

DEAD.EARTH — Die Welt

Einleitung — DEAD.EARTH

Willkommen in der Asche

Über dieses Spiel

Die sieben Archetypen

Waffen, Werkzeuge, Wunder

Wien — Herz der Toten Erde

Vorgeschichte — Wie das Ende nach Wien kam

Der lange Krieg im Osten

Als die Generäle aufhörten zu zählen

Wien am Rand des Feuers

Das Fleisch beginnt zu lügen

Der Riss

Der Ostkrieg und der Riss

Das Bündnis — wer den Krieg begann

Der Riss — das Höllentor

Der Höllenhauch — warum die Gaben

Der Feind dahinter

Wie es die Welt prägt

Wie Wien im Schatten versank

Setting — Überblick & Zeitleiste

Vor dem Fall (ca. 2020–2030)

Der Große Krieg (2031–2037)

Das Jahr des Feuers (2038)

Die Zeit der Seuchen (2039–2042)

Das Jetzt (ca. 2045)

Die Lage in Wien und den Vorbezirken

4.1 Geografie & Verteidigungslinien

4.2 Regierung & Machtstruktur

4.3 Fraktionen & Machtzentren

4.4 Versorgung & Alltag

Fraktionen in Wien und im Umland

50 Orte der Macht und des Verfalls

Die Lage in Österreich

Die Lage in Europa

PRAG — Die Goldene Stadt

Die Umkehrung (warum Prag der Gegenpol zu Wien ist)

Vorgeschichte — Wie Prag golden wurde

Der gebändigte Riss (das Geheimnis unter dem Gold)

Lage & Geografie
Anbindung an Wien (für Expeditionen)
Fraktionen in Prag
Schauplätze in Prag

DEAD.EARTH — Die Welt

Der Setting-Band: ein zerbrochenes Wien, sein Umland und die Goldene Stadt Prag.

Wien ist nicht gefallen. Wien liegt im Sterben — und betet dabei zu allem, was noch zuhört.

Dieser Band ist zum Lesen, nicht zum Nachschlagen: die Chronik des Untergangs, die Fraktionen und Kulte, die Orte der Macht und des Verfalls. Die Regeln stehen im Band **Die Regeln**, die Gegner im **Bestiarium**.

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 — Arbeitsfassung. Rückmeldungen willkommen: mail@dead-earth.com · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien.

Einleitung — DEAD.EARTH

Ein Rollenspiel in den Ruinen Wiens.

Willkommen in der Asche

Europa ist tot.

Die alten Nationen sind Staub, ihre Grenzen verbrannt, ihre Städte überwuchert von Pilz, Rost und Glauben. Und doch leben in den Ruinen noch Menschen — Überlebende, Mutanten, Suchende, Wahnsinnige. Sie alle kämpfen darum, das letzte Licht der Zivilisation am Brennen zu halten. Oder es endgültig zu löschen.

Dies ist die Welt von **DEAD.EARTH**: ein verwesendes Wien im Schatten des Falls, wo verstrahlte Bestien durch die Höfe streifen, alte Maschinen im Dunkeln erwachen, vergessene Götter neue Priester finden — und **Legionen aus keiner Zeit** durch den Riss marschieren.

Deine Aufgabe: überleben. Deine Belohnung: ein weiterer Sonnenaufgang.

Über dieses Spiel

DEAD.EARTH folgt einer **old-school** Haltung — gefährlich, direkt, tödlich. Deine Werte sind klein, deine Chancen gering, und dein Mut ist alles, was zählt. Heldentum ist keine Gabe, sondern eine Entscheidung, die du triffst, wenn schon alles verloren ist.

Die Regeln sind bewusst schlank gehalten, damit Erzählen, Erkunden und Improvisieren im Vordergrund stehen. Ob du durch verseuchte Ruinen schleichst, mit mutierten Räubern verhandelst oder einen uralten Panzer zum Leben erweckst — deine Entscheidungen schreiben die Geschichte. Meist ist es eine kurze.

Die sieben Archetypen

Jeder Archetyp verkörpert eine Art, in dieser Welt zu überleben. Alle sind gefährlich, unvollkommen und von den Jahren des Verfalls gezeichnet.

Krieger

Der Überlebende mit der Klinge, der sich mit blankem Stahl oder rostigem Gewehr durch die Welt schlägt. Krieger stehen an der Front, schützen die Schwachen — oder führen ihre eigenen Clans. *Kraft und Entschlossenheit sind ihre Währung.*

Späher

Schattengänger, Pfadfinder, Plünderer. Sie kennen die Ruinen, die Wege durch die Donauauen und die Geräusche, die bedeuten, dass etwas im Dunkeln jagt. *Sie überleben, weil sie zuerst sehen, was andere übersehen.*

Hüter

Wächter der alten Welt. Manche folgen den Kirchen Wiens, andere verehren Maschinen oder Naturgeister. Ein Hüter ist Priester, Arzt und Richter zugleich — oft der Einzige, der noch Ordnung in den Wahnsinn bringt.

Tüftler

Kinder des Rosts. Mechaniker, Bastler, Erfinder. Sie wissen, dass Technik nur vergessene Magie ist. Ein Tüftler baut eine Pistole aus Schrott oder erweckt eine tote Drohne — wenn er lange genug lebt, bis sie läuft.

Hexer

Wandler zwischen Wissenschaft und Wahn. Manche zapfen psionische Energien an, andere machen die Mutation selbst zur Quelle ihrer Macht. Gefürchtet, verachtet, unersetzlich. *Die Risse zwischen den Zeiten flüstern zu ihnen — und sie flüstern zurück.*

Virologe

Erben der alten Ärzte, die glaubten, sie könnten die Seuche verstehen. Heute sind sie Alchemisten der Fäulnis: sie brauen Gifte, Heilmittel, Stimulanzen und Viren, die Leben retten oder auslöschen. Viele tragen die Krankheit in sich — als Fluch und als Werkzeug.

Berserker

Vom Zorn geboren, von Strahlung gezeichnet. Sie leben nur für den Kampf. Ob durch Drogen, Mutation oder pure Raserei — ein Berserker kennt keine Angst, kein Mitleid, kein Zögern. *Wenn er fällt, nimmt er viele mit.*

Waffen, Werkzeuge, Wunder

Alles, was je existierte, kann wiedergefunden werden: ein rostiges Sturmgewehr, ein Schwert aus Autostahl, eine Faust aus einem alten Exoskelett, ein Flammenwerfer aus Benzin und Hoffnung. Die Welt ist ein Friedhof der Technik — wer gräbt, findet.

Doch Macht hat ihren Preis. Jede Waffe kann versagen, jede Rüstung zerfällt, jede Technologie zieht jene an, die sie begehren. Und in Wien ist Besitz nie sicher — nur geliehen, bis dir jemand Stärkeres begegnet.

Wien — Herz der Toten Erde

Inmitten des zerbrochenen Kontinents liegt Wien, eine Stadt zwischen Leben und Tod. - **Zone C**, der Kern, beherrscht vom Rat der Überlebenden. - **Zone B**, der Gürtel, ein Schlachtfeld der Clans, Kirchen und Mutanten. - **Zone A**, der Osten, ein Rissgebiet, wo die Zeit selbst zerfließt und die Legionen marschieren.

Hier beginnt deine Geschichte. Hier kämpfst du. Hier stirbst du vielleicht. Oder du wirst zu etwas Neuem — und wünschst dir, du wärst gestorben.

Willkommen in **DEAD.EARTH**.

Vorgeschichte — Wie das Ende nach Wien kam

Niemand kann sagen, wann genau die Welt aufhörte. Es gab kein einzelnes Ende. Es gab nur eine lange Reihe von Toren, die sich öffneten und nie wieder schlossen.

Der lange Krieg im Osten

Seit den späten 2020er-Jahren fraß ein Krieg sich durch den Osten Europas — erst Grenzscharmützel, dann Fronten, die sich Jahr für Jahr wie Wundbrand nach Westen zogen. Paramilitärs, zerfallende Staaten — und in ihrem Rücken **das Bündnis**, die Koalition des Ostens, die nach Westen drängte. Man las davon in Wien wie von schlechtem Wetter über einem fernen Land. Das Wetter kam näher.

Als die Generäle aufhörten zu zählen

Als die Vorräte versiegten, taten die Kommandeure, was lange undenkbar gewesen war. Erst Giftgas. Dann Bioviren, die man „präzise“ nannte — Waffen, um Armeen zu schwächen, nicht um Völker auszulöschen. Dann Atomfeuer.

Kiew, Charkiw, Odessa, halb Polen: Namen, die heute nur noch Krater sind. Europa selbst wurde zum Schlachtfeld, und die Flüchtlingsströme trugen die Seuchen weiter als jede Rakete.

Wien am Rand des Feuers

Wien lag im äußeren Ring des Bombengürtels — kein Ziel, aber auch nicht verschont. Mehrere Sprengköpfe detonierten östlich der Stadt; die Druckwellen zerschlugen ganze Bezirke, und radioaktive Wolken fraßen sich über die Donau in Grundwasser und Böden. Die Stadt starb nicht mit einem Schlag. Sie begann zu verwesen, langsam, bei lebendigem Leibe. Strom, Ordnung, Recht — alles flackerte aus wie eine Kerze im Zugwind.

Das Fleisch beginnt zu lügen

Die „präzisen“ Genwaffen hielten sich an keine Zusagen. Sie mutierten, sprangen auf Tiere über, machten Menschen zu Wirten. Krankheiten liefen schneller als jede Quarantäne. Ganze Straßenzüge starben — und andere erhoben sich wieder, hungrig und leer. Und dann, womit niemand gerechnet hatte: **Manche Überlebende veränderten sich.** Feuer aus bloßen Händen. Gedanken, die durch Mauern gingen. Stimmen in der Strahlung, die manche wie eine zweite Haut zu spüren begannen. Für die einen war es Mutation. Für die anderen Gotteslästerung. Für wenige der Beginn eines neuen Zeitalters. Der Streit darüber tötet in Wien bis heute mehr Menschen als jede Kugel.

Der Riss

Kurz nach dem Feuer — als Waffenexperimente, Strahlung und Dinge, die niemand hätte anrühren dürfen, die Wirklichkeit dünn scheuerten — zerriss etwas, das nicht dafür gemacht war zu zerreißen: der **Riss**. Kein Bruch in Zeit und Raum, wie die Gelehrten anfangs hofften. Ein **Tor zur Hölle**. Durch ihn kommen die **Dämonen** — was Wien „die **Legionen**“ nennt — und weil die Hölle außerhalb der Zeit liegt, speit sie die Verdammten *aller Zeitalter* aus: antike Formationen neben Dingen, die es nie gegeben hat, Banner aus keiner Geschichte. Die Priester am Steffl nennen es das Gericht — und diesmal haben sie recht, und das macht es nur schlimmer. Mehr dazu in **Der Ostkrieg und der Riss**.

Zeitleiste (SL-Referenz) - späte 2020er: Krieg im Osten eskaliert. - **frühe 2030er:** ABC-Waffen im Großeinsatz; Ostmetropolen fallen. - **2030er:** Seuchen, Strahlung, Flüchtlingswellen erreichen Mitteleuropa. - **Der Schlag:** Sprengköpfe östlich Wiens; Zerfall der staatlichen Ordnung. - **Danach:** Mutation & Gaben treten auf; die Infizierten erheben sich. - **Der Riss:** das **Höllentor** öffnet sich — kurz nach dem Feuer — und schließt

sich nicht. Dämonen treten durch; der Höllenhauch bringt die Gaben. -
Heute: Wien ist keine Hauptstadt mehr. Wien ist eine Grenzstadt zwischen
Überleben und Verdammnis.

Der Ostkrieg und der Riss

Zwei Wunden brachten das Ende. Die erste schlugen Menschen. Die zweite kam kurz darauf — und sie war nicht von dieser Welt.

Das Bündnis — wer den Krieg begann

Der **Ostkrieg** war Menschenwerk. Im Osten schlossen sich Mächte zu einem **Bündnis** zusammen — eine Koalition aus Staaten, Armeen und Ideologien, die nach Westen drängte, als Ressourcen und Ordnung zerfielen. Das Bündnis warf die ersten Bomben; der Westen warf zurück. So starb die alte Welt: von Menschenhand, aus Menschengründen — Gier, Angst, Hunger.

Niemand im Westen weiß mehr genau, wer im Bündnis wen führte. „Das Bündnis“ ist der Name, den die Überlebenden dem gaben, was aus dem Osten kam. Ein Gesicht hat es nie gehabt.

Der Riss — das Höllentor

Der Krieg war nur die erste Wunde. **Kurz nach dem Feuer** — als Strahlung, Genwaffen und Experimente an Dingen, die niemand hätte anrühren dürfen, die Wirklichkeit dünn scheuerten — **riss sie**. Nicht zu einer anderen Zeit. Nicht zu einem anderen Ort. Zur **Hölle**.

Der Riss ist ein **Tor**. Dahinter warten sie, und durch ihn kommen sie: **Dämonen**. Was die Überlebenden „die **Legionen**“ nennen, sind die Heerscharen der Hölle. Und weil die Hölle außerhalb der Zeit liegt, speit sie die Verdammten **aller Zeitalter** aus — Panzer neben Speerträgern, Banner aus keiner Geschichte, Rüstungen, die es nie gab, neben solchen, die längst zu Staub sein sollten. Ein Albtraum aus jedem Jahrhundert, unter einer einzigen, hungrigen Fahne.

Der Höllenhauch — warum die Gaben

Mit den Dämonen sickert etwas Feineres durch den Riss: der **Hauch der Hölle**. Er berührt die Lebenden, und manche wandeln sich im **Geist** statt im Fleisch. Das ist die Quelle der **Gaben**, der Psi-Kräfte, der **Gezeichneten** — nicht Segen, nicht Evolution, sondern **Korruption**. Wer Macht aus dem Riss zieht, zieht die Hölle ein Stück näher und trägt ihr Mal (Regeln: *Gaben & Narben*).

Zwei Ursprünge, zwei Sorten Grauen. Der **Krieg** schuf die Monster des Fleisches — Strahlung, Genwaffen und Seuchen machten die Infizierten, die Assimilanten, die Kinder der Zweiten Geburt. Der **Riss** schuf die Schrecken des Geistes und der Seele — die Legionen, die Gaben, die Verdammnis. Wien liegt zwischen beiden.

Der Feind dahinter

Die Legionen sind nicht wahllos. Etwas **lenkt** sie — ein Wille auf der anderen Seite, der den Riss weitet, Nacht um Nacht. Niemand hat ihn gesehen und ist zurückgekommen. Die Priester nennen ihn den Widersacher; die Bleichen nennen ihn den Architekten; die Gelehrten messen nur, dass der Riss **wächst**. Wer immer dort auf dem Thron sitzt: Er hat Geduld — denn er kommt von jenseits der Zeit, und die Zeit arbeitet für ihn.

Wie es die Welt prägt

- **Apokalypse Gottes** hat recht — und das macht sie nur schlimmer. Es *sind* Dämonen. Es *ist* ein Gericht. Also brennen die Gezeichneten am Stephansplatz.
- **Kinder des Lichts** verehren den Hauch als göttliche Wandlung; andere **Sekten** beten den Riss und seine Legionen offen an.
- **Prag** hat das Ungeheuerlichste getan: ein **Höllentor gebändigt** und daraus Macht gezogen — und zahlt dafür einen Preis, den die goldene Stadt sich nicht eingestehen wagt (*Prag — Die Goldene Stadt*).

Wie Wien im Schatten versank

Kurzfassung des Settings — der Kastentext, der neuen Spielern in fünf Minuten den Boden unter den Füßen wegzieht.

Zuerst war es nur Krieg. Ein weiterer, fern im Osten, wo Grenzen seit jeher brennen. Niemand in Wien glaubte, dass er je die Donau erreichen würde. Doch die Front kroch näher, Jahr um Jahr, und verschlang ganze Länder auf dem Weg.

Als die Ressourcen versiegten, entschieden die Generäle, was lange undenkbar war: Gas, dann Viren, dann Atomfeuer. Städte verglühten. Landstriche wurden zu Ödland. Europa selbst wurde zum Schlachtfeld — und Wien lag am Rand des Bombengürtels. Kein Ziel. Aber auch nicht sicher.

Mehrere Sprengköpfe detonierten östlich der Stadt. Die Druckwellen zerschmetterten die Bezirke, radioaktive Wolken fraßen sich über die Donau, verseuchten Wasser und Erde. Doch das war nicht das Ende. Es war nur die erste Tür.

Die Genwaffen — angeblich „präzise“ — mutierten unkontrolliert. Tiere wurden zu Trägern, Menschen zu Wirten. Ganze Straßenzüge starben. Andere erhoben sich als Infizierte, hungrig und leer, und trugen die Seuche weiter durch die Nacht.

Und dann geschah, womit niemand rechnete: **Manche Überlebende veränderten sich.**

- Einige entwickelten Kräfte, die wie Zauberei wirken — Feuer aus bloßen Händen, Gedanken, die durch Mauern gehen.
- Andere hören Stimmen und fühlen die Strahlung wie eine zweite Haut.
- Für die einen ist es Mutation. Für die anderen Gotteslästerung. Für wenige ein neues Zeitalter.

Und über allem klafft **der Riss** — ein Bruch in der Welt, durch den Legionen aus keiner Zeit in die Ruinen sickern. Manche bekämpfen sie. Manche beten sie an.

Die Stadt zerfiel in Zonen:

- **Das Zentrum**, halb bewohnbar, regiert von Milizen, Klerikern und Banden.
- **Die Ränder**, ein Flickenteppich aus Ruinen, verseuchten Straßen und improvisierten Festungen.
- **Der Bombengürtel**, eine Hölle aus Kratern, Asche und strahlender Wildnis.

Innerhalb weniger Jahre hörte Wien auf, eine Hauptstadt zu sein. Es wurde zur Grenzstadt zwischen Überleben und Untergang. Strom flackert nur noch in Teilen. Sauberes Wasser ist kostbarer als Gold. Und jede Nacht füllen neue Schreie die Ruinen.

Die Welt draußen? Niemand weiß, wie viel von Europa noch steht. Manche sagen, Deutschland sei ein einziger verstrahlter Krater. Andere schwören, im Balkan seien Königreiche der Mutanten entstanden.

Nur eines ist sicher: **Wien lebt — oder stirbt — in seinem eigenen Schatten.**

Setting — Überblick & Zeitleiste

Die kanonische Chronik, wie es so weit kam.

Zeitraumen: Das „Jetzt“ liegt um ~**2045** (der Fall: ~2038). Die 2040er sind Kanon.

Vor dem Fall (ca. 2020–2030)

Spannungen im Osten Europas: politische Krisen, Ressourcenknappheit, Grenzkonflikte. Ein Kalter Krieg 2.0 aus Aufrüstung, Stellvertreterkriegen und Propaganda. Europa spaltet sich, Bündnisse zerbrechen, jeder Staat sucht verzweifelt nach eigener Macht. Man sah es kommen. Man tat nichts.

Der Große Krieg (2031–2037)

- **2031:** Offener Krieg im Osten — Ukraine, Balkan, Schwarzmeerraum. Millionen fliehen nach Westen.
- **2033:** Chemische Kampfstoffe an den Fronten. Offiziell bestritten, längst dokumentiert.
- **2035:** Die ersten biologischen Waffen. Gerüchte über „intelligente Viren“, die gezielt Bevölkerungsgruppen brechen sollen.
- **2037:** Die Front kriecht an Mitteleuropa heran. Wien wird zum Zufluchtsort — überfüllt, hungrig, instabil.

Das Jahr des Feuers (2038)

- **Mai:** Atomschläge auf Kiew, Warschau, Bukarest. Gegenschläge folgen. Wien liegt außerhalb der direkten Einschläge, aber im Radius der Verwüstung.
- **Juni:** Mehrere Detonationen östlich der Stadt zerreißen Industrie und Vororte. Teile Wiens brechen zusammen, das Donauufer verstrahlt.
- **August:** Die Versorgungsketten kollabieren. Plünderung, Aufstand, Kriegsrecht.
- **Dezember:** Das Stromnetz fällt. Wien liegt im Dunkel — und im Dunkel bleibt es.

Die Zeit der Seuchen (2039–2042)

- **2039:** Mutierte Viren durch Tiere, Wasser, Menschen. Die ersten Berichte über „lebende Tote“.
- **2040:** Das Massaker im 3. Bezirk — eine Quarantänezone bricht zusammen. Tausende sterben oder wandeln sich.
- **2041:** Die Flüchtlingsströme versiegen. Wien ist isoliert, nur wenige Wege nach außen bleiben begehbar.
- **2042:** Die **Gezeichneten** treten hervor — Menschen mit unerklärlichen Kräften. Und irgendwo in diesen Jahren reißt der Himmel: **der Riss** öffnet sich, und die ersten Legionen sickern durch. Man jagt die Gezeichneten, fürchtet sie, betet sie an.

Das Jetzt (ca. 2045)

Wien ist dreigeteilt: - **Innenstadt** — Sitz von Restmiliz und Kulturen. Halbwegs bewohnbar, brutal kontrolliert. - **Mittelgürtel** — Ruinen voller Plünderer, Mutanten und Überlebender. - **Bombengürtel** — Todeszone aus Kratern, Strahlung und Seuche.

Strom gibt es nur in improvisierten Inselnetzen, Wasser ist knapp, Nahrung überlebenswichtig. Fraktionen, Kulte und Warlords kämpfen um jeden Block, jeden Brunnen, jede Waffe.

Europa außerhalb Wiens? Nur Gerüchte. Manche sagen, Berlin sei ein leuchtender Krater. Andere schwören, Prag sei eine „goldene Stadt“ unter Psioniker-Herrschaft. Vielleicht stehen im Süden noch Staaten. Vielleicht auch nicht.

Die Lage in Wien und den Vorbezirken

Wien ist keine Stadt mehr. Es ist eine Front mit Straßennamen.

4.1 Geografie & Verteidigungslinien

Die Donau — die erste Linie. Fast alle Brücken sind gesprengt. Nur wenige Übergänge stehen noch, jeder unter dem Gewehr des Militärs oder eines Clans. Die Ostseite — Transdanubien, der 21. und 22. Bezirk — ist weitgehend aufgegeben: Seuchengebiet, Mutationsland, Niemandsufer. Wer hinüber will, zahlt oder stirbt, meist beides.

Der Donaukanal — die zweite Linie. Die Grenze zwischen Kernstadt und unsicherem Gürtel. Ständig patrouilliert, schwer befestigt, mit Scheinwerfern, die nachts über das schwarze Wasser streichen. Hinter dem Kanal endet die Fiktion der Ordnung.

Die drei Zonen: -  **Zone A** (Osten: Donaustadt, Floridsdorf) — verseuchtes Niemandland. Heimat von Mutanten, verstrahlten Tieren und Banden, die keine Gefangenen machen. -  **Zone B** (zwischen Donau und Donaukanal) — teilweise kontrolliert, umkämpft. Brennpunkt zwischen Regierung, Clans und Milizen; die Frontlinie verschiebt sich mit jeder Nacht. -  **Zone C** (Kernstadt, westlich des Kanals) — Sitz der „Regierung“, militärisch gesichert. Und trotzdem: überbevölkert, ausgehungert, zerfressen von Machtkämpfen. Der letzte sichere Ort ist nur der, an dem man langsamer stirbt.

4.2 Regierung & Machtstruktur

Der Rat von Wien residiert in der Hofburg und den Ministeriumsruinen des 1. Bezirks — die Reste der alten Regierung, Militärführer und Kirchenvertreter an einem Tisch, an dem längst niemand mehr die Wahrheit sagt. - **Einfluss:** reicht nur bis an die Grenzen von Zone C. - **Aufgaben:** Rationen verteilen, Ordnung erzwingen, Propaganda senden. - **Schwäche:** ohne die Milizen und Banden, die es verachtet, wäre der Rat in einer Woche Geschichte.

4.3 Fraktionen & Machtzentren

Clans & Milizen. Viele formieren sich entlang alter Herkunftslinien (türkisch, balkanisch, kaukasisch) und bewaffnen sich aus Museen — allen voran dem **Heeresgeschichtlichen Museum** — und geplünderten Kasernen. Sie halten ganze Straßenzüge und Bezirke: Favoriten, Simmering, Ottakring. In ihren Vierteln gilt ihr Wort, ihr Zoll, ihr Galgen.

Die Flaktürme. Augarten, EsterházyPark, Arenbergpark: Betonkolosse aus einem früheren Krieg, ausgebaut zu Bunkern und Festungen. Jeder ist von einer mächtigen Gruppe besetzt und praktisch nicht zu nehmen. Wer einen Flakturm hält, hält ein Stück Ewigkeit aus Stahlbeton.

Kirchen & Kulte. Stephansdom, Karlskirche, Votivkirche — religiöse Machtzentren, in denen der Weihrauch den Verwesungsgeruch nicht mehr überdeckt. Sekten nutzen das Chaos: Manche verehren den **Riss**, andere die **Legionen**, die aus ihm treten, als göttliche Zeichen.

Die Legionen. Sie tauchen sporadisch über Risse auf — an der Donauinsel, im Arsenal, in alten Tunneln. Antike und futuristische Formationen, die es nie gemeinsam gab, marschieren nebeneinander unter Bannern aus keiner Geschichte. Sie werden teils bekämpft, teils angebetet. Beides endet selten gut.

4.4 Versorgung & Alltag

- **Nahrung:** Der Rat verteilt Rationen — knapp, ungerecht, mit Bevorzugung. Der Rest kommt vom Schwarzmarkt und den Schmugglern aus dem Marchfeld und dem Wienerwald.
- **Wasser:** Die alten Leitungen sind unzuverlässig und oft verseucht. Die Brunnen im Wienerwald und den Donauauen sind lebenswichtig — und heftig umkämpft.
- **Technik:** Strom nur aus improvisierten Generatoren. Im Einsatz sind alte Waffen aus Museen und Militaria; funktionierende moderne Geräte sind selten und kostbar.
- **Medizin:** Bittere Knappheit. Vieles ist improvisiert — Kräuter, alte Vorräte, Verzweiflung. Psioniker und „Magier“ bieten alternative Heilungen an, doch wer sie annimmt, gilt vielen schon als halb verloren.

Fraktionen in Wien und im Umland

In Wien fragt man nicht zuerst, wer du bist. Man fragt, woran du glaubst — denn daran erkennt man, wie du tötest. Jede Macht in dieser Stadt hat ihr Credo darüber, was das Ende bedeutet. Die Credos sind unvereinbar. Deshalb brennt es.

Die Bastionen der Menschlichkeit

Credo: Überleben ist das einzig Heilige. Jede intakte Mauer ist ein Gebet gegen die Finsternis. **Sitz:** das Alte AKH, seine Innenhöfe mit Planen überspannt.

Stärke: ca. 10.000–15.000 Überlebende in drei Bastionen.

Entstanden aus Notunterkünften in Schulen, Spitälern und Kellern. Sie nennen sich „die Bastionen“, weil jedes Gebäude, das noch steht, wie eine Festung gegen Hunger, Kälte und Wahnsinn wirkt. Strom kommt aus röchelnden Generatoren, Wasser aus gefiltertem Grundwasser. Ihre Menschen sind einfache Leute —

Sanitäter, Mütter, Handwerker, gebrochene Idealisten, die immer noch Verbände wechseln, während draußen die Welt verwest. Sie sind das Nächste zur Hoffnung, das Wien noch hat. Es ist nicht viel, und es wird jede Nacht weniger.

Apokalypse Gottes

Credo: *Das Ende ist Gottes Gericht. Wien ist das neue Jerusalem. Das Antlitz des Sünders muss verborgen bleiben — und der Gezeichnete muss brennen.*

Sitz: der Stephansdom und einige weitere Kirchen. **Stärke:** ca. 1.500 Fanatiker, davon 400 bewaffnete „Templer“.

Nach dem Zusammenbruch übernahmen fanatische Priester die Kanzeln der Stadt. Ihre Gläubigen tragen Masken aus Metall, damit das Gesicht des Sünders vor Gott verborgen bleibt. Sie verkünden die Apokalypse als Willen des Herrn und sich selbst als seine Klinge. Nachts gehen Gerüchte von „Reinigungen“ um: Menschen, die zu Mutanten erklärt und auf den Plätzen verbrannt werden, während Litaneien durch die Ruinen hallen. Wer eine Gabe trägt, betet, dass die Templer ihn nicht zuerst finden.

Rat von Wien

Credo: *Ordnung um jeden Preis. Der Staat darf nicht sterben — auch wenn das Volk es tut.* **Sitz:** die Hofburg, die Fenster mit Sandsäcken verbarrikadiert.

Stärke: ca. 1.200 Soldaten, 400 Zivilisten.

Der Rest von Militär und Polizei — kaum ein Dutzend Fahrzeuge, ein paar Funkgeräte und eine zerfallene Befehlskette. Generaloberst Koller spricht von „Ordnung“, während seine Männer um jede Konservendose kämpfen. Eine paranoide, militarisierte Gemeinschaft, halb Armee, halb Sekte, die ihre Herrschaft über Zone C mit Rationen, Propaganda und Erschießungen aufrechterhält. Sie klammert sich an die Formen einer Regierung, die es nicht mehr gibt, wie ein Ertrinkender an ein morsches Brett.

Freiheitliche Brigaden

Credo: *Kein Herr, kein Gott, kein Staat. Rette, was zu retten ist — und verbrenne den Rest.* **Sitz:** die U-Bahn-Schächte unter der Stadt. **Stärke:** geschätzt 800–1.200 Mitglieder.

Eine Bewegung ohne Zentrum. Ihre Anführer sind Stimmen im Radio, Übertragungen aus toten Studios — vielleicht Menschen, vielleicht nur Mythen. Die Brigaden bekämpfen jede Form von Autorität und retten, was sie können: Kinder, Flüchtlinge, Bücher. Manche sagen, sie seien nur noch ein paar Dutzend. Andere schwören, jeder zweite Überlebende in Wien arbeite heimlich für sie. Beides zu glauben ist gefährlich. Beides ist wahr.

Die Eisenhändler

Credo: *Eisen ist Leben. Der Starke schmiedet, der Schwache ist Schrott.* **Sitz:** die Gasometer, wo alte Turbinen noch Strom spucken. **Stärke:** ca. 1.000–1.500 Personen.

Entstanden aus Schrottsammlern und alten Werkstätten. Ihre Welt ist Metall, Schweißfunken und Benzin — sie reparieren Waffen, bauen Fallen, handeln mit allem, was schießt oder rollt. Viele basteln an primitiven Exosuits aus Schrott und Hydraulik, die klappern wie sterbende Maschinen. Ihre Anführer regieren nach dem Gesetz des Stärkeren. In den Gasometern gibt es kein Recht außer dem, das man sich selbst schmiedet.

Die Kinder des Lichts

Credo: *Die Strahlung ist der Atem Gottes, der den neuen Menschen formt. Fürchtet euch nicht vor der Wandlung — kniet in ihr nieder.* **Sitz:** die Ruinen der ehemaligen UNO-City. **Stärke:** unbekannt.

Man trifft sie selten — bleiche, vermummte Gestalten, die lichtscheu durch die Trümmer schleichen, mit seltsam ruhigen Stimmen. Viele sind tatsächlich mutiert: blass, dünnhäutig, verändert. Sie beten die Verseuchung an, die sie zeichnet. Gerüchte sprechen von einer **leuchtenden Quelle tief unter der Donau**, zu der sie hinabsteigen — und von der nicht alle zurückkehren, die aber alle verändert.

Der Orden der Scherben

Credo: *Wissen ist die einzige Waffe gegen das Chaos. Auch wenn es die Seele kostet — die Seele ist ein Luxus, den das Ende sich nicht leistet.* **Sitz:** die Katakomben unter dem 1. Bezirk. **Stärke:** ca. 400–600 Überlebende.

Eine Splittergruppe aus Wissenschaftlern, Ingenieuren und Studenten, zurückgezogen in die Gänge unter der alten Stadt. Alte Server, Roboterreste und defekte Drohnen füllen ihre Hallen; sie experimentieren mit Energiezellen, Genproben und KI-Fragmenten. Mit jedem Durchbruch treiben sie ihre eigene Menschlichkeit ein Stück weiter von sich. Sie sind die Einzigen, die den Riss zu messen wagen — und einige von ihnen haben aufgehört, dabei zu blinzeln.

Die Rattenkönige

Credo: *Die Oberfläche gehört den Sterbenden. Die Finsternis gehört uns.* **Sitz:** die Kanäle unter dem Naschmarkt, wo Abwasser, Rauch und Stimmen ineinanderfließen. **Stärke:** unklar — vielleicht 1.000, vielleicht das Doppelte.

Sie herrschen über die Dunkelheit unter der Stadt. Ein König? Manche sagen, es sei eine Gestalt mit vielen Gesichtern, geboren aus dem Abfall der alten Welt. Ihre „Untertanen“ sind Waisen, Diebe, Flüchtlinge und Wahnsinnige — und sie kennen jeden Tunnel, jeden Schacht, jeden Zugang unter Wien. Niemand betritt den Untergrund gegen ihren Willen und findet allein zurück.

Das Ottakringer Syndikat

Credo: *Disziplin ist Gnade. Der Berg schützt die Seinen und zermahlt den Rest.* **Sitz:** Schloss Wilhelminenberg, über dem, was einmal der 16. Bezirk war. **Stärke:** geschätzt 300–400 Mitglieder.

Nach außen gelten sie als „Plünderer“ — in Wahrheit sind sie eine straff organisierte Miliz, die sich selbst „Hüter des Berges“ nennt: Kämpfer, Mechaniker, Waffenschmiede und Zwangsarbeiter. Sie halten ihre Höhe durch

eiserne Disziplin und brutale interne Kontrolle. Fremde und „Nutzlose“ überleben hier nicht lange. Es ist eine der grausamsten Fraktionen der Stadt — und eine der wenigen, die noch funktioniert.

Die Kinder der Zweiten Geburt

Credo: „Wir sind das Fleisch nach dem Feuer. Wir sind das Denken nach dem Schmerz. Wir sind, was bleibt.“ **Sitz:** der Tiergarten Schönbrunn. **Stärke:** 200–300 Individuen.

Im Schönbrunner Tiergarten verband sich nach den Bombardierungen Unvereinbares: mutierte Affen, gefangene Menschen, Strahlung, psionische Restenergie, Bioabfall — eine einzigartige genetische Kaskade. Die ersten „Kinder“ entstanden aus instinktiven und erzwungenen Verbindungen; halb Mensch, halb Tier, überlebten sie durch rohe Kraft und aufblitzendes Bewusstsein. Heute haben sie Sprache, Hierarchie und Glauben. Sie halten sich für die wahren Erben der neugeborenen Welt. Gerüchte sagen, sie wachsen schneller als Menschen — ein Jahr, und ein Kind ist erwachsen.

Die Ocaleni — „die Otschalenins“

Credo: Wir haben ertragen, woran der Westen zerbrochen wäre. Das Gift ist unser Geburtsrecht. **Sitz:** das alte Heerespital in Stammersdorf, jenseits der Donau. **Stärke:** unbekannt, vermutlich 400–800.

Ein Sammelsurium von Menschen, die vor dem Krieg aus dem Osten nach Westen flohen — und statt Aufnahme nur die gesprengten Donaubrücken vorfanden. In Wien nennt man sie abfällig „die Verstrahlten vom Osten“, „die Roten Schatten“, „die, die nicht wissen, wann sie tot sind“. Den Fraktionen westlich der Donau sind sie mit wenigen Ausnahmen feindlich gesinnt. In Jahren im verseuchten Gebiet haben sie eine eigene **Bio-Alchemie** entwickelt — improvisierte Wissenschaft, Aberglaube und Mutation in einem. Gerüchten zufolge können sie der Strahlung trotzen.

[SL-Geheimnis: Warum die Ocaleni das Ödland überleben, bleibt vorerst der Spielleitung vorbehalten.]

50 Orte der Macht und des Verfalls

Eine Missionsdatenbank für DEAD.EARTH: Wien — real verankert, aber offen für alles zwischen Survival-Horror, Plünderung und Fraktionspolitik. Jeder Ort ist ein Rachen. Manche geben etwas zurück.

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
1	Hofburg	Endloses Gängewirr, Archive, Geheimgänge; wer sich verirrt, hört	Alte Regierungsakten, Zugangscodes zu Bunkern, versiegelte Tresore.	1010

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		die alten Akten flüstern.		
2	Rathaus	Technomönche regieren im Takt eines alten Reaktors, der unter dem Boden schlägt.	Energiezellen, stabile Stromquelle, Blaupausen für Reaktorwartung.	1010
3	Stephansdom	Katakomben voll Knochen und Reliquien. Oben predigen die Masken, unten warten die Toten.	Heilige Symbole mit Schutzwirkung, Reliquien, Weihwasser gegen Mutanten.	1010
4	Schloss Schönbrunn	Überwucherte Pracht, ein Bunker unter den Beeten — Nistgrund der Zweiten Geburt.	Saatgut, Tierpräparate, konservierte DNA-Proben.	1130
5	Parlament	Ein Gericht der Mutanten hält Hof zwischen Machtartefakten und Fässern mit Giftgas.	Alte Waffenkammer, Stimmschlüssel, chemische Kampfstoffe.	1010
6	AKH (Allgemeines Krankenhaus)	Endlose OP-Säle, verstrahlte Flure, Kerzenlicht auf blutigen Fliesen — Herz der Bastionen.	Antibiotika, Verbandsmaterial, chirurgische Instrumente.	1090
7	Technisches Museum	Maschinenhallen, in denen vergessene Roboter im Dunkeln die Augen öffnen.	Ersatzteile, Drohnenkerne, Baupläne alter Generatoren.	1140
8	Naturhistorisches Museum	Fossilien in den Sälen, schlafende Viren in den Laboren des Kellers.	Gentechnische Proben, uralte Viren, Konservierungstechnologien.	1010
9	Kunsthistorisches Museum	Hologramme und Fallen bewachen Gold in Sälen, die niemand mehr betreten sollte.	Antike Kunstobjekte, Goldrahmen, Projektionskristalle.	1010
10	Nationalbibliothek	Ein Bücherlabyrinth, das nach Sporen riecht und Wissen frisst wie Schimmel.	Alte Karten, Wissen über Medizin, verschollene Archive.	1010
11	Kanalnetz der Inneren Stadt	Untergrundgesellschaft der Ausgestoßenen; wer hier atmet, atmet für die Rattenkönige.	Geheime Zugänge, Nahrungsvorräte, Kontakte zu Schmugglern.	1010

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
12	U-Bahnstation Karlsplatz	Der Kult des „Schienenheiligen“ betet zu Zügen, die nie wieder fahren.	Mechanische Ersatzteile, alte Energiezellen, Artefakt- Idole.	1040
13	U-Bahnstation Stephansplatz	Eingestürzte Tunnel, Geräusche aus der Tiefe, ein versiegelter Bunker darunter.	Zugang zu tieferem Bunker, rare Elektronik, Datenchips.	1010
14	Atomschutzbunker unter dem Gürtel	Die KI „EVA“ hält ein totes System am Leben — und lässt niemanden gehen.	Funktionierende Lebenserhaltung, KI-Kern, Reinraumtechnik.	1050
15	Gasometer- Katakomben	Tanks voll toxischer Dämpfe unter der Festung der Eisenhändler.	Treibstoffreste, seltene Chemikalien, Schutzmasken.	1110
16	Abwasserschleusen Simmering	Eine Kolonie mutierter Pflanzen frisst sich durch den Beton.	Heilpflanzen, mutierte Organismen, Bioproben.	1110
17	Vergessenes U- Bahn-Depot	Reich der Rattenkönige; niemand betritt es ohne Zoll, niemand geht ohne Erlaubnis.	Munition, Benzin, Werkzeuge, Handelskontakte.	1100
18	Kellergewölbe Museumsquartier	Eine Kunstkultstätte der Wahnsinnigen, erleuchtet von Drogenrausch.	Drogen, Antiquitäten, Währung für Schwarzmarkt.	1070
19	Bunkerlinik Favoriten	Eine alte Forschungseinrichtung, deren Prototypen noch in den Tanks zucken.	Biotech-Ausrüstung, Laborgeräte, Prototypen.	1100
20	Donaukanal- Tunnel	Schmugglerbasis in halb versunkenen Kammern, wo das Wasser bis zur Brust steht.	Schmuggelware, Waffen, Zugang zu Wasserwegen.	1020
21	Universität Wien	Lebende Bücher und Automaten- Professoren dozieren vor leeren, verstaubten Bänken.	Wissen über Vorzeit, Lehrmodule, Sprachchips.	1010
22	TU Wien	Roboter-Patrouillen bewachen verlassene Labore nach Regeln, die keiner mehr kennt.	Werkzeugsets, Mikrochips, Energiekerne.	1040

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
23	Arsenal Wien	Militärlager mit autonomen Drohnen – und einem Riss, aus dem manchmal etwas tritt.	Munition, Waffen, Panzerteile.	1030
24	Chemiefabrik Lobau	Verstrahltes Areal, in dem eine falsche Bewegung alles in Flammen setzt.	Lösungsmittel, Sprengstoffe, Chemikalien für Medizin.	1220
25	Energiezentrale Spittelau	Ein brennender Komplex, in dem etwas haust, das aus dem Feuer geboren wurde.	Energiequelle, Reaktorkristalle, hitzebeständige Anzüge.	1090
26	Fernheizwerk Leopoldau	Immer noch warm. Niemand weiß, warum. Niemand bleibt lange genug, es zu erfahren.	Wärmeenergiequelle, Turbinen, Ersatzteile.	1210
27	Gaswerk Simmering	Tanks, in denen Feuergeister schlummern und auf einen Funken warten.	Kompressionsgas, Energiezellen, riskante Magiequelle.	1110
28	ÖBB-Zentralwerkstätte	Schrottsammler flicken tote Loks zusammen, die niemals wieder rollen werden.	Ersatzteile, Motoren, Metallvorräte.	1100
29	Flughafen Schwechat	Ein Geister-Terminal, patrouilliert von Drohnen ohne Herren.	Flugtechnik, Kommunikationsgeräte, Treibstoff.	1300
30	Sewagram Einkaufszentrum	Eine überflutete Mall, umkämpft von Fraktionen bis zum letzten Regal.	Vorräte, Batterien, Kleidung, Elektronik.	1110
31	Prater / Riesenrad	Ein Vergnügungspark als Ruinenstadt; das Riesenrad ein Grabkreuz gegen den Himmel.	Mechanikteile, Generatoren, Benzin.	1020
32	Stadthalle	Eine KI-Diva singt in Endlosschleife für ein Publikum aus Staub.	Audiochips, Elektronik, funktionierende Lautsprecher.	1150
33	Naschmarkt	Der schwarze Basar unter den Ruinen – und ein Tor hinab zu den Rattenkönigen.	Nahrungsmittel, Gewürze, seltene Waren.	1060
34	Augartenbunker	Brutstätte eines Mutantenstammes im		1020

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		Betonleib eines Flakturms.	Mutantenproben, Biotrophen, medizinische DNA-Proben.	
35	Hotel Imperial	Eine Luxusruine, bewohnt von Wahnsinnigen in verblichener Pracht.	Schmuck, Antiquitäten, wertvolle Stoffe.	1010
36	Musikverein / Goldener Saal	Resonanzräume mit hypnotischer Akustik, die den Verstand langsam aushöhlt.	Resonanzkristalle, Artefakte mit Schallkraft.	1010
37	Zentralfriedhof	Endlose Krypten, wandelnde Tote, ein Meer aus Grabsteinen bis zum Horizont.	Reliquien, Totems, seltene Mineralien.	1110
38	Hochhausruinen Matzleinsdorf	Nistplätze für Parasiten und Räuber, Stockwerk um Stockwerk in die Höhe.	Baumaterial, Kabel, Überlebensausrüstung.	1050
39	Gasthaus „Zum letzten Walzer“	Ein zeitverzerrter Ort, an dem die Musik nie ganz verstummt.	Alkohol, alte Aufzeichnungen, Artefakte aus der Vorkriegszeit.	1070
40	Hundertwasserhaus	Überwuchert von Pflanzen, die zurückschauen, wenn man sie zu lange ansieht.	Heilkräuter, Drogen, lebende Samen.	1030
41	Donauturm	Ein Leuchtturm mit Strahlenkanone über dem toten Land.	Energiequelle, optische Linsen, Sensoren.	1220
42	Kahlenberg	Eine Radarstation empfängt fremde Signale — von wo, sagt niemand laut.	Funktechnik, Sender, Navigationsdaten.	1190
43	Hauptbahnhof	Geisterzüge rollen noch: leer, pünktlich, sinnlos.	Treibstoff, Ersatzteile, Waggons.	1100
44	Favoritner Friedhof	Ein Grabfeld, das sich in der Nacht bewegt, wenn niemand hinsieht.	Knochenstaub (Reagenz), geheime Krypten.	1100
45	Seestadt Aspern	Eine perfekt erhaltene Geisterstadt, in der alles funktioniert — außer den Menschen.	Baumaterial, funktionierende Stromspeicher.	1220
46				1220

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
	Lobau – Nationalpark	Ein übernatürliches Sumpfgelände; die Auen atmen im Nebel.	Alchemistische Pflanzen, seltene Tiere.	
47	Raffinerie Simmering	Feuer und Nebel, so weit das Auge reicht, und darunter etwas, das brennt und lebt.	Treibstoff, Schmieröl, brennbare Kristalle.	1110
48	Otto-Wagner-Spital (Steinhof)	Eine verlassene Psychiatrie; die Stimmen kommen aus den Wänden.	Medikamente, Sedativa, geheime Patientendaten.	1140
49	Stift Klosterneuburg	Eine hermetisch abgeriegelte Festung des Glaubens, die keinen einlässt.	Wein, Vorräte, geheime Artefakte.	3400
50	Donauinsel	Bei Nacht eine Zwischenwelt, in der der Riss die Ränder der Wirklichkeit ausfranst.	Spirituelle Energie, Leuchtmoos, seltene Fische.	1220

Die Lage in Österreich

Das Land hat aufgehört zu existieren. Geblieben sind Täler, Festungen und Menschen, die so tun, als gäbe es noch ein Österreich, das sie vertreten könnten.

- **Der Staat.** Praktisch zerfallen. Nur die „Stadtregierung von Wien“ behauptet noch, die Republik zu vertreten — eine Fiktion, an die selbst ihre Verkünder nicht mehr glauben. Vom Bundesheer sind Reste in Bunkern übrig, dazu versprengte Garnisonen im Alpenraum, die auf Befehle warten, die nie mehr kommen.
- **Die Alpen.** Kleine Gemeinden überleben durch Landwirtschaft und den Rückzug in abgelegene Bergtäler. Burgen, Klöster und alte Stollen sind die neuen Machtzentren — Glaube und Fels, wo der Beton der Ebenen längst versagt hat. Wer hinaufsteigt, wird beobachtet, lange bevor er die erste Mauer sieht.
- **Niederösterreich & Marchfeld.** Das Flachland östlich Wiens ist stark verseucht, doch stellenweise noch zu bestellen. Dorfgemeinschaften bilden Milizen gegen verseuchte Tiere und Banden. Schlösser wie **Schloss Hof** und **Marchegg** sind zu Festungen geworden, gehalten von Bauern mit Jagdgewehren und der Verzweiflung derer, die nirgends sonst hinkönnen.
- **Der Westen (Wienerwald & angrenzend).** Rückzugsort für Gezeichnete, Rebellen und Gesetzlose. Kleine Siedlungen versorgen sich autark mit Wasser und Holz — und fragen keinen Fremden nach seinem Namen, solange er die Hände sehen lässt.

Die Lage in Europa

Was jenseits der Donau liegt, weiß niemand mehr genau. Alles, was von Europa erzählt wird, ist zweite Hand, dritte Hand — oder Lüge.

- **Osteuropa.** Großflächig unbewohnbar: Seuche, Strahlung, verbrannte Erde. Überrannt von Mutanten, verseuchten Tieren und den **Legionen**. Die alten Frontlinien sind Niemandsland, in dem nach all den Jahren immer noch etwas marschiert.
- **Mitteleuropa.** Ein Flickenteppich aus Stadtstaaten, Militärfürstentümern und Clans. Von den alten Nationalstaaten ist nur noch lokal etwas übrig, ein Wappen hier, ein Amtssiegel dort. Die Verkehrswege sind zerstört; Handel läuft nur über Schmuggler und schwer bewachte Militärautobahnen, auf denen der Zoll in Blut bezahlt wird.
- **Westeuropa.** Besser erhalten, aber hermetisch abgeschottet. Frankreich, Spanien, Britannien ziehen sich hinter Befestigungen zurück und lassen die Zugbrücken oben. Eine „**Exil-NATO**“ soll existieren — doch ihr Arm reicht kaum nach Osten, und in Wien hat sie noch nie jemand gesehen.
- **Skandinavien & die Schweiz.** Relativ stabil, autark, verriegelt. Gerüchte sprechen von den Resten einer „**neuen Ordnung**“ hinter ihren Grenzen. Wer anklopft, kommt nicht wieder — oder kommt gar nicht erst hinein.
- **Der Mittelmeerraum.** Beherrscht von Piraterie und Clans. Die Küstenstädte sind isoliert, der Seeverkehr auf ein Minimum erloschen. Wer eine seetüchtige Fähre besitzt, besitzt ein Königreich.

PRAG — Die Goldene Stadt

Zweite Location für DEAD.EARTH. Der Gegenpol zu Wien: wo Wien die Gezeichneten verbrennt, kniet Prag vor ihnen.

Grundwahrheit: Prag ist der eine Ort, der es *geschafft* zu haben scheint — sauber, beleuchtet, golden, geordnet. Und genau das ist das Grauen. Der Preis der Ordnung ist die Unterwerfung des Geistes. Prag ist kein Zufluchtsort. Prag ist ein goldener Käfig, gebaut über einer offenen Wunde.

Die Umkehrung (warum Prag der Gegenpol zu Wien ist)

	Wien	Prag
Gaben / Mutation	Stigma — gejagt, verbrannt (Apokalypse Gottes)	Adel — die Gezeichneten herrschen
Ordnung	zerfallen, Warlords, Chaos	absolute Ordnung, eine Hierarchie

	Wien	Prag
Grundton	Glaube gegen Verdamnis, Zerfall	serene Tyrannei, das Lächeln, das man nicht abnehmen darf
Kernspannung	Überleben im Chaos	Freiheit gegen die goldene Stille

Ein **Hexer**, der Wiens Scheiterhaufen entkommt, hört von einer Stadt im Norden, wo seinesgleichen wie Heilige verehrt wird. Er reist hin. Er findet Frieden, Gold und Ordnung — und einen Käfig, dessen Gitter aus reiner Stille sind.

Vorgeschichte — Wie Prag golden wurde

Prag traf derselbe Krieg wie Wien: der Osten in Flammen, ABC-Waffen, der Zusammenbruch. Doch Prags Weg bog ab.

Als die Gaben erwachten, tat Prag nicht, was Wien tat. Es jagte die Gezeichneten nicht — es folgte ihnen. Die Stadt der Alchemisten und Sterndeuter hatte die Anomalien schon studiert, als anderswo noch die Bomben fielen. Und als tief unter dem **Hradschin** ein **Riss** aufbrach, flohen die mächtigsten Psioniker nicht und beteten ihn nicht blind an. Sie **banden** ihn.

Aus dieser Kette zogen sie ihre Macht. Sie wurden zu lebenden Heiligen und legten der Stadt eine Ordnung auf, wie sie kein Warlord je erzwingen könnte — die Ordnung des Geistes, von innen. Die geistblinden Massen, zu Tode erschöpft vom Chaos überall sonst, unterwarfen sich dankbar. Ordnung um jeden Preis. Jeden.

Der gebändigte Riss (das Geheimnis unter dem Gold)

Unter den tiefsten Krypten des Hradschin pulst der Riss in seiner Kette — ein **Höllentor**, gebändigt, nicht geschlossen. Aus ihm fließt die Macht der Psi-Lords — und mit ihr die Fäulnis, denn eine Höllenpforte lässt sich nicht anzapfen, ohne dass die Hölle zurückgreift.

Denn die Kette hält nicht umsonst. Sie kostet: - Die **Golems** — Prags beseelte Diener aus Lehm, Blech und Leichen — werden mit der Energie des Risses erweckt. - Die „**Läuterungen**“ — was mit den Aufsässigen, den Geistblinden ohne Nutzen, den zu Lauten geschieht — speisen etwas. - Und der Riss *gewinnt*. Langsam. Golden. Die Psi-Lords brauchen immer tiefere „Kommunion“, um die Stille zu halten. Die Stadt verzehrt sich selbst, um golden zu bleiben.

Prag hat vielleicht eine Generation, bis die Kette reißt — oder die Herren zu etwas anderem werden. Niemand in der Goldenen Stadt spricht davon. Man *darf* nicht einmal daran denken.

Lage & Geografie

Die **Moldau** teilt die Stadt; die **Karlsbrücke** mit ihren steinernen Heiligen ist die Achse zwischen den Ufern (und ein Kontrollpunkt). Es gibt keine verseuchten Zonen wie in Wien — Prags Grenzen verlaufen entlang der **Ordnung**, nicht der Strahlung:

-  **Die Krone** (Hradschin & Kleinseite) — Sitz der Psi-Lords, golden, von schrecklicher Ruhe. Fremde werden selten eingelassen; unter der Burg schläft der Riss.
-  **Die Goldene Stadt** (Altstadt) — das geordnete Herz: die Astronomische Uhr, das Alchemisten-Viertel, die geleitete Bürgerschaft.
-  **Die Geleiteten-Viertel** (Ränder, Neustadt) — wo die Geistblinden arbeiten; engere Überwachung, leiser Widerstand.
-  **Die Unterstadt** — die Katakomben des alten Josefov, die Kanäle, das Verworfenen. Hier verstecken sich die Unstillen — und hier sickert die Wahrheit über den Riss nach oben.

Anbindung an Wien (für Expeditionen)

Prag liegt rund **330 km nordwestlich von Wien** — eine Landreise durch das böhmische Ödland (Legionen an den östlichen Rändern, Banditen, Strahlungsnetze). **Die Reise selbst ist eine Kampagne** und trägt sich über euer Erkundungs-/Reise-Modul.

Zwischen den Städten herrscht **kalter Krieg mit magnetischem Sog**: - **Apokalypse Gottes** (Wien) sieht in Prag die höchste Blasphemie — eine Stadt, regiert von den Verdammten. Ein Kreuzzug wartet nur auf einen Funken. - Der **Orden der Scherben** (Wien) giert nach Prags Psi-Wissen und würde dafür töten. - **Gezeichnete** aller Art fliehen aus Wien nach Prag — ein Aderlass, den Wiens Mächtige fürchten. - Karawanen, Spione, Überläufer und Expeditionen ziehen die Straße hin und her.

Spielperspektive: Die Spieler betreten Prag als **Außenseiter** — Händler, Spione, Boten, Zuflucht Suchende. Fremde in der goldenen Stadt, die zu spät merken, dass die Stille ansteckend ist.

Fraktionen in Prag

In Wien fragt man, woran du glaubst. In Prag fragt niemand. Man weiß es bereits — und wenn man dein Denken nicht mag, wird es leise korrigiert.

Der Orden der Stillen Krone

Credo: Der Geist ist die letzte Ordnung. Unterwerfung ist Gnade. Wir halten das Loch geschlossen, damit ihr schlafen könnt. **Sitz:** Hradschin und Veitsdom; die tiefsten Krypten, wo der Riss in seiner Kette liegt. **Stärke:** wenige Dutzend Psi-Lords — doch jeder wiegt eine Armee.

Die lebenden Heiligen, die Prag regieren. Sie sprechen selten und schreien nie; ein Gedanke von ihnen genügt, um einen Menschen niederknien oder aufhören zu lassen zu atmen. Ihre Macht fließt aus dem gebändigten Riss, und mit jedem Jahr brauchen sie tiefere „Kommunion“, um die Ordnung zu halten. Sie glauben aufrichtig, die Menschheit vor dem Chaos zu retten. Das macht sie nicht gnädiger. Es macht sie unaufhaltsam.

Die Geleiteten

Credo: *Ordnung ist Sicherheit. Der stille Frieden ist das Wunder. Denk nicht so laut.* **Sitz:** die Altstadt und die Geleiteten-Viertel. **Stärke:** die geistblinde Bürgerschaft Prags — Zehntausende.

Die ungabte Mehrheit. Die meisten unterwerfen sich dankbar — nach den Schrecken der Welt draußen ist Prags goldene Stille ein Paradies, und der Preis (nicht zu laut zu denken, nicht zu fragen, wohin die Geläuterten gehen) scheint gering. Sie sind ordentlich, freundlich, sauber gekleidet, und ihr Lächeln erreicht nie ganz die Augen. Ein kleiner Teil von ihnen spürt den Käfig — und flüstert, wo kein Heiliger lauscht.

Die Lehmväter

Credo: *Materie gehorcht dem Geist. Wir geben dem Lehm einen Willen und dem Riss eine Kette — und beten, dass beides hält.* **Sitz:** das Alchemisten-Viertel (Goldenes Gässchen) und die Werkstätten unter der Burg. **Stärke:** ein paar hundert Handwerker-Gelehrte.

Die Kaste, die Prags **Golems** erschafft — beseelte Diener und Vollstrecker aus Lehm, Blech und, wenn nötig, aus Leichen — und die im Auftrag des Ordens den gebändigten Riss pflegt. Sie wissen mehr über die Wunde unter der Stadt als alle anderen, und deshalb fürchten sie sich am meisten. Manche Lehmväter arbeiten längst heimlich an einer Frage, die den Tod bedeutet, wenn ein Heiliger sie hört: *Was, wenn die Kette reißt?*

Die Unstillen

Credo: *Lieber laut und frei als still und golden.* **Sitz:** die Unterstadt — die Katakomben von Josefov, die Kanäle, das Verworfene. **Stärke:** unbekannt; Schmuggler, Ketzer, „zu Laute“, Überläufer.

Der Widerstand gegen die Herrschaft des Geistes. Menschen, die sich weigern zu knien — geistblinde Rebellen, geflohene Gezeichnete, die keinem Orden dienen wollen, Schmuggler, die Wahrheit und Waren durch die Stille tragen. Sie leben unter der goldenen Stadt, weil oben jeder laute Gedanke ein Todesurteil ist. Für Expeditionen aus Wien sind sie die ersten und oft einzigen Verbündeten.

Das Verworfene (*Bedrohung, keine Fraktion*)

Sitz: die tiefste Unterstadt, wo der Riss durch die Kette sickert. **Stärke:** unabsehbar.

Nicht alles, was geläutert wird, ist wirklich fort. Nicht jeder Golem gehorcht bis zuletzt. Und der Riss speit Dinge aus, die der Orden lieber verschweigt. In den untersten Gängen sammelt sich das Verworfene: fehlgeschlagene Golems, Riss-

Berührte ohne Verstand, die „Ungemachten“ — das, was unter dem Gold liegt und langsam nach oben drängt. Sie sind der Beweis, dass Prag nicht gerettet, sondern nur vertagt ist.

Schauplätze in Prag

Eine Missionsdatenbank für die Goldene Stadt. Wo Wiens Orte Rachen sind, sind Prags Orte Spiegel: schön, sauber — und wenn du zu lange hineinsiehst, sieht die Stille zurück.

Zonen: ☉ Krone (Burgbezirk) · ○ Goldene Stadt (Altstadt) · ○ Geleitete (Ränder/Neustadt) · ● Unterstadt.

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
1	Prager Burg (Hradschin)	Der Sitz der Stillen Krone. Unter den tiefsten Krypten liegt der Riss in seiner Kette — und flüstert.	Psi-Reliquien, Ordenswissen, der Weg hinab zum Riss.	☉
2	Veitsdom (St. Vitus)	Die Thron-Kathedrale der Heiligen. Hier wird gekrönt und geläutert, unter Buntglas und Gedankengewicht.	Reliquien, Zeremonial-Ornat, gefährliche Zeugenschaft.	☉
3	Karlsbrücke	Steinerne Heilige säumen den einzigen wahren Übergang. Kontrollpunkt bei Tag; bei Nacht flüstern die Statuen.	Passierscheine, Schmuggelrouten, Zollkontakte.	○
4	Altstädter Ring & Astronomische Uhr	Der Orloj tickt als Orakel des Ordens — und als Countdown, den keiner laut deutet. Hier finden die öffentlichen Läuterungen statt.	Uhr-Prophezeiungen, Wissen um den Countdown, Menge als Deckung.	○
5	Josefov (altes jüdisches Viertel)	Katakomben, in denen die Golem-Sage geboren wurde — heute ein Nest der Unstillen.	Golem-Baugeheimnisse, Verbündete, verbotene Bücher.	●
6				☉

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
	Goldenes Gässchen	Die Werkstätten der Lehmväter, wo aus Lehm und Riss- Energie Diener erwachen.	Golem-Teile, Alchemie, Riss- Studien.	
7	Kleinseite (Malá Strana)	Das goldene Wohnviertel unter der Burg — schön, gepflegt und totenstill.	Luxus, Ordenskontakte, Geheimnisse hinter zugezogenen Vorhängen.	⊙
8	Wenzelsplatz	Der große geordnete Boulevard: Aufmärsche, Propaganda, öffentliche Läuterungen unter goldenen Fahnen.	Fraktions-Intel, Menschenmenge, ein schneller Fluchtweg.	○
9	Vyšehrad	Die alte Festung auf dem Fels — eine ältere Macht, älter als die Krone, voller Legenden und Krypten.	Alte Waffen, verborgene Gräfte, ein möglicher Bündnispartner.	○
10	Die Kanäle & Unterstadt	Reich der Unstillen — und des Verworfenen, das aus dem Riss nach oben drängt.	Sichere Wege, Schmuggelware, die Wahrheit unter dem Gold.	●
11	Strahov-Kloster & Bibliothek	Gehortetes Vorkriegswissen und alchemistische Folianten hinter verriegelten Toren.	Karten, Wissen, Theorie über den Riss.	○
12	Petřín-Hügel & Aussichtsturm	Ein Psi-Relais über der Stadt — das Auge des Ordens, das jeden lauten Gedanken peilt.	Überwachungstechnik, Signalzugang, ein lohnendes Sabotageziel.	○
13	Rudolfinum / Nationaltheater	Resonanzhallen, in denen die Heiligen „singen“ — hypnotische Psi- Zeremonien, die den Verstand glätten.	Resonanz-Artefakte, Zutritt zu den Lords, Gefahr für den eigenen Geist.	○
14	Kampa & die Moldau-Inseln	Halb geflutete, liminale Ufer — Schmugglerbuchten, wo Boote und	Boote, Waren, ein Weg aus der Stadt hinaus.	●

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
		Geheimnisse anlegen.		
15	Das Südtor (Straße nach Wien)	Kontrollposten und Karawanserei, wo Expeditionen ankommen und Überläufer zu fliehen versuchen.	Reisekontakte, Passierscheine, Nachschub für die Rückreise.	○