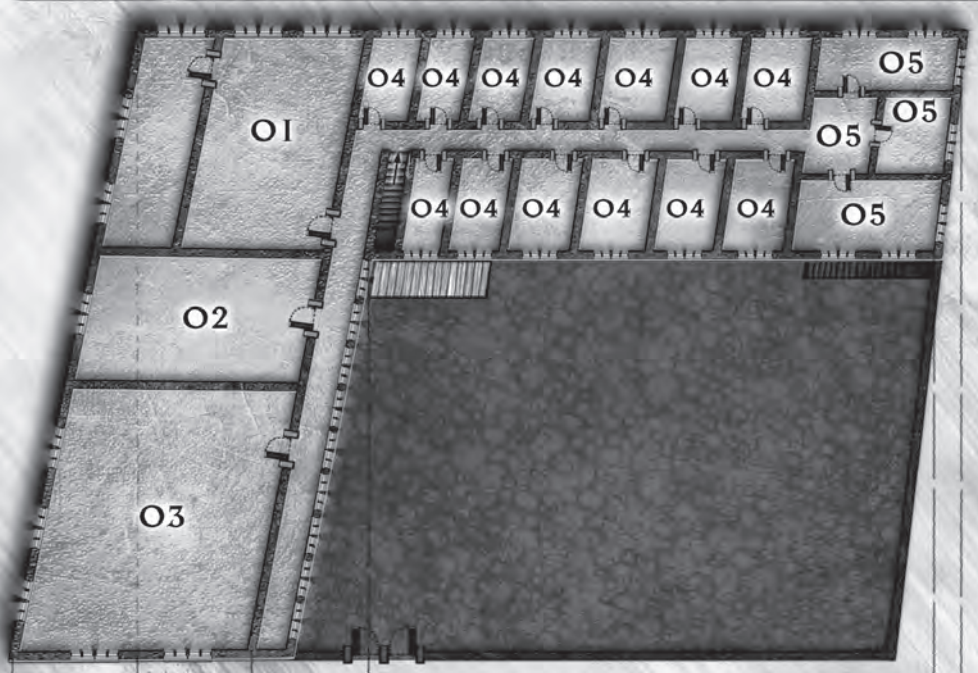
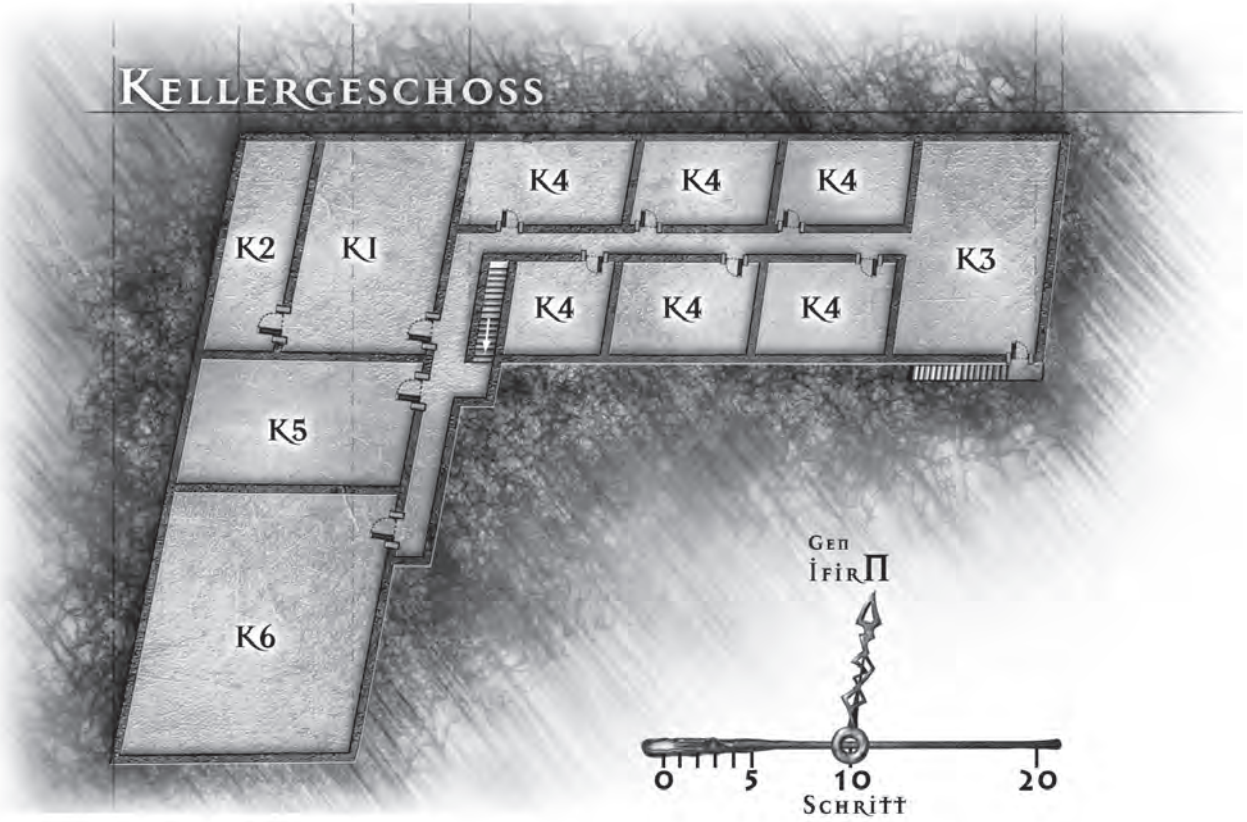
Kampfseminar Andergast

Obergeschoss



Erdgeschoss



Erdgeschoss

- E1 Eingangshalle
- E2 Großer Saal
- E3 Kleiner Saal
- E4 Asservatenkammer
- E5 Hesinde-kapelle
- E6 Seminar- und Arbeitsräume
- E7 Küche
- E8 Latrinenhäuschen

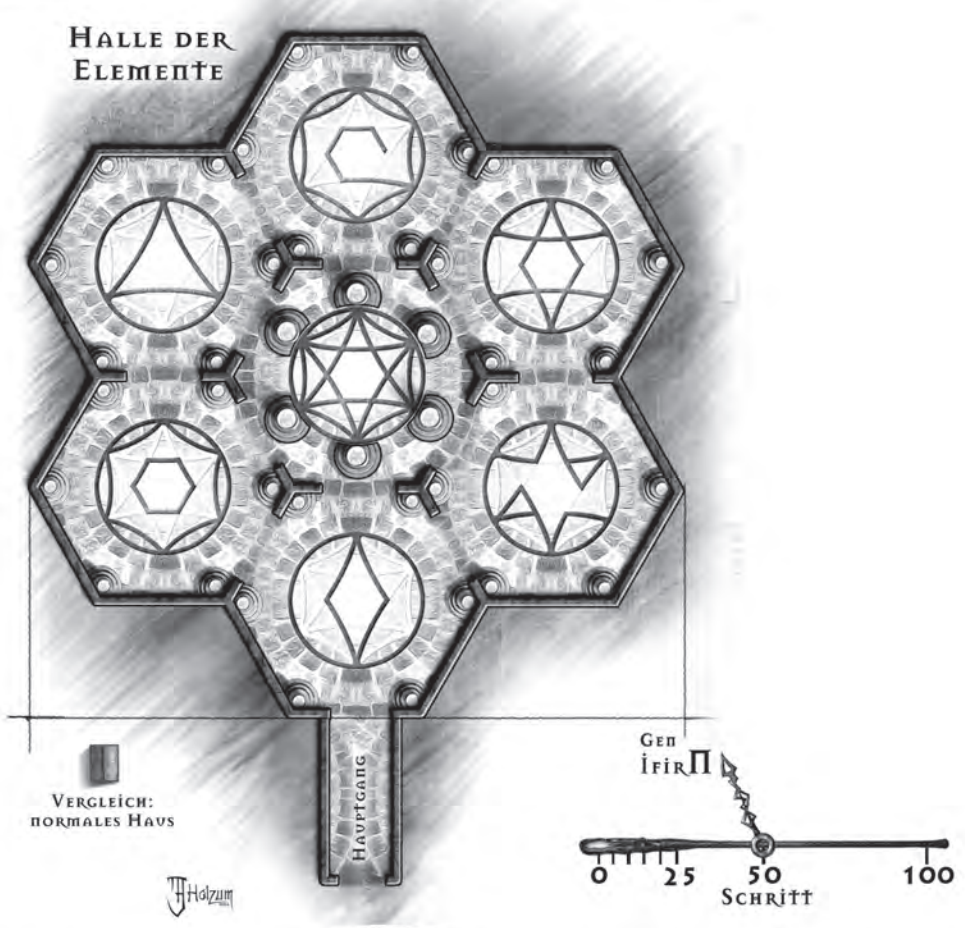
Obergeschoss

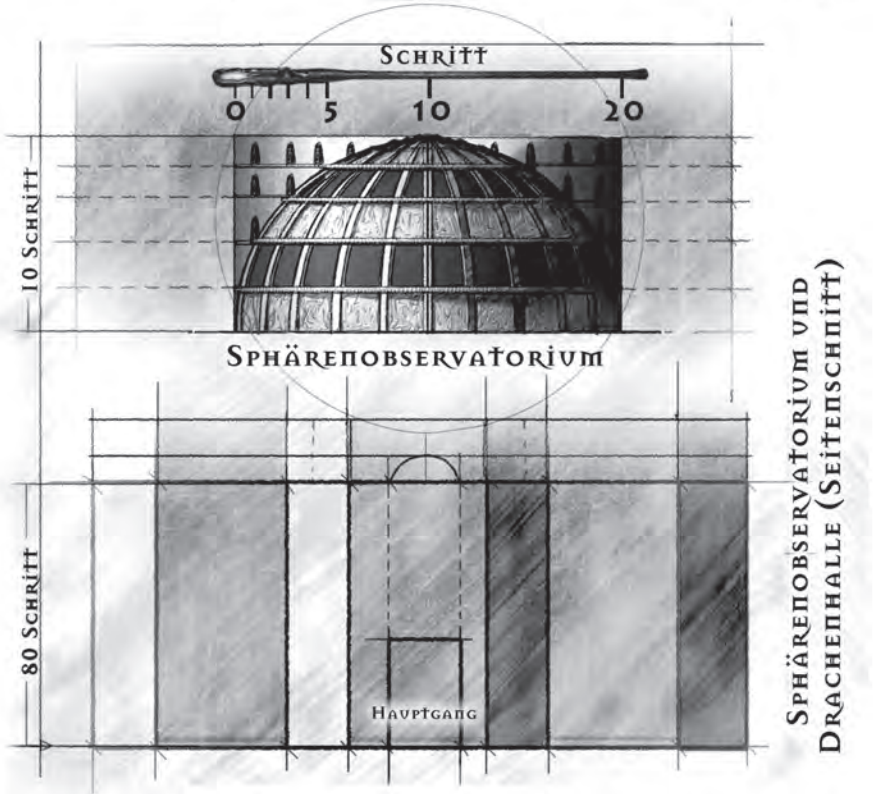
- O1 Bibliothek mit Büchermagazin
- O2 Kleines Dormitorium
- O3 Großes Dormitorium
- O4 Gemächer der Magister
- O5 Räumlichkeiten der Spektabilität

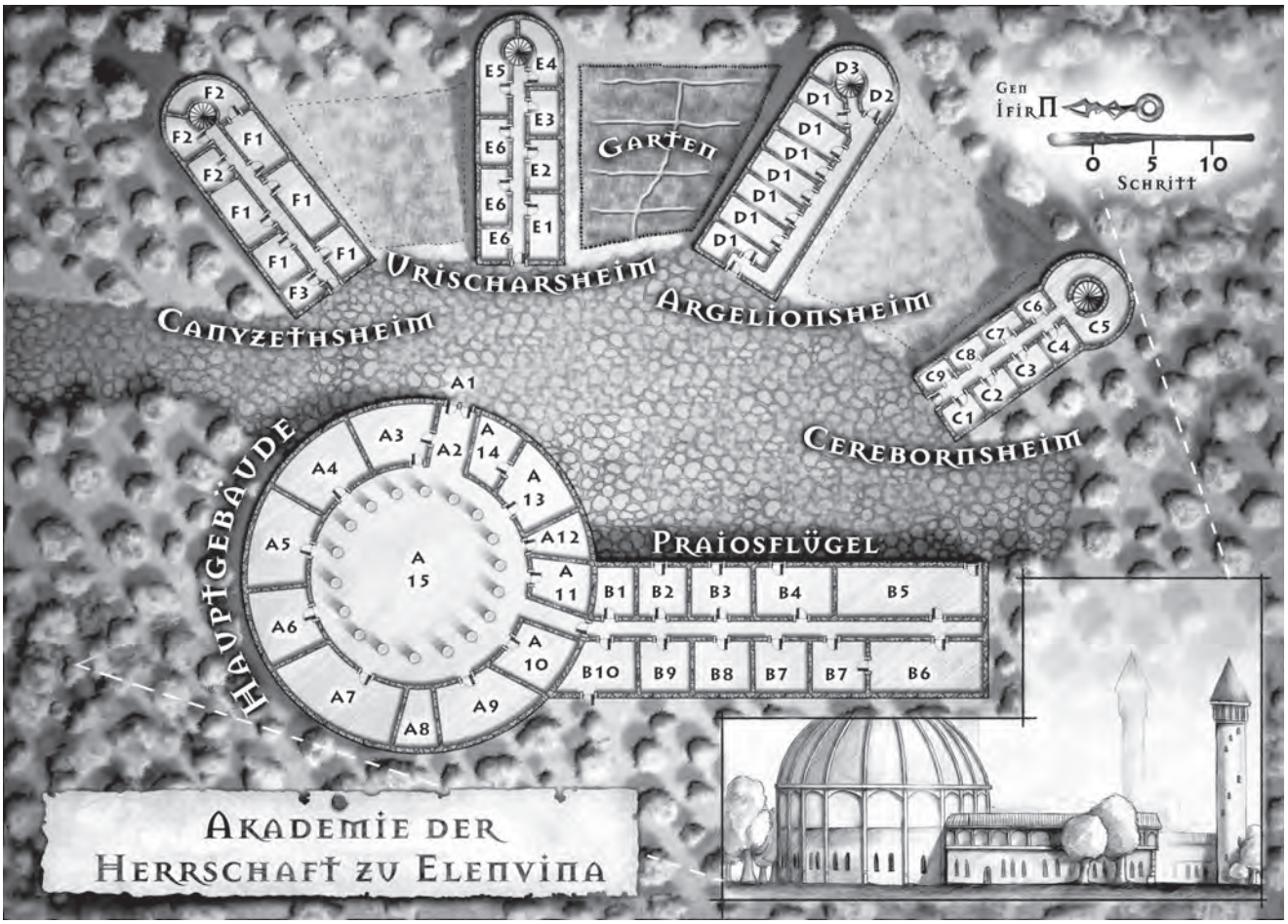
Kellergeschoss

- K1 Spital mit Apotheke
- K2 Karzer
- K3 Waschküche
- K4 Lagerräume
- K5 Gardisten-Schlafsaal
- K6 Dienstboten-Schlafsaal

Konzil der Elemente zu Drakonia







le sucht. Dieser Konflikt treibt sie immer wieder in tiefe Selbstzweifel, doch ihren dringendsten Wunsch – die Beichte im Praios-Tempel – darf sie sich nicht erfüllen. Die Suche nach neuen finanziellen Mitteln und der tagtägliche Kampf gegen die Schließung ihrer Akademie treiben Ruane um und halten sie auch sehr häufig vom Lehrbetrieb ab. In Gritten Raudups, der Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand, hat sie eine Leidensgenossin gefunden. Die beiden Frauen sind sich seit dem Allaventurischen Magierkonvent 1034 BF freundschaftlich verbunden und versuchen sich gegenseitig, über die Gildengrenzen hinweg, zu unterstützen. Denn Ruane mangelt es an Verbündeten im Collegium Canonicum (dem sie selbst angehört), weswegen sie sich immer mehr zu einer gildeninternen Kontrahentin des Convocatus Primus Saldor Foslarin entwickelt, dessen strengen Führungsstil sie zwar teilt, jedoch nicht weiter tatenlos zusehen möchte, wie Foslarin ihre Akademie weiter in die Bedeutungslosigkeit abdriften lässt.

Andrello ya Narro, Magister ordinarius clarobservantius

Magister ya Narro (*988, schwarzer Pferdeschwanz, aalglattes Lächeln, sehr von sich eingenommen) obliegt die Ausstellung der Ma-

Legende

Hauptgebäude
A1 Madator
A2 Eingangshalle
A3 Empfangsstube
A4 Scriptorium
A5 Bibliothek
A6 Lesesaal
A7 Salon
A8 Versiegelter Praios-Schrein
A9 Asservatenkammer
A10 Kammer für Gildenangelegenheiten
A11 Gästeschlafsaal
A12 Vorratsraum
A13 Schreibstube der Spektabilität
A14 Schlafraum der Spektabilität
A15 Aula Magna

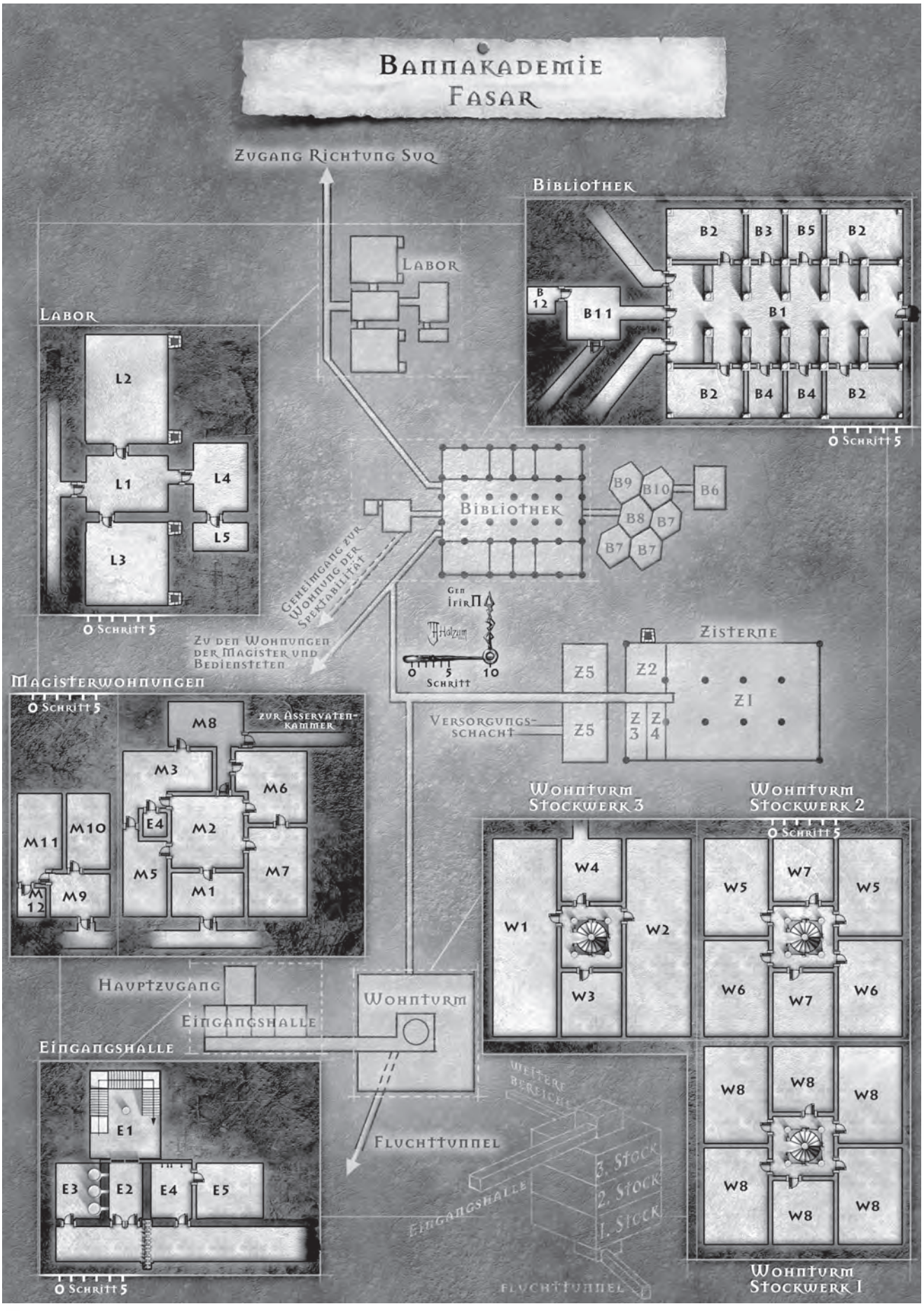
Praiosflügel
B1 Karzer
B2 Heiler
B3 Waschraum
B4 Waschküche
B5 Mensa
B6 Küche
B7 Vorratskammern
B8 Kammer der Bediensteten
B9 Abort
B10 Stabschreinerei

Cerebornsheim
C1 Schlafraum der Tutoren
C2 Schlafraum der Studiosi
C3 Schlafraum der Novizen
C4 Schlafraum der Eleven
C5 Gemeinschaftsraum
C6 Abort
C7 Waschraum
C8 Studierzimmer
C9 Schlafraum des Regens

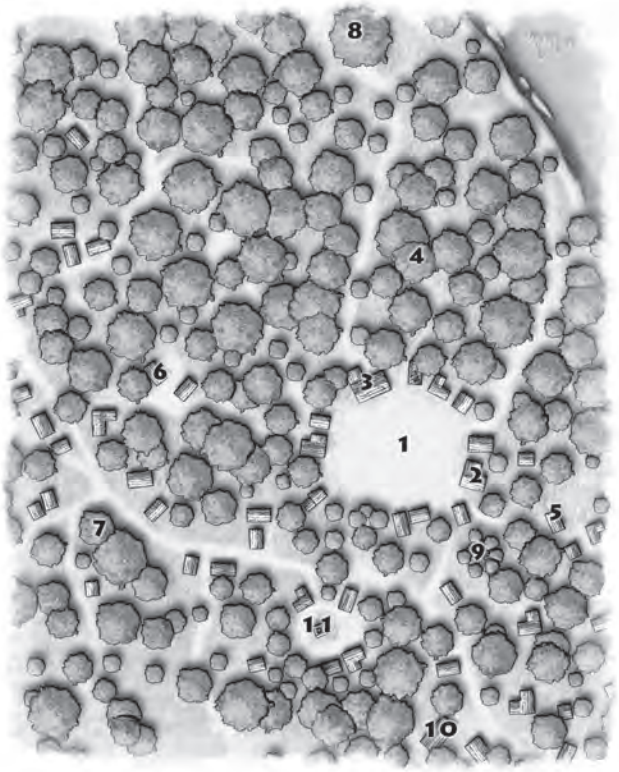
Argelionsheim
D1 Schlaf- und Arbeitsräume der Magister
D2 Schlafsaal für Gastdozenten
D3 Treppe zu Galottas Turm

Urischarsheim
E1 Lehrlabor
E2 Alchimistische Vorratskammer
E3 Werkstatt
E4 Arbeitsraum
E5 Alchimistenlabor
E6 Zauberkammern

Canyzethsheim
F1 Seminarräume
F2 Arbeitsräume
F3 Vorratsraum


Bannakademie Fasar
Zugang Richtung Suq
Bibliothek
Labor
Labor
L2
L1
L4
L5
L3
0 Schritt 5
B2
B3
B5
B2
B 12
B11
B1
B2
B4
B4
B2
0 Schritt 5
Bibliothek
B9
B10
B6
B8
B7
B7
B7
Geheimgang zur Wohnung der Spektabilität
Zu den Wohnungen der Magister und Bediensteten
Gen Irirn
Holzum
0 5 10
Schritt
Zisterne
Z5
Z2
Z1
Versorgungs-schacht
Z5
Z 3
Z 4
Magisterwohnungen
0 Schritt 5
zur Asservaten-kammer
M8
M3
M6
M11
M10
E4
M2
M5
M1
M7
M 12
M9
Wohnturm Stockwerk 3
W4
W1
W2
W3
Wohnturm Stockwerk 2
0 Schritt 5
W5
W7
W5
W6
W7
W6
Hauptzugang
Eingangshalle
Wohnturm
Eingangshalle
E1
E3
E2
E4
E5
0 Schritt 5
Fluchttunnel
Weitere Bereiche
3. Stock
2. Stock
1. Stock
Eingangshalle
Fluchttunnel
W8
W8
W8
W8
W8
W8
Wohnturm Stockwerk I

Die Schule des direkten Weges zu Gerasim



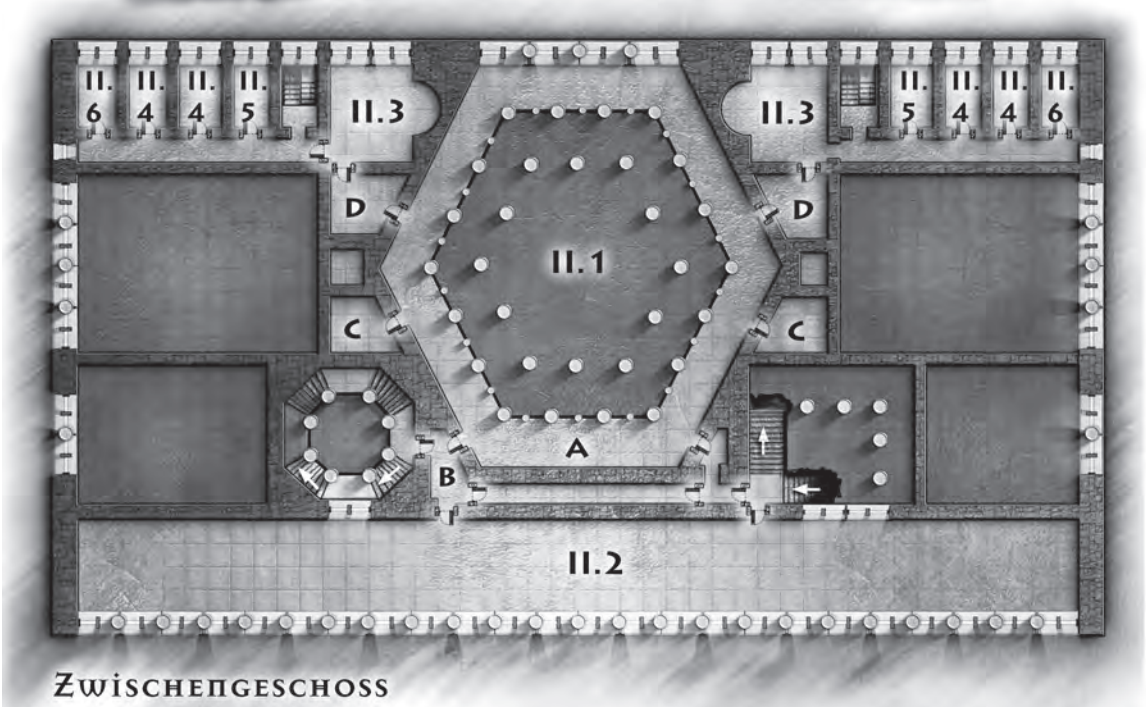
1 – Platz der Verständigung
2 – Wohnhaus von Anastasius Silberhaar
3 – Herberge Waldesruh
4 – Wohnbaum von Mondglanz Eichenfeld
5 – Wohnhaus von Hilberto Castellani-Thaliyin
6 – Wohnhaus von Jylani von Norburg
7 – Wohnbaum von Finja Sommerwind
8 – Eberesche / Vermächtnis der Völker
9 – Hesinde-Tempel
10 – Travia-Tempel
11 – Schmiede

gern, um sich für einige Stunden dem Akademieleben entziehen zu können – was je nach aktueller Problemlage mal mehr, mal weniger von Kollegen und Schülern respektiert wird.

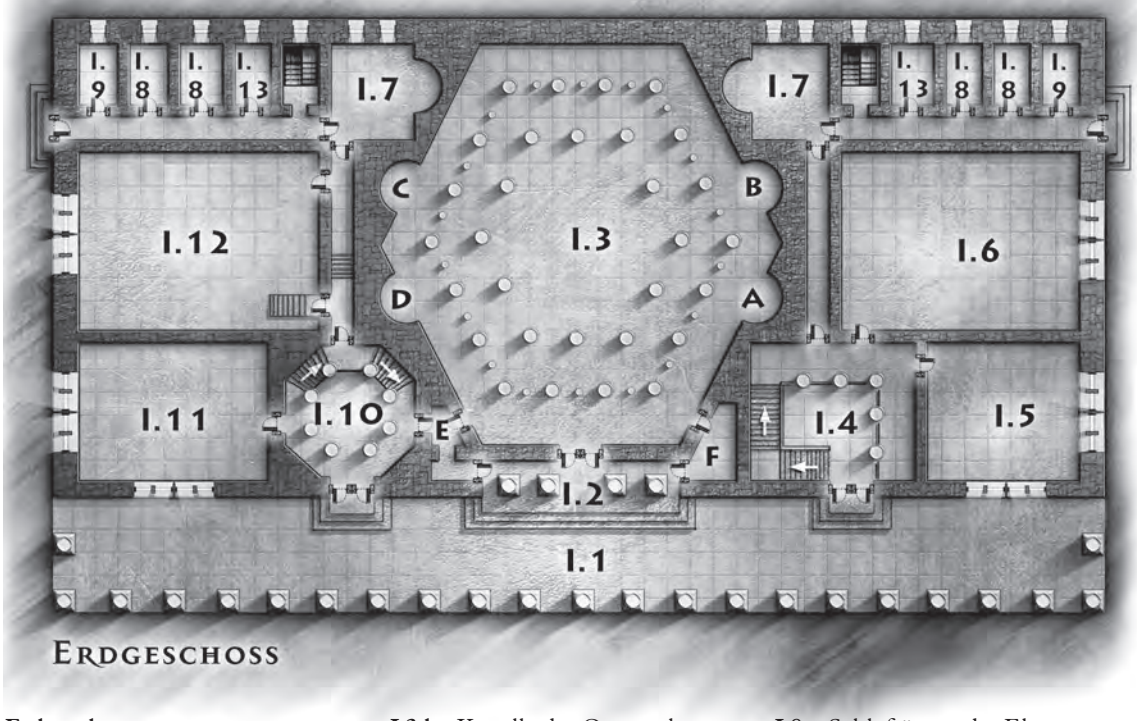
Bei schlechtem Wetter versammeln sich die Magier bisweilen im Hinterzimmer der **Herberge *Waldesruh* (3)**, deren Wirtin *Jasinde* den Zauberern stets gern ein Dach über dem Kopf bietet. Allerdings beschränkt man sich der Wirtin zuliebe hier meist auf theoretische Arbeiten und verzichtet darauf, die Einrichtung per MOTORICUS umherzuwirbeln oder die Schwierigkeiten eines AXXELERATUS in engen Räumen zu demonstrieren. In der Herberge kommen für gewöhnlich auch Gäste der Akademie unter, sofern sie nicht direkt von Angehörigen der Schule oder anderen Gerasimern nach Hause eingeladen werden.

Der **Baum der Dryade Nianalyndir (8)** bewahrt das *Vermächtnis der Völker*, den magischen Zugang zur *Salanur tala'a'feya*. Dieses Portal auf eine der Welt entrückte Wald-

Akademie der Erscheinungen zu Grangor

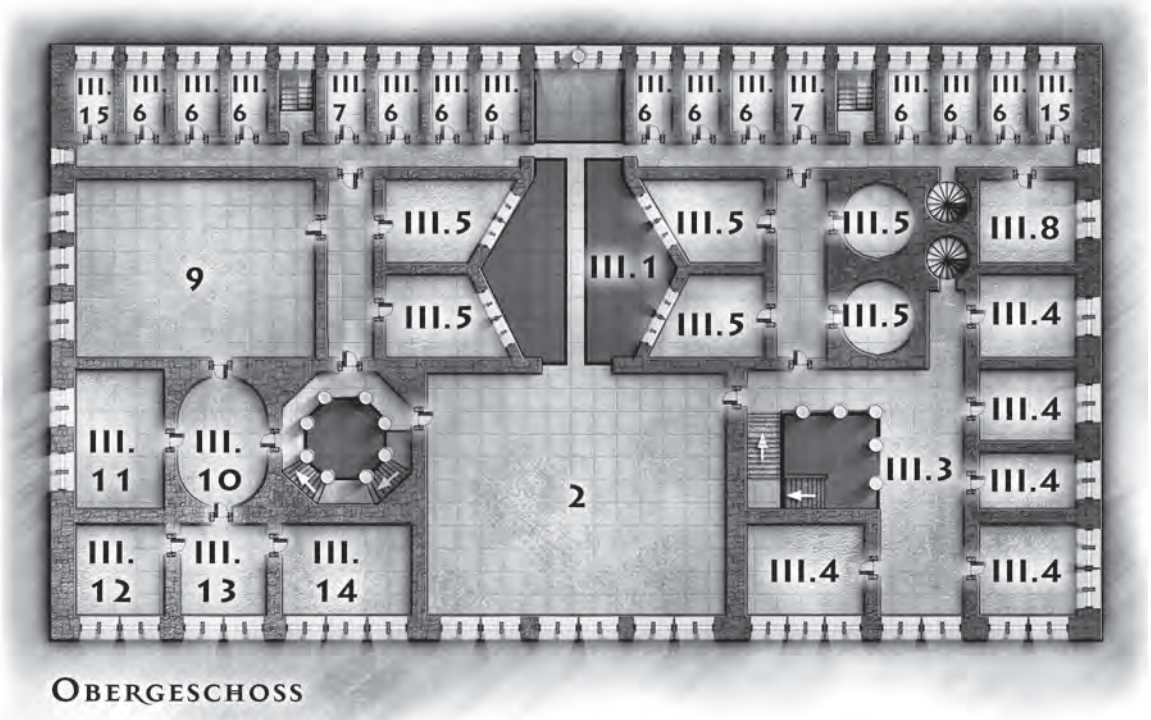


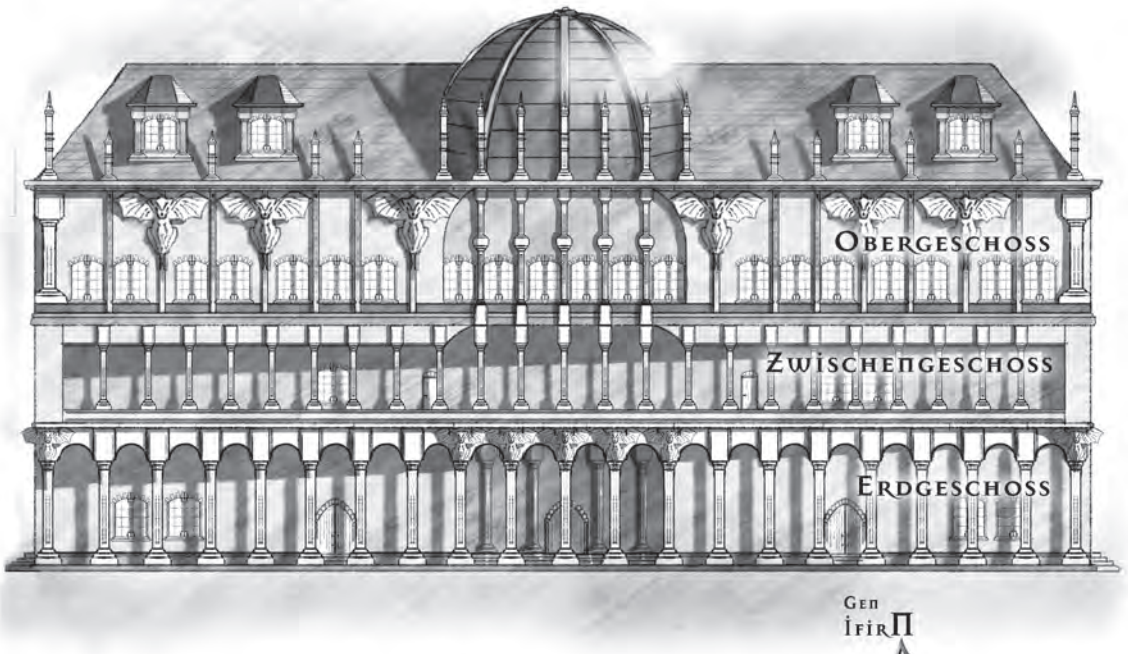
Zwischengeschoss



Erdgeschoss

Erdgeschoss
I.1 – Arkaden
I.2 – Vestibül
I.3 – Schrein der Weisheit
I.3a – Kapelle der Mada
I.3b – Kapelle des Rohal
I.3c – Kapelle des Nandus
I.3d – Kapelle der Canyzeth
I.3e – Wachstube
I.3f – Sakristei
I.4 – Eingangshalle
I.5 – Argelion-Saal
I.6 – Saal der Illusionen
I.7 – Aufenthaltsräume
I.8 – Schlafräume der Eleven (2er- und 3er-Zimmer)
I.9 – Adepten-Schlafräume
I.10 – Geisterstiege
I.11 – Saal der Mada
I.12 – Mensa
I.13 – Waschräume

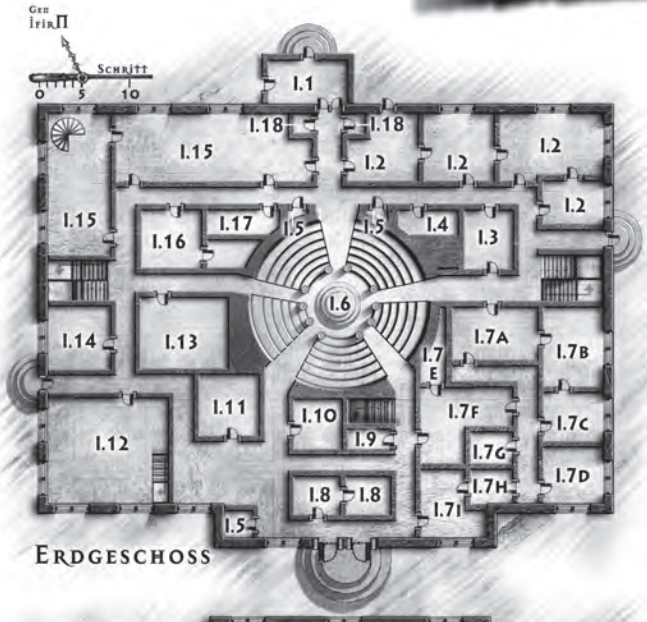




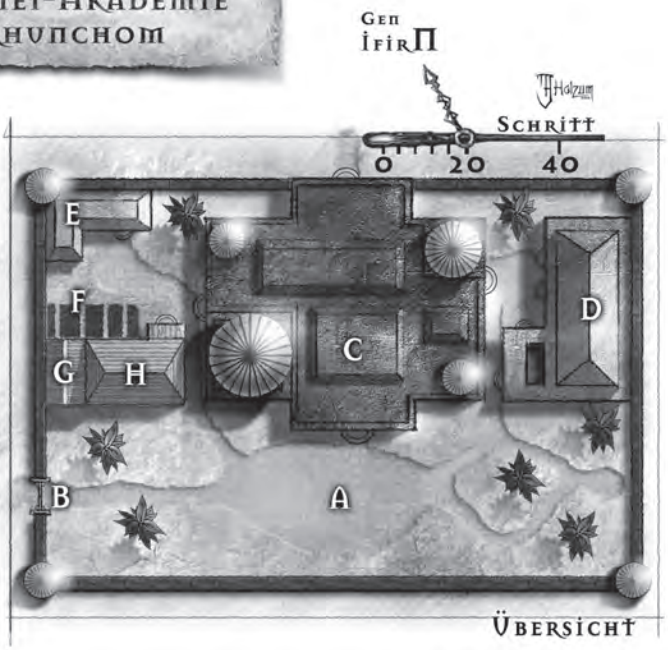
Zwischengeschoss
II.1 – Schrein der Weisheit
II.1a – Bibliothek
II.1b – Seitenhalle
II.1c – Asservatenkammern
II.1d – Studierstuben
II.2 – Loggia
II.3 – Aufenthaltsräume
II.4 – Schlafräume der Novizen (2er- und 3er-Zimmer)
II.5 – Schlafräume der Tutoren
II.6 – Waschräume

Obergeschoss
III.1 – Gewölbe der Mada
III.2 – Aula/Auditorium Maximum
III.3 – Salon der Magister
III.4 – Räume der Magister
III.5 – Zauberkammern
III.6 – Schlafräume der Studiosi und Gästekammern (Einzelzimmer)
III.7 – Adepten-Schlafräume
III.8 – Salon der Studiosi
III.9 – Saal der Geister
III.10-14 – Gemächer der Spektabilität
III.10 – Salon
III.11 – Gästezimmer
III.12 – Waschraum
III.13 – Studierzimmer
III.14 – Schlafzimmer
III.15 – Waschräume

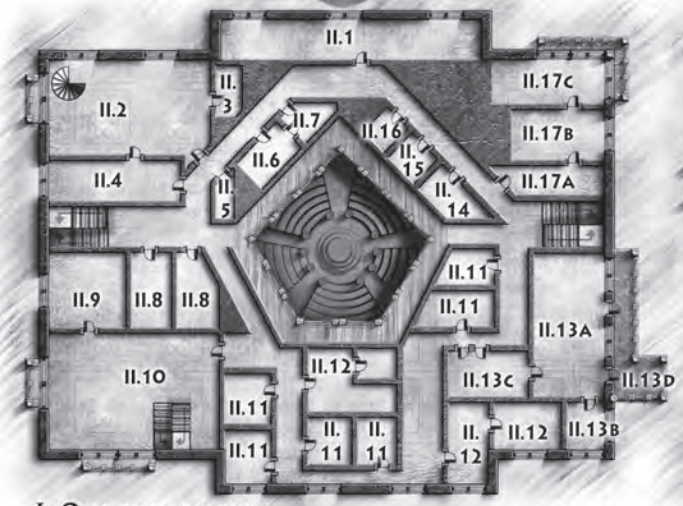
Drachenei-Akademie zu Khunchom



Erdgeschoss



Übersicht

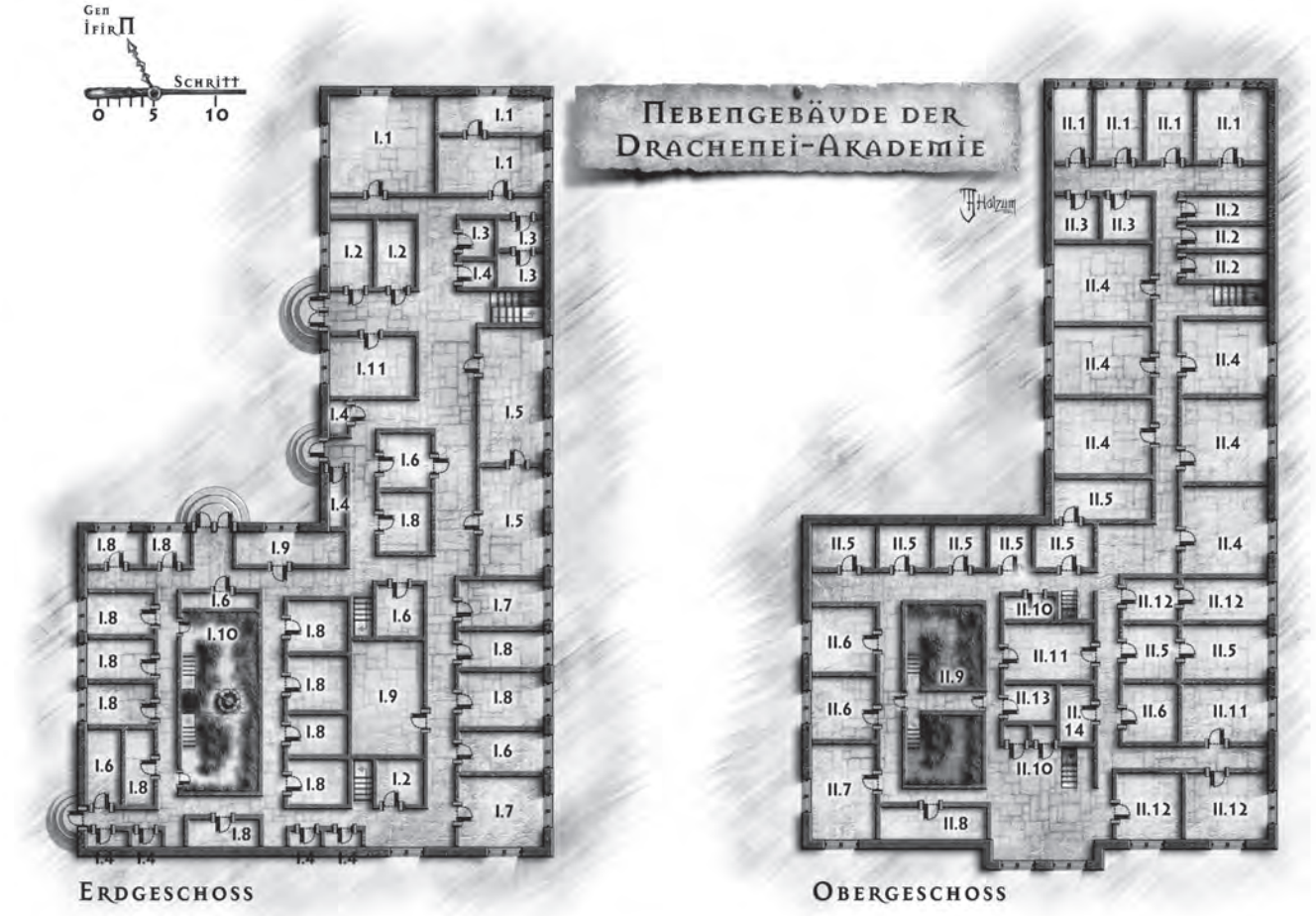


1. Obergeschoss

2. Obergeschoss

3. Obergeschoss

4. Obergeschoss



Umgebungsplan

A – Drachenei-Platz
B – Hauptportal
C – Hauptgebäude
D – Nebengebäude
E – Alchimistische Fakultät
F – Kräutergarten
G – Gewächshaus
H – Stall

Hauptgebäude (C)

Erdgeschoss

I.1 – Hauptportal
I.2 – Audienztrakt
I.3 – Schreibstube
I.4 – Dienerkammer
I.5 – Aborte
I.6 – Vorlesungshalle
I.7 – Räumlichkeiten der Spektabilität
I.7a – Empfangsraum
I.7b – Bibliothek
I.7c – Labor
I.7d – Speisezimmer
I.7e – Geheimkammer
I.7f – Schlafzimmer
I.7g – Waschraum
I.7h – Aufenthaltsraum
I.7i – Salon
I.8 – Räume der Ritter des Immerwährenden Kampfes
I.9 – Wachstube
I.10 – Raum des Neunten Streichs
I.11 – Sekretariat
I.12 – Observatorium
I.13 – Kleiner Salon
I.14 – Analysekammer
I.15 – Bibliothek
I.16 – Rauchstube und Massagekammer
I.17 – Abstellkammer
I.18 – Wachkammern

1. Obergeschoss

II.1 – Spiegelsaal
II.2 – Bibliothek
II.3 – Kammer der gefährlichen Schriften
II.4 – Scriptorium
II.5 – Kammer der Obsidiansphäre
II.6 – Schreibstube des Bibliothekars
II.7 – Schreibstube des Famulus Primus
II.8 – Meditationskammern
II.9 – Archiv der Sternkarten
II.10 – Observatorium
II.11 – Artefaktlabore
II.12 – Zutatenlager
II.13 – Große Artefaktschmiede
II.13a – Hauptlabor
II.13b – Lager gefährlicher Zutaten
II.13c – Vorkammer
II.13d – Freiluftlabor
II.14 – Testkammer
II.15 – Waschraum
II.16 – Abort
II.17 – Kleine Artefaktschmiede
II.17a – Vorraum
II.17b – Lehrlabor
II.17c – Hauptlabor

2. Obergeschoss

III.1 – Bibliothek
III.2 – Meditationskammer der Adepten
III.3 – Lesesäle der Magister
III.4 – Adeptenräume
III.5 – Dekan-Wohnungen
III.6 – Aborte
III.7 – Waschraum der Adepten
III.8 – Abstellkammer
III.9 – Schreibstube des Legaten
III.10 – Schreibstube der Geheimen Kammer
III.11 – Observatorium

3. Obergeschoss

IV.1 – Dachterrasse
IV.2 – Sternwarte
IV.3 – Dampfbad
IV.4 – Aborte
IV.5 – Lager magischer Zutaten
IV.6 – Lager magischer Metalle
IV.7 – Artefaktlabor der Dekane
IV.8 – Zauberkammern der Magister
IV.9 – Elementarien
IV.10 – Konferenzraum
IV.11 – Abstellkammer
IV.12 – Dekan-Wohnungen
IV.13 – Archiv der Geheimen Kammer

4. Obergeschoss

V.1 – Sternwarte
V.2 – Elementarion

Nebengebäude (D)

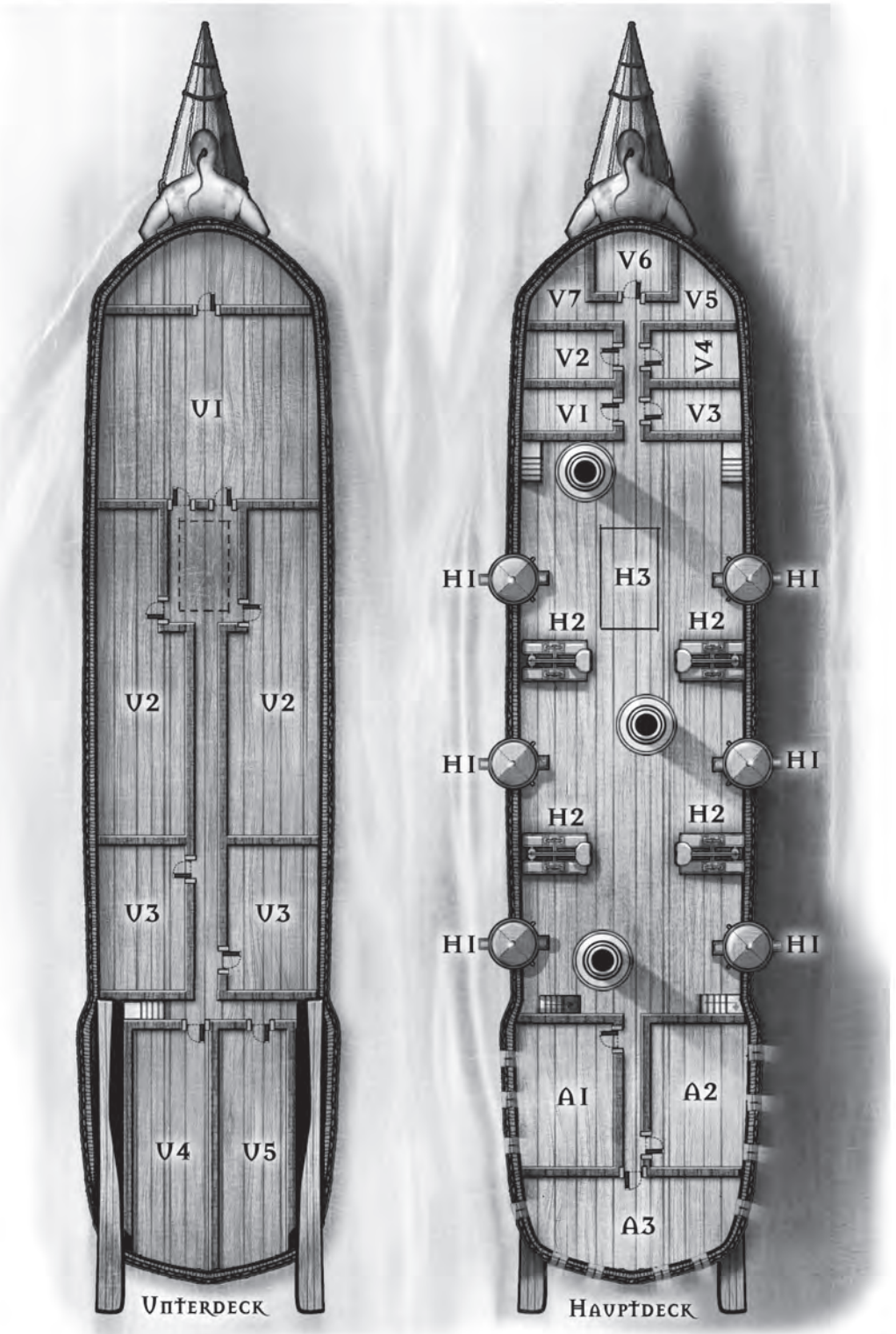
Erdgeschoss

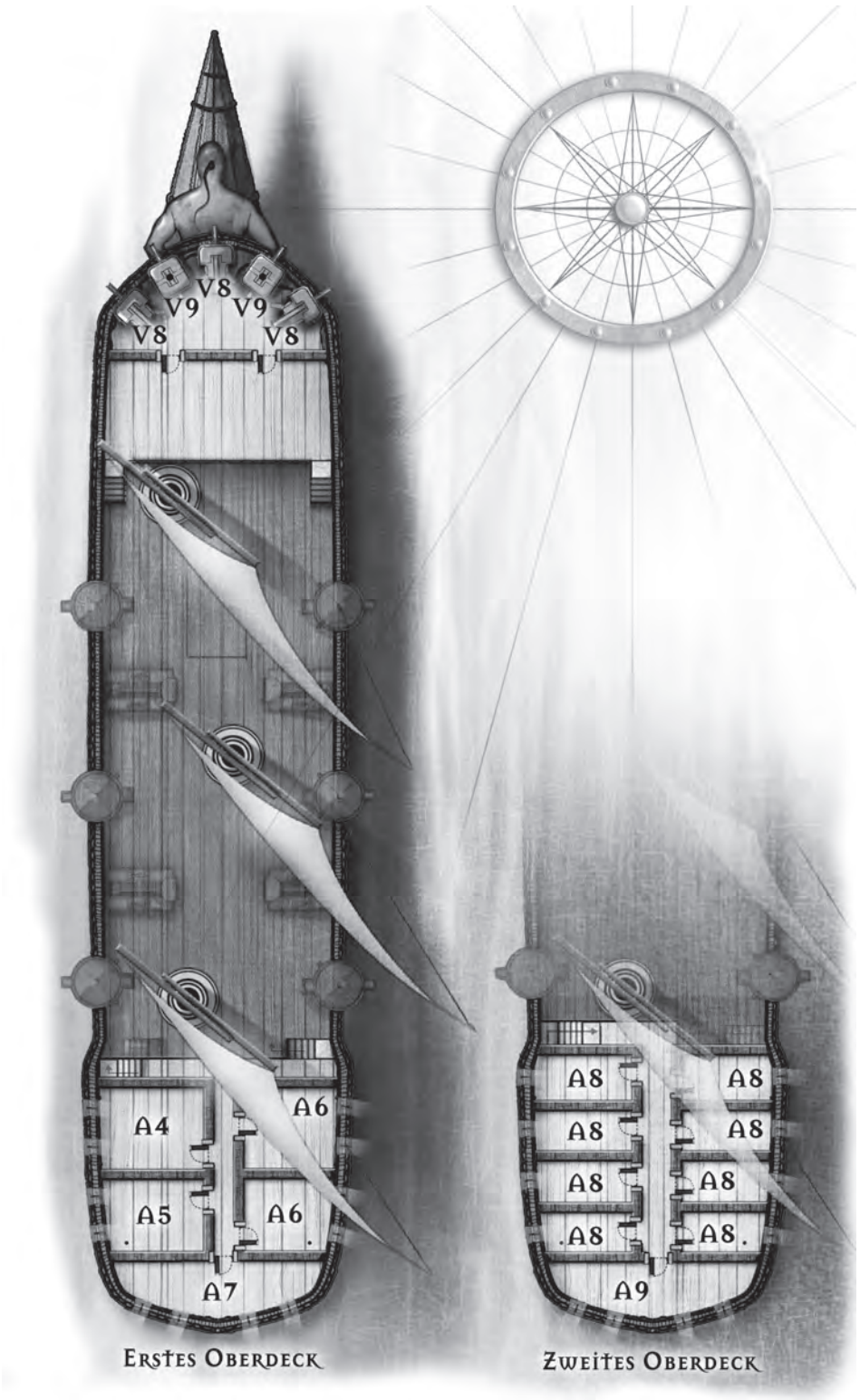
I.1 – Adamant-Presse
I.2 – Werkstuben
I.3 – Dienerkammern
I.4 – Aborte
I.5 – Küche und Vorratskammer
I.6 – Waschräume
I.7 – Aufenthaltsräume
I.8 – Schlafräume der Scholaren
I.9 – Speisesäle
I.10 – Innenhof
I.11 – Kammer des Regens

Obergeschoss

II.1 – Werkstuben
II.2 – Lehrlabore
II.3 – Zauberkammern
II.4 – Seminarräume
II.5 – Gästezimmer
II.6 – Adeptenkammern
II.7 – Gäste- und Adeptensalon
II.8 – Gästewaschraum
II.9 – Brücke
II.10 – Aborte
II.11 – Speisesäle
II.12 – Dienerkammern
II.13 – Adeptenwaschraum
II.14 – Dienerwaschraum

Die Sulman al'Nassori





Unterdeck

U1 Quartier der Seekrieger mit den Zellen für Gefangene
U2 Räume der Matrosen
U3 Räume der Bediensteten und Eleven
U4 Kombüse
U5 Proviantkammer

Hauptdeck

H1 Leichte Rotze
H2 Katapulte
H3 Ladeklappe

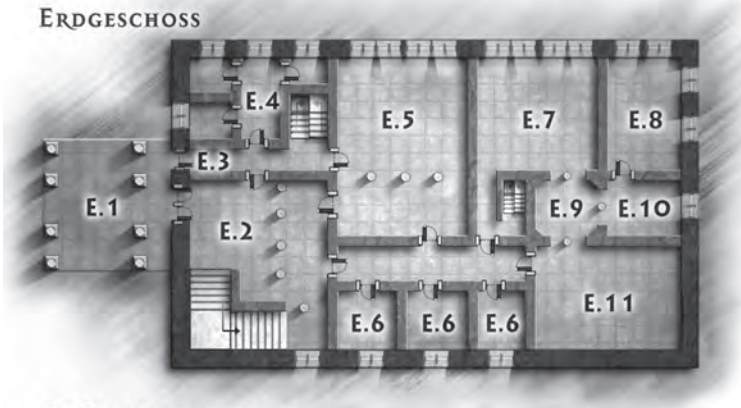
Vordertrutz

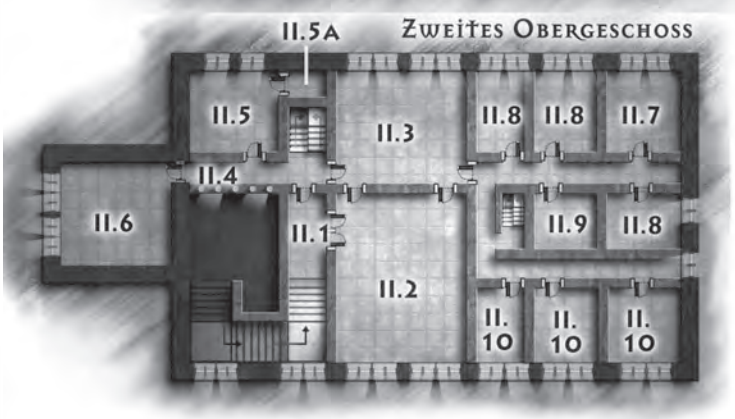
V1 Efferdschrein samt Sakristei
V2 Werkstatt der Segelmacher
V3 Werkstatt des Zimmermanns
V4 Werkstatt des Schmiedes
V5 Kabelgatt
V6 Waffenkammer
V7 Munitionslager
V8 Schwere Rotze
V9 Draglossas

Achtertrutz

A1 Schlafsäle der Novitzen
A2 Schlafsäle der Scholaren
A3 Schiffsmesse
A4 Übungslaboratorium
A5 Magister-Labor
A6 Seminarräume
A7 Schiffsbibliothek
A8 Kajüten der MAgister
A9 Kapitänskajüte

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik





Legende

Erdgeschoss

E.1 Portikus
E.2 Eingangshalle
E.3 Dienstboteneingang
E.4 Gesindetrakt
E.5 Aula
E.6 Studierstuben
E.7 Speisesaal
E.8 Konferenzraum
E.9 Hesindeschrein
E.10 Vorzimmer
E.11 Basilius-Salon

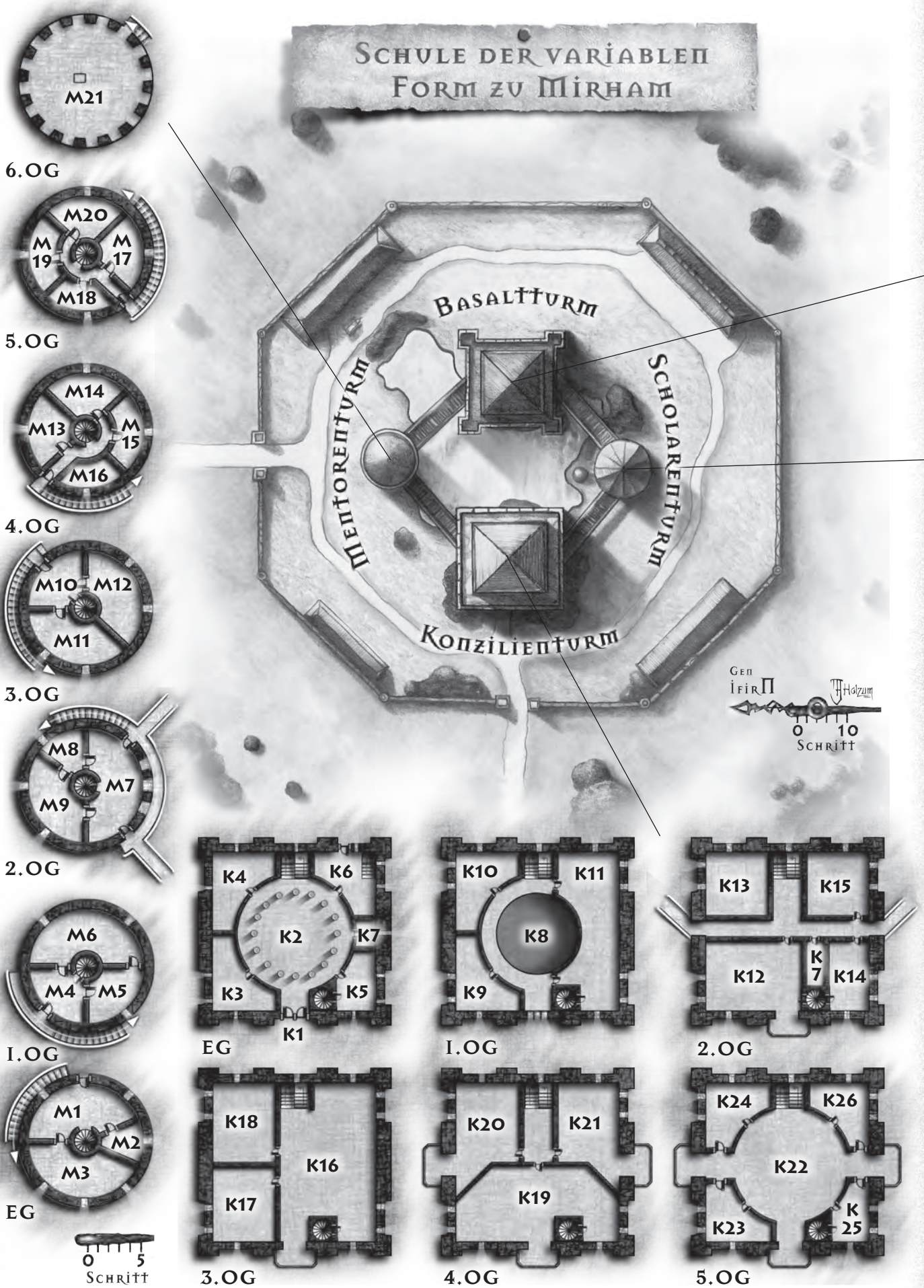
Erstes Obergeschoss

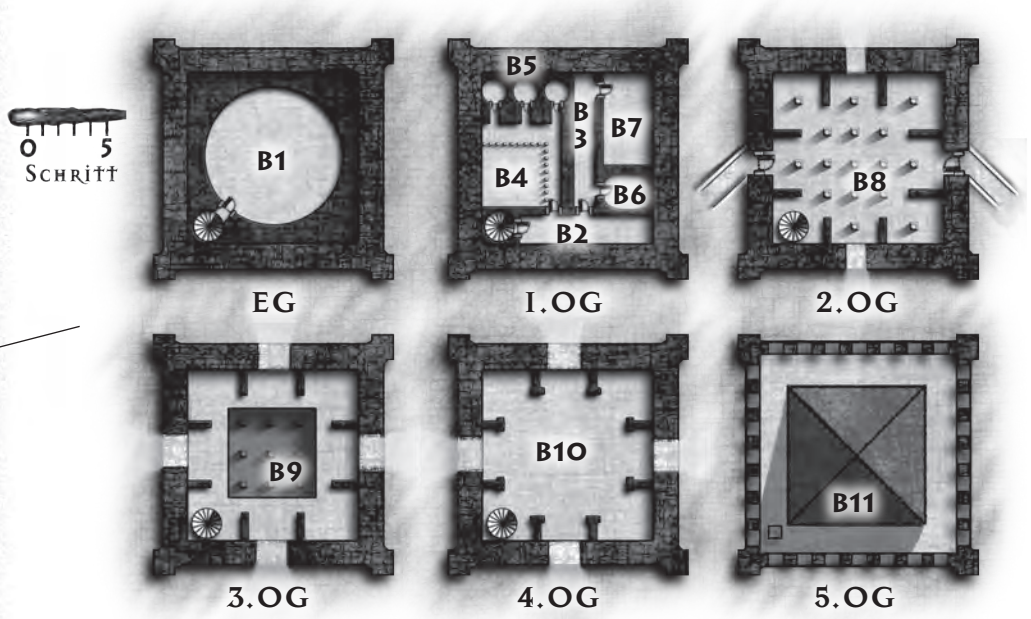
I.1 Freitreppe
I.2 Lesesaal
I.3 Scriptorium
I.4 Privaträume der Spektabilitäten und der Akademiegeweihten
I.5 Waschraum und Abort
I.6 Gesindetrakt
I.7 Wohnung des Majordomus und Werkstatt

Zweites Obergeschoss

II.1 Empore
II.2 Drachensaal
II.3 Nandussaal
II.4 Galerie
II.5 Artefaktwerkstatt
II.5a Magazin
II.6 Bibliothek
II.7 Meditationsraum
II.8 Studiolos der Spektabilitäten
II.9 Waschraum und Abort
II.10 Studierstuben

Schule der variablen Form zu Mirham





Konzilienturm

K1 Hauptportal
K2 Säulenhalle
K3 Empfangsraum
K4 Schreibstube
K5 Zimmer der Heilung
K6 Arsenal (mit Zugang zum Untergeschoss)
K7 Abtritt
K8 Galerie
K9-K11 Seminarräume
K12 Kleines Laboratorium
K13 Versiegelte Kammer
K14 Mohaccahöhle
K15 Raum der Versenkung
K16 Großes Laboratorium
K17 Lotoslabor
K18 Lager
K19 Invokationsraum
K20 Skulptorium
K21 Vivisektionsraum
K22 Symposium
K23 Kabinett
K24 Labyrinth
K25 Examinationsstube
K26 Studierstube
K27 Dachterasse
K28 Gästezimmer
K29 Dienerkammer
K30 Tziktzals Kammer
K31-K32 Gemächer des Akademieleiters

Mentorenturm

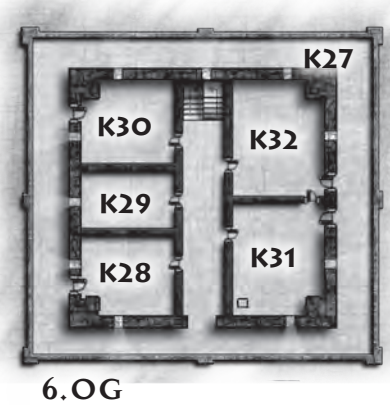
M1 Küche
M2 Vorratsraum
M3 Dienerkammer
M4-M6 Magisterwohnräume
M7 Salon
M9 Abtritt
M9 Caldarium
M10-M12 Magisterwohnräume
M13-M16 Adepten- und Maguswohnräume
M17-M20 Gästeräume
M21 Turmkrone

Scholarenturm

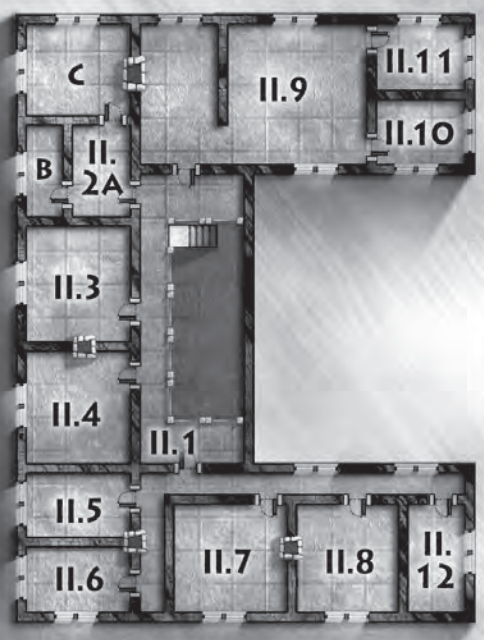
S1 Waschküche und Werkstatt
S2 Schneiderei
S3-S4 Elevenschlafsäle
S5 Speisesaal und Gemeinschaftsraum
S6 Waschraum und Abtritt
S7-S8 Novizen- und Studiosi-Schlafsäle
S9-S12 Adeptenwohnräume
S13 Sternwarte
S14-S16 Studierstuben
S17 Turmkrone

Basaltturm

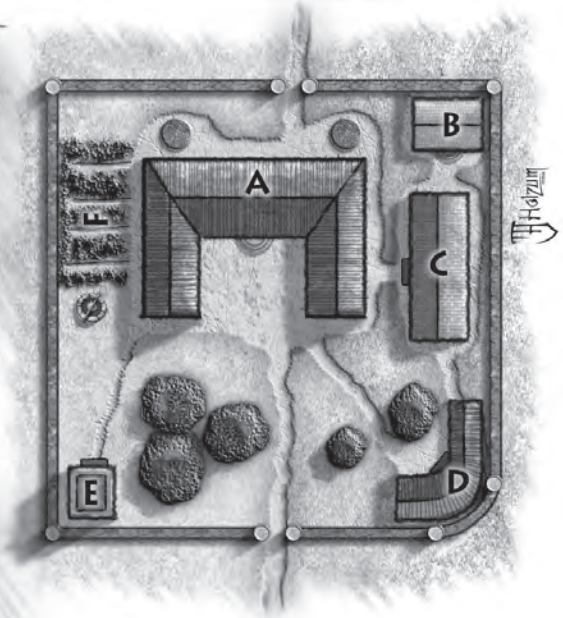
B1 Al'Gortons Hort
B2 Korridor
B3 Korridor
B4 Basaltverlies
B5 Einzelzellen
B6 Schatzkammer
B7 Occultarium
B8 Bibliothek
B9 Bibliothek
B10 Scriptorium
B11 Turmkrone

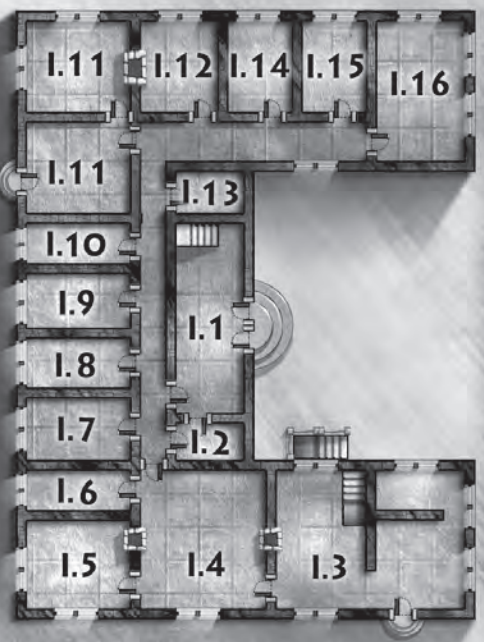


Schule der Beherrschung zu Neersand

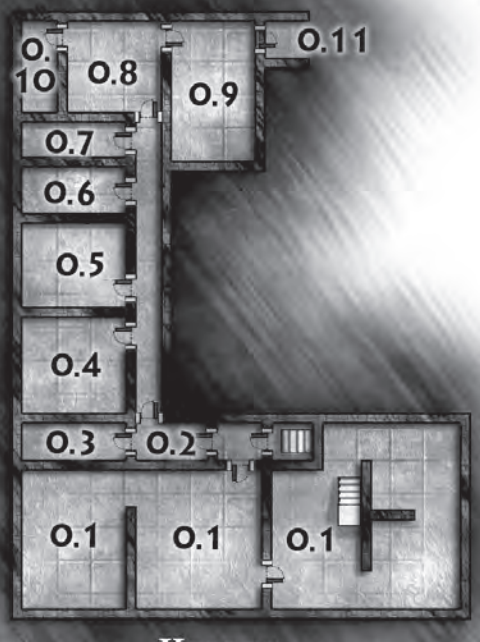


Obergeschoss

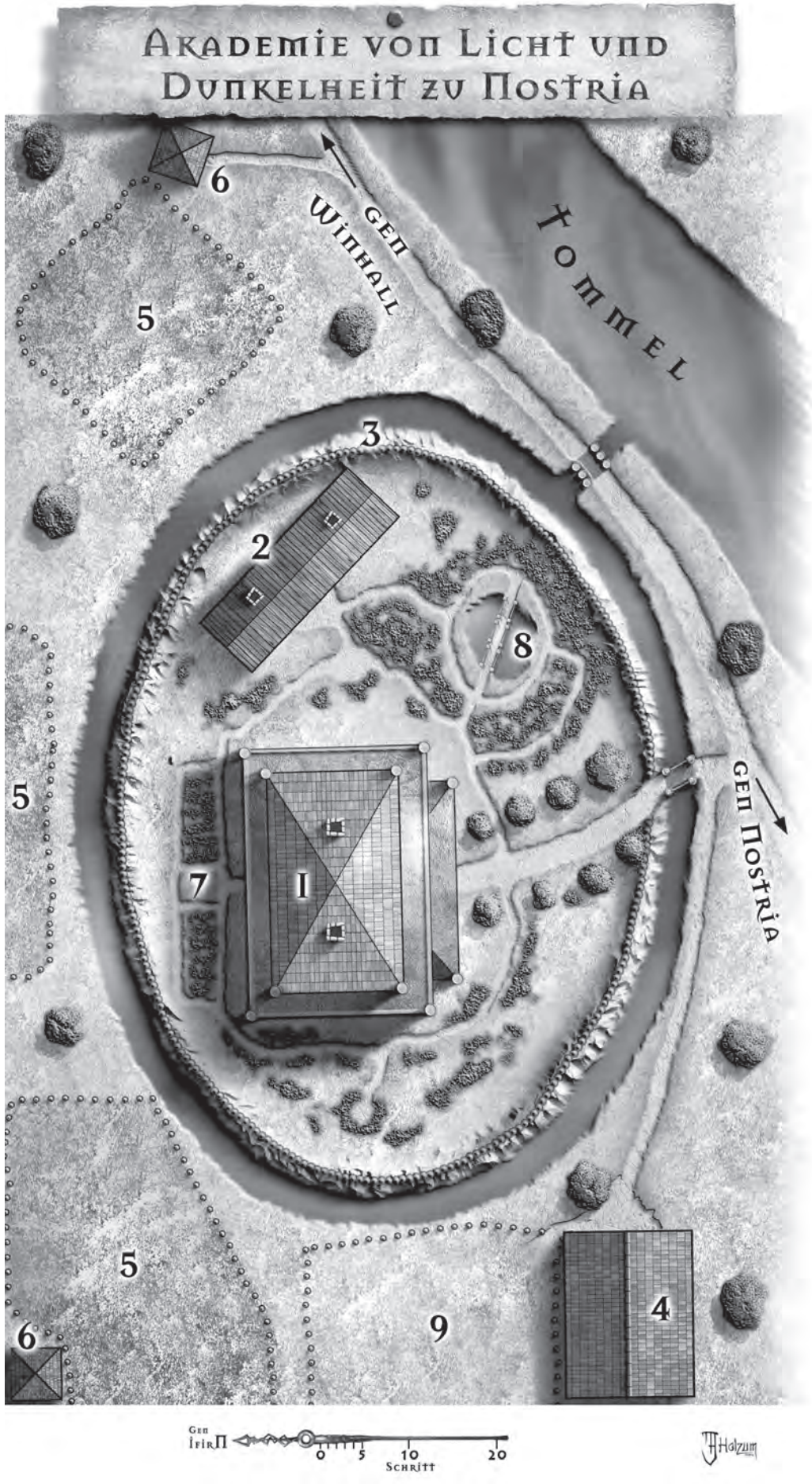




Erdgeschoss



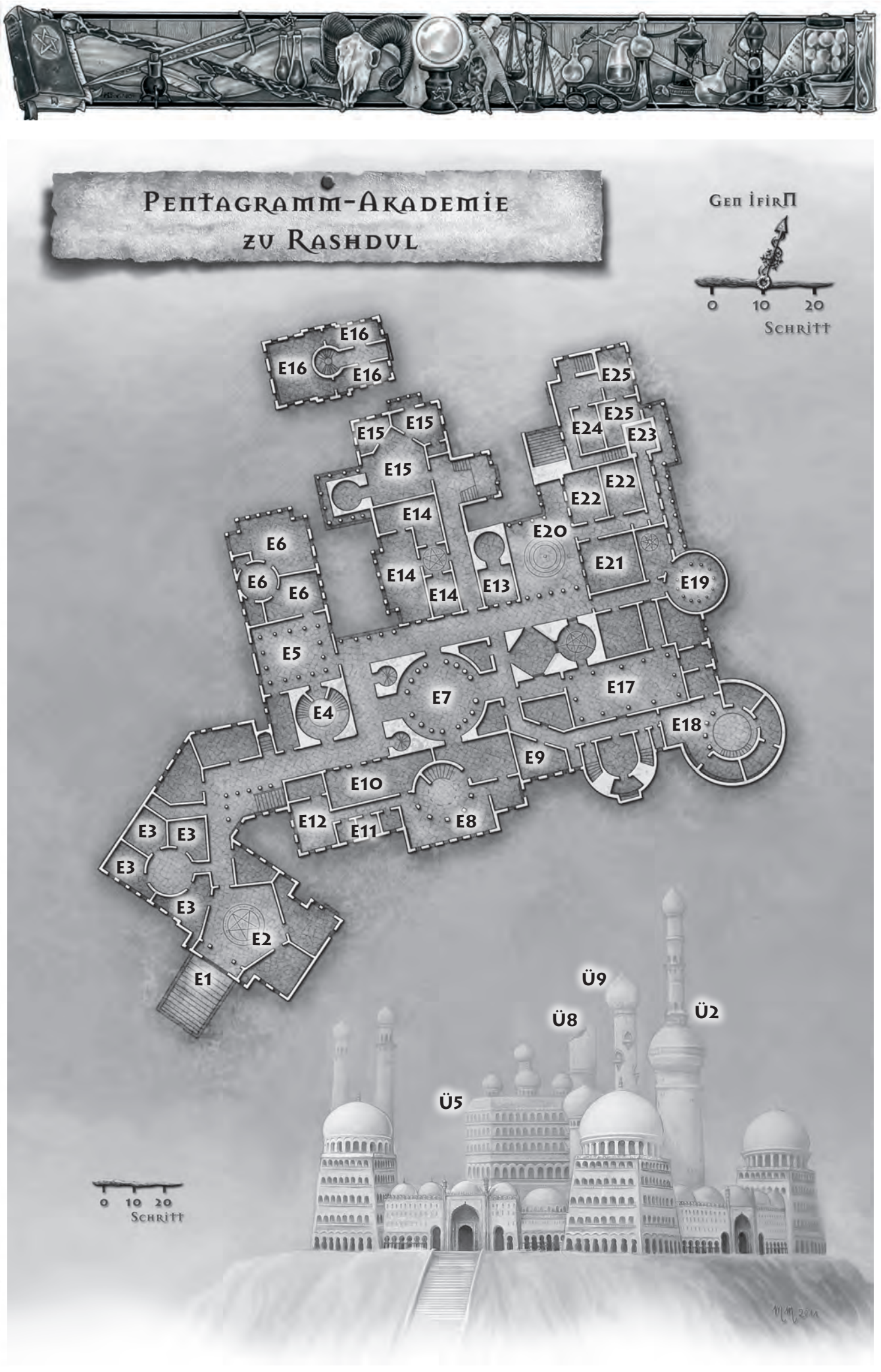
Keller

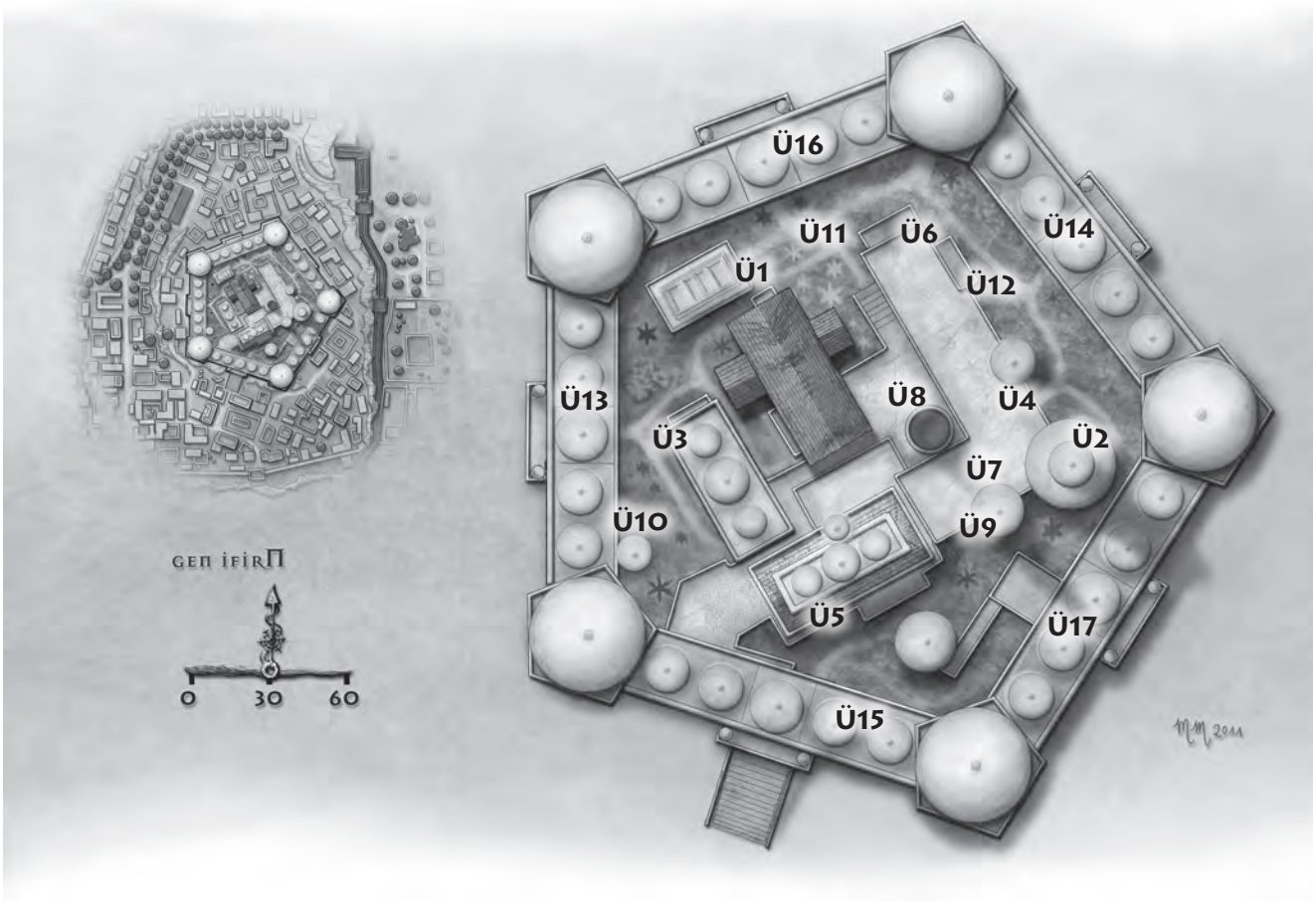

Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria
6
Gen Winhall
Tommel
5
3
2
8
5
7
1
Gen Nostria
5
6
9
4
Gen Firn
0
5
10
20
Schritt

Legende

1 – Leuchtturm
2 – Fejhalla
3 – Kräutergarten
4 – Bedienstetenhaus und Stallungen
5 – Felder und Geräteschuppen
6 – Lagerhäuser/Kornspeicher
7 – Badehaus
8 – Bäckerei
9 – Wirtschaftsgebäude
10 – Haus der Tor- und Turmwachen
11 – Gästehaus
12 – Skaldenhalla
13 – Skaldenkreis
14 – Drakenhalla
15 – Alchimistengebäude
16 – Übungsplatz
17 – Halle der Gandsmidr
18 – Wohnhallas
19 – Große Halla

A Abstieg aus der Halle Der Gandsmidr
B Bibliothek
C Grotte der Finsternis
D Schatz- und Asservatenkammer
E Kristallhöhle
F heiße Quelle
G tiefe Kluft
H Höhle des Kraken
I große Runenkammer
J Treppe in die Tiefe
K kleiner Irrgang
L Strand
M versiegelte Sonnenkammer
N Der Bruch
O unerforschte Höhlen
Gen Irin
Holzum
0 10 20 40
Schritt
Die Kavernen unter der Runajasko zu Olport


Pentagramm-Akademie zu Rashdul
Gen Ifirn
0 10 20
Schritt
E16
E16
E16
E15
E15
E15
E25
E25
E24
E23
E22
E22
E14
E20
E6
E6
E6
E14
E14
E13
E21
E19
E5
E7
E17
E4
E18
E9
E10
E12
E11
E8
E3
E3
E3
E3
E2
E1
Ü9
Ü8
Ü2
Ü5
0 10 20
Schritt



Übersicht

Ü1 – Paläste der Meister
Ü2 – Djer Rih
Ü3 – Palast der Elemente
Ü4 – Hallen der Macht
Ü5 – Bibliothek
Ü6 – Laboratorien
Ü7 – Saal der Kämpfenden
Ü8 – Turm der Stürme
Ü9 – Turm der Sterne
Ü10 – Bab az'Zul
Ü11 – Eisblumengarten
Ü12 – Bogenschussanlage
Ü13 – ehemaliger Wohntrakt der dämonologischen Schüler
Ü14 – Wohntrakt der elementaristischen Schüler
Ü15 – Gesindetrakt
Ü16 – Gesindetrakt und Stallungen
Ü17 – Wirtschaftsgebäude

Chamib al'Pandjashtra
Innere Gebäude – Erdgeschoss

E1 – Hauptportal
E2 – Eingangshalle
E3 – Empfangssalons

Palast der Elemente
E4 – Eingangshalle
E5 – Hof
E6 – Gemächer

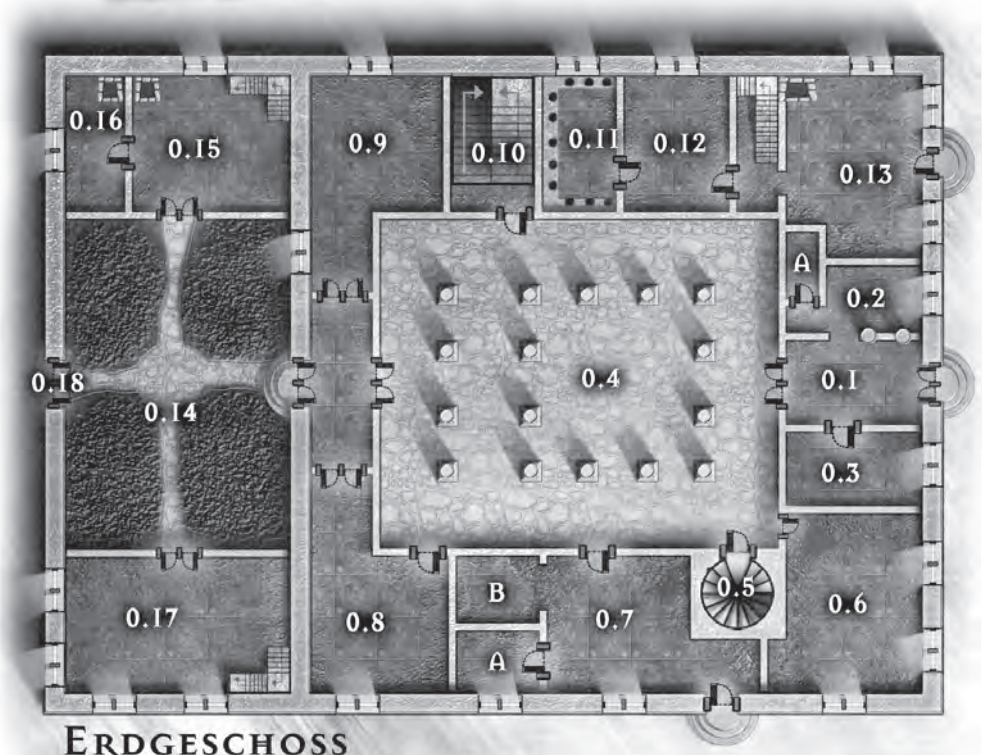
Bibliothek
E7 – Große Versammlungshalle
E8 – Großer Lesesaal
E9 – Stube der Meisterin der Bücher
E10 – Schreibsaal
E11 – Studierzimmer
E12 – Archive

Paläste der Meister
E13 – Hesinde-Schrein
E14 – Gemächer der Zuloya Hasrabalsunni
E15 – Gemächer des Yakuban ben Hasrabal
E16 – Gemächer der Magistra Neryaki

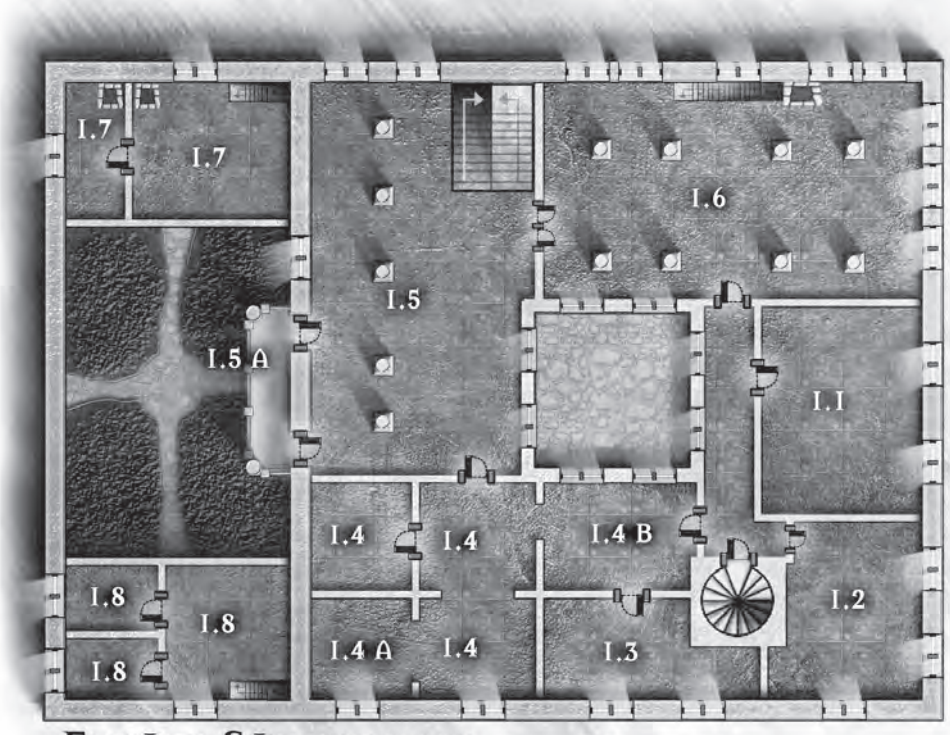
Hallen der Macht
E17 – Saal der Kämpfenden
E18 – Eingangshalle des Djer Rik
E19 – Großer Übungssaal
E20 – Hof
E21 – Kabinett der Lehrmeister
E22 – Lehrsäle
E23 – Hort des Feuers

Laboratorien
E24 – Ingredenzienkammer
E25 – Alchimistische Laboratorien

Schule der Vierfachen Verwandlungen zu Sinoda



Erdgeschoss



Erstes Stockwerk

ERDGESCHOSS

0.1 – Haupteingang
0.2 – Wachstube
a) Zelle
0.3 – Kammer der Prüfung
0.4 – Innenhof
0.5 – Wendeltreppe
0.6 – Gästetrakt
0.7 – Hospital
a) Raum der Medica
b)Krankenlager
0.8 – Druckerei
0.9 – Waschküche
0.10 – Haupttreppe
0.11 – Latrinen
0.12 – Waschraum
0.13 – Küche
0.14 – Kräutergarten
0.15 – Laboratorium
0.16 – Lehrlabor
0.17 – Werkstatt
0.18 – Hintereingang

ERSTES STOCKWERK

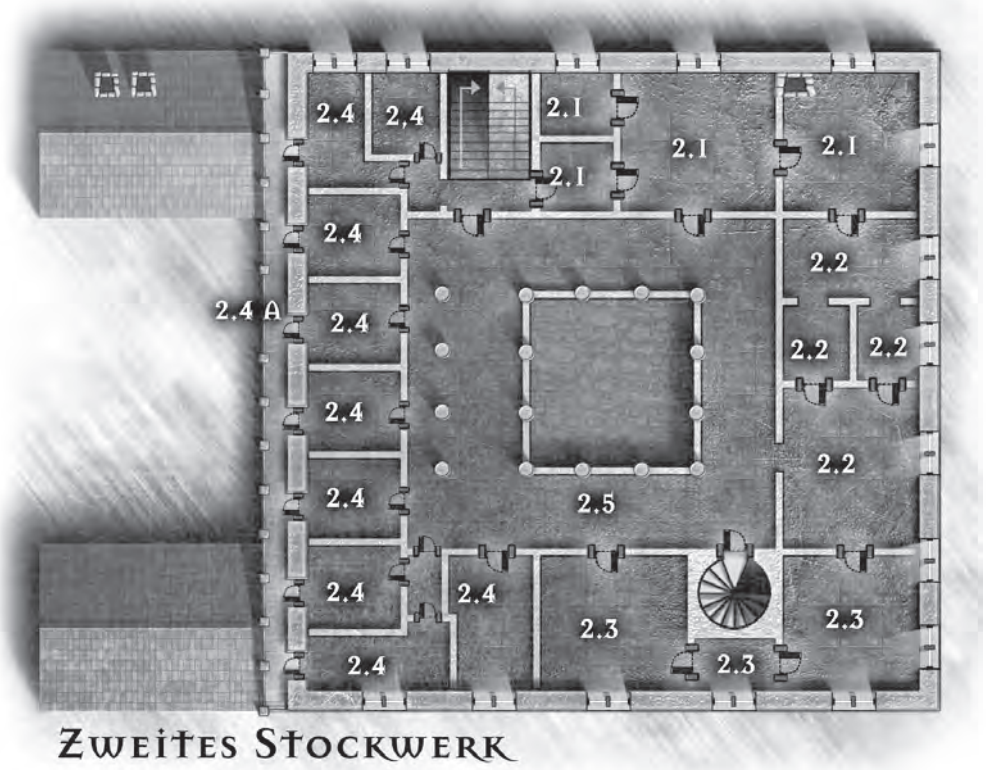
1.1 – Arbeitszimmer der Spektabilitäten
1.2 – Arbeitszimmer Praiozibers
1.3 – Arbeitszimmer des vierten Magisters
1.4 – Bibliothek
a) Scriptorium
b) Leseraum
1.5 – Konventssaal und Aula
a) Balkon
1.6 – Mensa
1.7 – Wohnung des Alchimisten
1.8 – Wohnung des Stabschreiners

ZWEITES STOCKWERK

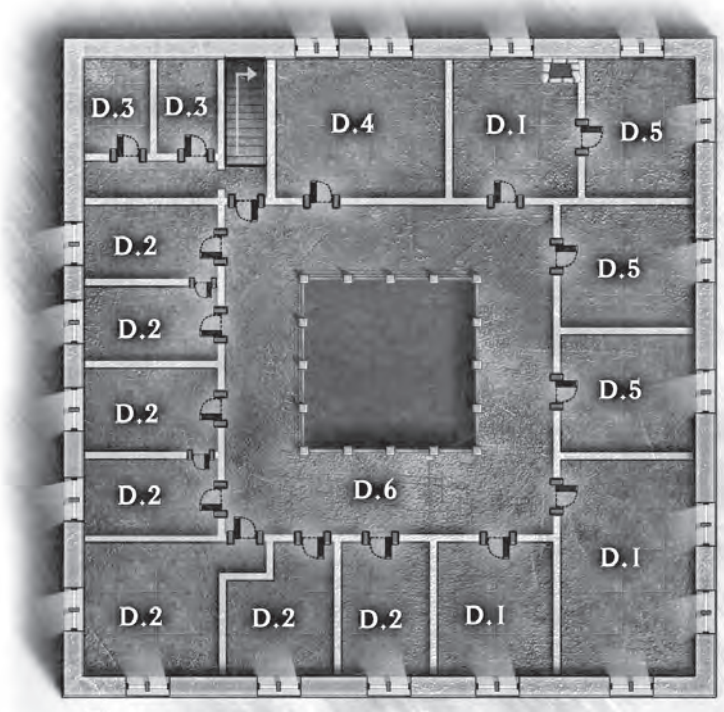
2.1 – Wohnung Praiozibers Familie
2.2 – Wohnung Spektabilitätenfamilie
2.3 – Wohnung der Familie des vierten Magisters
2.4 – Scholarenquartiere
a) Balkon
2.5 – Galerie

DACHGESCHOSS

D.1 – Seminarräume
D.2 – Gastdozententrakt
D.3 – Meditationskammern
D.4 – Lager
D.5 – Zauberkammern
D.6 – Terrasse



ZWEITES STOCKWERK



DACHGESCHOSS