

ANCIENT HISTORY

- 1 Umspannwerk (Ruine)
- 2 Antennen + O NIR
- 3 Anwohner-Acker + Schweine
- 4 Destille „Zur Zwille“
- 5 Haus C: Ancients-Quartierhaus
- 6 Ehem. Schulhof mit Rampen + Hindernissen
- 7 Sportplatz (Cagefights)
- 8 Haus B (Ruine)
- 9 Haus A mit Sporthalle (Fantula)
- 10 Werkstätten + Garagen
- 11 Dachterrasse (Tower)
- 12 Zaun (3 m, Natodraht)
- 13 Fantula (Destille)
- 14 Zugang zum restlichen Keller (Schul-Gerümpel) + Aufgänge zu Haus C
- 15 Katana

- ▼ Einfahrt (Tor, meist offen)
- ▼ Kellerclub-Eingang
- N
- Strommast (Höhe 45 m, außer Betrieb)

