

Alcazar de Heldor - Legende

A Haupt-Tor: Kammertor mit zwei aufeinanderfolgenden Doppeltoren

B Hinteres Tor: Stark befestigtes Tor zum Baronsgarten und der Orangerie

C Mauer mit Wehrgang: Umlaufender Wehrgang auf der Alcazar Hauptmauer

D Palazzo: Haupthof mit Palmen und zwei Brunnen

E Palmenhof: Hof hinter dem Drachenbau für Empfänge und Festivitäten draußen

F Ehrenhof: Hof vor dem Palas mit Drachenskulptur aus Heldorer Fertigung, vier Brunnen und üppiger Blumenpracht

G Kleiner Hof: Verbindungshof von Palmenhof zu Baronsgarten und Orangerie

H Säulengang: T-förmiger Säulengang

I Orangerie: Kräuter-, Gemüse- und Obstgarten mit Pavillon

J Baronsgarten: Kleiner Garten der Baronin und ihrer Töchter

1 Drachenbau

EG: Der Trakt der **Baronie-Verwaltung**

1a Haupteingang: Hier betreten nur gehobene Damen und Herren den Drachenbau um direkt zur Baronin oder einem Amtsträger zu gelangen

1b Registra: Begehren werden von einem Schreiber aufgenommen und können nach Aufruf vorgetragen werden

1c Vorraum: Wartebereich für Zugang zum Drachensaal

1d Drachensaal: Zentraler Ort für Verkündigungen, Anhörungen und Landesgerichtstagen

1e Amtszimmer der Baronin: Arbeitszimmer für alle Verwaltungsangelegenheiten der Baronin

1f Amtszimmer des Castellans: Arbeitszimmer von Amando di Dubiana

1g Amtszimmer des Schatzmeisters: Arbeitszimmer von Moritatio Colombi

1h Amtszimmer des Siegelmeisters: Arbeitszimmer von Ardo Phexian von Reiffenberg

1i Schatzkammer: Hier werden einige der Dukaten für die Verwaltung aufbewahrt

1j Schreibstube: Archiv und Platz für vier Schreiber für ihre Tätigkeiten

2 Caserna

2a Schlafräume der Gardisten

2b Schlafräume der Unteroffiziere

2c Gemach des Kommandeur der Leibgarde Said Abencerraga

2d Waffenkammer der Caserna

2e Speiseraum für Mannschaft und Gesinde

2f Schlafraum des Gesindes, des Stallburschen, der Dienstboten

3 Marstall und Remise

3a Marstall: Stall für eigene und fremde Pferde

3b Remise: Scheune für die eigenen Fuhrwerke

4 Palas

EG (Primo): Festivitäten und Empfänge

4a Empfang: Hier warten angekündigte Gäste auf Ihre Abholung

4b Musikzimmer: Gespräche und kleine Veranstaltungen können hier stattfinden

4c Jagdzimmer: Gemütliche Gespräche im kleinen Kreis oder zünftiges Mahl für Gäste

4d Speisezimmer: Täglicher Speiseort für die Baronsfamilia, Amtsträger und ausgewählte Gäste

4e Palas-Küche: Kleine Küche zur Vorbereitung und Versorgung des Palas

4f Gesindegänge: Versorgungsgänge und Lager für das Gesinde. Eine geheime Wendeltreppe führt von der obersten Ebene und dem Erdgeschoss über einen Fluchttunnel zu einer versteckten Lucke im Baronsgarten. Gegen ein Eindringen ist diese Lucke mit schweren Ketten innen verankert.

4g Sala major: Großer Saal mit Deckenhöhe bis zum Kuppeldach

4h Sala terrana: Heller Saal mit großen Fenstern und Doppeltüren zum Palmenhof

5 Hammam

5a Therme: Becken mit 2 Schritt Tiefe und 12 Schritt Länge nach tulamidischem Vorbild

5b Spa Bereich: Einzelwannen für Alcazar-Bewohner (auch Gesinde) und Gäste. Die Baronin ist überzeugt, dass Reinlichkeit der Gesundheit dienlich ist (bosp. „Sanitas per Aquam“)

6 Gesindeflügel

EG Gesindebereich

6a Speiseraum des Gesindes

6b Schlafrum des Gesindes

7 Encimera

EG Arbeitsflächen

7a Küche: Hauptküche des Alcazar

7b Lager: Küchenlager

7c Waschhaus

1 Drachenbau

OG: Die Residencias der Amtsträger

1k Freie Residencia für hohen Besuch

1l Residencia des **Schatzmeisters** Moritatio Colombi

1m Residencia des **Kastellans** Amando di Dubiana

1n Residencia des **Sigelmeisters** Ardo Phexian von Reiffenberg

1o Residencia der **Privatlehrerin** Mirandola von Eslambinge mit Unterrichtsbereich

4 Palas

OG (Piano Nobile): Persönlicher Bereich der Baronsfamilia

4i Residencia der Baronin: Persönlicher Bereich von Siam di Lacara. Neben dem Wohn-, Schlaf-, Bade-, und Umziehbereich bewahrt sie hier viele Erinnerungstücke ihrer frühen Abenteuer auf. So befindet sich in einer gut ein Schritt großen Flasche aus Unauer Glas ein sehr detailgetreues Modell der Karavelle Savan, mit welchem Siam an der Südmeer Expedition teilnahm, auf welches sie Eshila Lacara von Dubios kennenlernte. Neben dem Bett lehnt ein originales Banner aus der Schlacht der 1000 Oger. Wer hier suchen dürfte, würde noch viel Interessantes und so manches Geheimnis erfahren.

4j Residencia der ersten Baroness: Der persönliche Bereich von Nioppe di Lacara. Augenscheinlich sind gleich zwei Zielscheiben, zum Üben mit der Armbrust. Neben den typischen feinen Kleidern einer Adligen finden sich auch leichte Rüstungen und einige Waffen, genauso wie bei ihrer Mutter. Etwas versteckt bewahrt Nioppe ihre Ausrüstung für nächtliche Streifzüge auf. Der große Teppich in Form eines Fuchses war ein Geschenk ihrer Mutter von der nicht sicher ist, ob sie von allen Aktivitäten Niopes Bescheid weiß.

4k Residencia der zweiten Baroness: Ina di Lacara legt besonderen Wert auf ihr Erscheinungsbild. Ihre Residencia gleich daher eher dem typischen Bild eines Prinzessinenzimmers. Unzählige feine Kleider, Schuhe, Schmuck und eine extra Ecke mit großen Spiegeln und einer Schminkkommode. Spannende Geheimnisse sind vermutlich am ehesten in den Liebesbekundungen zahlreicher Adliger zu finden, welche die Baroness in einem ihrer Bett-Tische aufbewahrt.

4l Stern-Wache: Nachtquartier für ein Stern der Leibgarde. Obwohl mit fünf Betten ausgestattet, halten im Normalfall mindestens zwei Gardisten Wache.

4m Leibdiener Schlafraum: Die wichtigsten Leibdiener der Baronsfamilia schläft auch ganz in der Nähe. Nominell stehen der Baronin sowie ihren beiden Töchtern jeweils drei Dienerinnen zur Verfügung. Diese setzten diese aber sehr unterschiedlich ein.

4n Galerie und Luftraum: Galerie mit Blick hinunter in den Sala major und hinauf zur Glaskuppel.

6 Gesindeflügel und 7 Encima

OG Gästezimmer

6c, 6d Gästezimmer für besondere Gäste

7d, 7e Gästezimmer für besondere Gäste