

## Übersicht: Kampagne Godjira

- **Veranstaltername**  
Schattenlabor
- **Reichsname/n**  
*Festland:* Ysrahdor  
*Angrenzende Insel:* Name wird im Verlauf erspielt
- **Die wichtigsten und auffälligsten in-time Merkmale Eures Reiches: Wodurch hebt es sich ab? Was macht es besonders?**  
Beherrschung der niederen Lebensformen durch die 3 Nachkommen Godjiras (Arbeitstitel; Name wird noch diskutiert) - gesteuert als Plage und Seuchenüberbringer;  
Mannigfaltige Existenz der Dunkelheit - jegliche Arten von Dämonen.
- **Kulturhintergrund**  
Mittelalterliches Fantasy.
- **Religion**  
Keinerlei religiöse Aktivitäten bekannt.
- **Rassen und Völker**  
Menschen und Dämonen-Armeen.
- **Magie**  
Ausgewogener Anteil an Magie. Schwarze Magie ist überall Zuhause, graue und weiße Magie bedarf heilige Gegenstände, Orte und Rituale.
- **Herrschaftsform**  
Xenokratie. (Fremdherrschaft)
- **Wie viele Leute (10, 20, 100 ?) bespielen das Reich, was wird mit diesem Reich geschehen (z.B.: geplante und stattgefundene CONS?)**  
Beginnend mit 50 Spielern (Grossteil: Ehemalige Seraphim-Spieler)  
Wachsend und später deutlich mehr.
- **An welcher Stelle der Karte und in welcher Größe soll das Reich eingefügt werden, an welche Reiche soll es angrenzen?**  
Erst sicher nach Klärung der aktuellen Vakanzen und/oder nach Entstehung von neuen Ländereien.
- **Bestehen schon Beziehungen zu anderen Reichen/Veranstaltern ?**  
Ja, u.a. zu Kaotien und Krakant.
- **Lage des Reiches auf der Kampagnenkarte**  
Gern im Bereich Dunkelwasser.
- **Innenpolitik**  
Godjira ist Alleinherrscher im gleichnamigen Land. Seine drei Nachkommen regieren auf Befehl das gedrittelte Festland.
- **Außenpolitik**  
Wird durch die unheiligen Fünf, welche als Gesandte in angrenzende Ländereien reisen, geregelt.  
Gegen Angriffe von Aussen ist Godjira jedoch durch die 3 großen Armeen gewappnet.
- **Bevölkerung**  
Die Bevölkerung von Godjira besteht aus Menschen und aus übernatürlichen Wesen.

- **Kultur**  
Es gibt eine hochentwickelte und allgegenwärtig spürbar düstere Kultur, welche jedoch nur durch die Herrscher gelebt und transportiert wird.
- **Währung und Handel**  
Die Währung: Ein Jira ist ein Kristall (= 100 Gold). Ein Drag ist ein Gold. Ein Bal ist ein Silber. Ein Ash ist ein Kupfer. In den Randgebieten herrscht reger Handel mit Bodenschätzen. Hauptsächlich sind die ansässigen Menschen Selbstversorger.
- **Gesetze und Gerichtsbarkeit**  
In Ysrahdor gilt das Gesetz des Stärkeren: Nach dem hiesigen Glauben kannst du behalten was du tötest. Zudem gilt: Unterdrücke alles was Du beherrschen kannst.  
Die Gesetze werden von Godjira bestimmt und finden willkürlich und gänzlich unberechenbar Anwendung.
- **Militär, Waffentechnik und Rüstungsstand**  
Die drei Nachkömmlinge führen ihre Heere an. Über interne Strukturen ist bisher wenig bekannt.
- **Zeitrechnung und Kalender**  
Allgemein mittelländische Zeitrechnung.
- **Klima, Flora und Fauna + Geographie**  
*Ysrah* ist das Land des quälenden Nebels (und der Stille). Dichte Wälder und weite Wiesen prägen die Landschaft.  
  
*Chathul* gilt in Erzählungen Reisender als die uralte Ebene mit ihren ewig brennenden Feuern.  
  
*Mandrach* Im Hochgebirge gelegen, bietet es eine karge Landschaft mit Nadelhölzern und Klüften. Der Anblick gepählter Leichen ist hier keine Seltenheit.
- **Legenden, Sagen und Mythen**  
Düstere Überlieferungen jeglicher Art sind bekannt und plotrelevant.

Kontakt:

...:-schattenlabor-:...

[orga@schattenlabor.org](mailto:orga@schattenlabor.org)

Manuela Banzer / Björn Weide / Valentin Dörfel  
Richard-Tackx-Straße 11  
24568 Kaltenkirchen