

# Sceptra Perdita



## **Einleitung:**

Sceptra Perdita – bis vor ca. 25 Jahren war es eine blühender Stadtstaatenbund namens Halbland auf einer wunderschönen Halbinsel im Südosten von Imperium Auregium. Heute ist sie eine gänzlich unbewohnbare, baumlose Grassteppe, über die ein rauer, ewiger Wind weht.

## **Geografie:**

Die hügelige Steppenlandschaft wird von zwei Gebirgen unterbrochen. Das eine begrenzt die Halbinsel im Nordwesten zum Festland hin, das andere schmiegt sich entlang der Ostküste.

Auf der gesamten Halbinsel wächst kein einziger Baum, obwohl das Klima gemäßigt ist. Vielleicht sind die ständig wehenden Winde daran schuld.

Oft sind noch die Ruinen der einstigen Städte zwischen dem hohen Gras erkennbar: schwarz verkohlte Mauern, von Hitze zersplitterte Wegbefestigungen und durch Explosionen geborstene Gebäude. Auch die ehemals gut ausgebauten Straßen sind erkennbar und teilweise sogar noch befahrbar. Alles andere hat sich die Natur schon längst zurückerobert.

## **Gesellschaft:**

Nur ganz im Norden, in der Nähe der Landbrücke, trotz einer gemauerten Festung der Unwirtlichkeit der Steppe. Hier halten wenige, tapfere Männer aus Imperium Auregium Wache. Sie hindern neugierige Reisende am Betreten der Halbinsel, denn sie sind die einzigen, die sich offiziell auf Sceptra Perdita aufhalten dürfen. Die Gesichter der Männer sind wettergegerbt. Ihre Kleidung schützt sie vor dem Wind. Obendrein sind sie schwer gerüstet und bewaffnet, immer in Bereitschaft. Da das karge Land keine Nahrung abwirft, werden sie manchmal am Festland gesehen, wo sie Wolfspelze gegen Nahrung eintauschen. Man macht einen Bogen um die Bewohner der Festung. Sie wirken genauso unheimlich wie die Halbinsel, auf der sie Wache halten.

## **Magie:**

In Zeiten, da Halbland noch in kleine Herzogtümer aufgeteilt war, war es berühmt für seine Magiertürme. Viele Magier Ariochias wurden in Halbland ausgebildet. Ein dichtes Netz aus magischen Erdlinien und –knoten überzog die Insel. Doch beim Untergang Halblands soll dieses einzigartige Netz zerstört worden sein.

Die Nächte in Sceptra Perdita sollen unerträglich sein, voller schrecklicher Geräusche, Ahnungen von Geistern, Sharrocks oder Schlimmerem.

## **Mythen und Geschichten:**

Nicht umsonst ist es per Gesetz verboten, die Insel zu betreten. Angeblich wurde die Halbinsel in einer einzigen Nacht vor vielen Jahren auf magische Weise zerstört. Die Druckwelle der Vernichtung soll sich von einem Magierturm entlang des Erdliniennetzes zu allen anderen Zentren ausgebreitet haben.

Menschen, Elfen und Zwerge können nicht lange in Sceptra Perdita überleben. Viele Wagemutige, die auf Erkundungstouren gingen, kamen nie wieder zurück. Andere kehrten schon nach der ersten Nacht in der Steppe um und berichteten Grauensvolles.

In Küstennähe machen Meeresungeheuer jegliche Schifffahrt unmöglich und die Bucht im Norden der Halbinsel ist von Wassermonstren verseucht.

## **Kontakt Daten:**

Länderverantwortliche: Claudia Schimpl, Metaplotverantwortliche: Traute Mayer, Ratmar Reisenberger, Peter Zillinger

Spieler und Charaktere aus dem Land: Xendrak (David Rajs), Karenai ad Thaylia (Susanne Zimmermann)