

Wandorra – 200 Jahre später

Einleitung

Zweihundert Jahre sind vergangen, seit die Welt zerbrach. Nicht in einem Knall, nicht über Nacht – sondern schleichend, vielstimmig, grau. Was einst Städte waren, sind heute Silhouetten. Was einst Regierungen waren, sind jetzt Flüche. Und was einst Wissen war, ist Staub, der sich in den Ritzen der Erinnerung festsetzt.

Doch Wandorra lebt.

Nicht im Sinne von Fortschritt oder Ordnung, sondern im Sinne von Zähigkeit. Menschen überleben. Mutanten existieren. Maschinen flackern. Gemeinschaften formen sich, brechen wieder auseinander und wachsen neu, wie Narben, die nicht mehr heilen, aber trotzdem halten.

Dieses Kapitel zeigt dir, wie die Welt 200 Jahre nach der Großen Katastrophe aussieht. Es geht nicht um einen perfekten Überblick – sondern um ein Gefühl. Um den Klang der rostigen Tore, das Zittern im Funk, das Flüstern alter Maschinen. Um Karawanen, die über staubige Pfade schleichen. Um Siedlungen, die sich an Regeln klammern, weil sonst nichts bleibt. Um Menschen, die beten, weil sonst niemand antwortet.

Du findest hier keine großen Nationen. Aber du findest Orte, an denen man sich erinnert. Keine Fabriken – aber Werkstätten, die aus Altmetall Wunder machen. Keine Schulen – aber Geschichten, die weitergegeben werden wie Medizin. *Wandorra* ist nicht die Zukunft. Es ist das, was übrig blieb, nachdem alle Zukunft aufgebraucht war.

In den folgenden Seiten lernst du:

- wie Kommunikation funktioniert, wenn Worte teuer sind,
- wie Handel entsteht, wenn Vertrauen gefährlich ist,
- wie Technologie überlebt, wenn niemand sie versteht,
- und wie Hoffnung aussieht, wenn sie keinen Namen mehr trägt.

Willkommen in einer Welt ohne Versprechen – aber mit Möglichkeiten.

Was noch funktioniert

Zweihundert Jahre nach dem großen Zusammenbruch ist von der einstigen Welt nicht mehr viel übrig – und doch überall etwas zu sehen. Verrostete Relikte der Vergangenheit ragen aus der Erde, Wind pfeift durch leere Lagerhallen, und irgendwo blinkt noch ein Ladebalken auf einem Monitor, den niemand mehr versteht.

Technologie ist in Wandorra allgegenwärtig, aber **zersplittert**. Die Menschheit hat nicht vergessen – sie hat **verlernt**. Nicht alles ging mit der Katastrophe verloren, doch kaum jemand weiß noch, wie die alten Maschinen gebaut wurden, wie Chips funktionieren oder wie aus Sonnenlicht ein ganzes Dorf versorgt werden kann. Heute wird Technik **gebraucht, aber nicht erklärt**. Geräte aus der Vorzeit gelten als **heilige Artefakte**, als Schicksalswerkzeuge oder als Fluch, der den Untergang gebracht hat.

Einige Maschinen funktionieren noch. Nicht, weil sie verstanden oder gepflegt wurden – sondern, weil sie **niemals ganz aufgehört haben**. Funkgeräte knistern, wenn der Wind richtig steht. Autodocs behandeln, solange ihr Akku reicht. EXUGs – gewaltige Exoskelette aus Militärzeiten – funktionieren mit Glück, Schweiß und Reststrom. Niemand repariert sie vollständig. Man **flickt, ersetzt, opfert**. In vielen

Siedlungen steht eine große Maschine in der Mitte – nicht, weil sie etwas tut, sondern weil sie **immer da war**. Und manchmal tut sie doch etwas. Dann glauben die Leute an ein Wunder.

Nur wenige Fraktionen haben sich der Erhaltung technischen Wissens verschrieben. Die *Archivisten*, *RestTech-Schürfer* oder die *Stahl-Dynastie* sammeln, bewahren und nutzen Technologie – auf ihre Weise. Manche verehren sie, andere analysieren sie, einige wenige bauen sogar neue Dinge. Doch selbst diese Gruppen arbeiten meist **mit Bruchstücken**, nicht mit System.

Energie ist ein rares Gut. Wer Strom hat, bewacht ihn. Alte Solarpanels werden geschrubbt wie Altäre, Generatoren mit Respekt betankt, Windräder nach jedem Sturm überprüft. Jeder Stromstoß ist wertvoll – für Licht, Wärme oder die Hoffnung auf Verbindung. Niemand lädt ein Smartphone auf. Es gibt keine Netzwerke mehr, keine Cloud, keine Telefonleitungen. Kommunikation geschieht durch Funk – verrauscht, unzuverlässig, gefährlich. Und selbst das ist ein Luxus.

Medizin existiert – aber improvisiert. Kräuter, alte Vorräte, konservierte Kits aus der alten Welt. Manchmal findet man noch einen funktionierenden Autodoc oder einen Medibot. Aber viele wissen nicht, wie sie zu bedienen sind. Und wer's versucht, bezahlt mit Haut oder Verstand. Dennoch gibt es Heiler, die zwischen Wissen und Aberglaub pendeln – Menschen, die Maschinen öffnen, als würden sie lebendige Wesen sezieren.

Technologie in Wandorra ist **keine Selbstverständlichkeit mehr**. Sie ist entweder **ein Segen** – oder ein Fehler, der es bis heute überlebt hat.

Kommunikation, Computer, Gesellschaft

In Wandorra gibt es keine funktionierende Infrastruktur mehr, kein Telefonnetz, keine Datenleitungen, keine systematische Kommunikation zwischen Orten. Doch Menschen sind erfinderisch – sie reden trotzdem. Sie senden. Sie empfangen. Und sie flüstern.

Funk ist das wichtigste Mittel der Verständigung, aber er wird nicht als Technik begriffen, sondern als Phänomen – als etwas zwischen Stimme, Geist und Orakel. Ein funktionierendes Funkgerät gilt in vielen Regionen nicht bloß als Werkzeug, sondern als heiliges Gerät. Die Menschen wissen, dass es Worte durch den Äther schickt, doch sie verstehen selten, wie. Viele glauben, dass Funkwellen Erinnerungen der Alten tragen oder dass ihre Stimmen aus der Luft stammen. Funk wird gerahmt von Riten, von Codes, von Misstrauen. Wer sendet, sendet sparsam. Wer hört, horcht oft mit Angst.

Karawanen, die zwischen den Siedlungen reisen, nutzen Funk zur Vorankündigung – doch niemals direkt, niemals offen. Sie verwenden Signale, bestimmte Phrasen, vorher abgesprochene Metaphern, die man deuten muss. Manche Siedlungen haben eigene Empfangsanlagen, von solarbetriebenen Antennen über verbeulte Megaphone bis hin zu uralten Verstärkern, die nur noch ein Rascheln von sich geben. Und wenn ein Funkspruch doch einmal klar verständlich ist, fragt man sich: Ist das ein Trick? Oder ein Wunder?

Neben dem Funk reisen Nachrichten zu Fuß oder auf dem Rücken von Reittieren. Die Post in Wandorra ist ein lebendiges System ohne Struktur, getragen von Vertrauen, Neugier oder Bezahlung. Wer einer Karawane einen Brief mitgibt, muss hoffen, dass der Empfänger noch lebt – und dass der Bote nicht lügt. Manchmal kommen Nachrichten Jahre später an, zerknittert, blutig, ergänzt um Fußnoten des Botens. Und manchmal reist die Botschaft im Kopf, erzählt von Mund zu Mund, ein Stück Wahrheit inmitten des Gerüchteschwarms.

Computer sind in dieser Welt keine Werkzeuge des Alltags mehr. Wenn überhaupt, dann existieren sie noch als Fragmente – verschlossene Terminals in Ruinen, blinkende Maschinenkerne unter Schutt, gesperrte Bunkerinterfaces, die nur reagieren, wenn jemand das richtige Blut oder den richtigen Klang mitbringt. Für die meisten sind Computer etwas zwischen Mythos und Gefahr. Nur wenige Fraktionen – etwa die Archivisten oder die Tech-Mönche von Kalem – haben gelernt, mit dieser alten Welt zu sprechen. Doch auch sie verstehen nur Fragmente. Sie rufen Daten auf, nicht in Menüs, sondern in Riten. Sie geben Befehle, nicht mit Tastatur, sondern durch Gesänge oder bioelektrische Interfaces. Was für uns heute wie Science-Fiction klingt, ist in Wandorra Teil des neuen Realismus: Technik, die keiner mehr baut, aber alle fürchten.

Cyberware ist ähnlich fragmentiert. Sie wird nicht hergestellt – sie wird gefunden, entnommen, eingepflanzt, geflickt. Die Menschen wissen, dass sie mächtig ist, aber auch gefährlich. Zu viele Implantate können den Körper zerstören, den Geist verwirren oder den biomechanischen Index eines Menschen so weit absenken, dass er bricht. Diejenigen, die viel tragen – Gliedmaßen, Linsen, Reaktoren

– sind gefürchtet oder geachtet. Niemand ist ihnen wirklich gleich. Wer Cyberware hat, trägt mehr als Metall unter der Haut: Er trägt Geschichte, Erwartung, manchmal Fluch. Und oft fragt man sich: Wer kontrolliert hier eigentlich wen – der Mensch die Technik oder umgekehrt?

Die Gesellschaft in Wandorra hat sich in der Zwischenzeit völlig neu organisiert. Es gibt keine Nationalstaaten mehr, keine zentrale Macht, kein „Wir“ im globalen Sinne. Stattdessen herrscht das Lokale, das Fragmentierte, das unmittelbare Jetzt. Manche Siedlungen werden von Sippen geführt, in denen die Ältesten das sagen haben. Andere Orte folgen einem Anführer, der die Ressourcen kontrolliert – Wasser, Energie, Waffen. Viele Fraktionen haben ihre eigene Ordnung erschaffen, manchmal religiös, manchmal militaristisch, manchmal einfach auf dem Recht des Stärkeren basierend. Einige Siedlungen wie Neu-Perth haben Räte oder halbwegs demokratische Strukturen entwickelt, doch auch diese sind ständig in Gefahr, zerschlagen zu werden – durch Verrat, durch Hunger, durch die Gier anderer. Vertrauen ist eine Ressource, genauso knapp wie Trinkwasser. Wenn sich Menschen zusammenschließen, dann aus Notwendigkeit, nicht aus Idealismus. Der Wunsch nach Sicherheit hat neue Formen der Macht geschaffen: lokale Fürsten mit bewaffneten Scharen, wandernde Gilden, die Handel erzwingen, oder maschinengläubige Gruppen, die von Artefakten Befehle empfangen.

Wandorra ist keine Welt, in der sich Menschen selbstverständlich helfen. Jeder Schritt auf fremden Boden ist ein Risiko. Jeder ausgestreckte Arm könnte eine Falle sein. Und doch, irgendwo in den Trümmern, blüht manchmal ein Moment echter Gemeinschaft – nicht, weil das System es vorgibt, sondern weil jemand sich entscheidet, mehr zu sein als nur ein Überlebender.

Handel und Transport: Die zähen Adern des Überlebens

In einer Welt ohne Banken, ohne Verträge, ohne Justiz, ist Handel kein wirtschaftlicher Vorgang – er ist eine Form des Überlebens, des Austestens, der Beziehung. Was heute wertvoll ist, kann morgen wertlos sein. Eine Konservendose, die in der Wüste Leben bedeutet, wird in einem Sumpfbereich vielleicht gegen ein Tuch getauscht. Alles hängt vom Ort ab, von der Situation, vom Hunger des Gegenübers. Es gibt keine festen Preise, keine Währungen, denen man vertraut – nur das, was jemand zu geben bereit ist. Und das, was du dir nehmen kannst.

Trotzdem hat sich eine Art improvisierte Ökonomie etabliert. In manchen Siedlungen zirkulieren flache Plättchen aus Altmetall, oft mit eingepprägten Zeichen oder Fraktionswappen. Sie heißen „Zichten“ oder schlicht „Taler“, doch niemand glaubt wirklich, dass sie objektiven Wert besitzen. Sie sind praktisch – klein, handlich, schwer zu fälschen – und funktionieren nur dort, wo Menschen einander regelmäßig begegnen. In entlegenen Gegenden zählen andere Werte: Patronen, Schmerzmittel, sauberes Wasser. Tauschhandel ist überall präsent, und alles hat seinen Preis – sogar ein Geheimnis, eine Geschichte, ein Lied.

Karawanen sind die Lebenslinien dieser Welt. Ohne sie würde jede Siedlung in sich zusammenfallen. Es sind nicht bloß Händler, die durch das Ödland ziehen – es sind Träger von Hoffnung, von Information, von Erinnerung. Ihre Wagen und Tiere, ihre Reittiere und Schiebekarren schleppen nicht nur Güter, sondern auch Neuigkeiten, Gerüchte, Briefe, manchmal sogar verlorene Menschen. Eine große Karawane kann zum Ereignis werden – ein Festtag, ein Markt, ein Moment des Austauschs. Und gleichzeitig eine Bedrohung, denn wer ankommt, bringt nicht nur Waren, sondern auch Waffen, Krankheit, Gier.

Die Bewegung der Karawanen ist langsam, vorsichtig, durch Erfahrung geprägt. Jeder Weg wird geprüft, jede Route von Spähern überwacht, jeder Rastplatz verteidigt. Es gibt keine Karten, denen man trauen kann – nur Erinnerungen, Landmarken und überlieferte Wegzeichen. Zwischen den großen Wegen wachsen Pfade aus alten Reifen, Farbzeichen an Ruinen, eingeritzte Runen in Metall. Und wer eine gute Strecke kennt, gibt sie nicht preis – sie ist ein Schatz, eine Lebensversicherung.

Transport ist kein Luxus mehr, sondern harte Arbeit. Reittiere, oft mutiert oder eigens gezähmt, ersetzen Motoren. Riesenechsen, Wildschweine, verstärkte Emus tragen Lasten über endlose Strecken. Räder knarren auf selbstgebaute Achsen. Manchmal findet man noch Fahrzeuge – verrostete Jeeps, umfunktionierte Mähdrescher, dampfende Maschinen mit halber Seele – aber sie brauchen Treibstoff, Ersatzteile, göttliche Geduld. Ein funktionierender Motor ist so selten wie ein funktionierender Zahnarzt – und oft ebenso unberechenbar.

Die Idee von Flugzeugen ist nur noch Teil der Geschichten. Manche Kinder glauben an fliegende Maschinen, andere halten sie für Dämonen. Es gibt Berichte über Gleiter, die am Horizont gesehen

wurden, oder über Ballons, die über die Wüsten trieben – doch nichts davon ist sicher. Der Himmel gehört den Vögeln. Oder den Dingen, die man besser nicht sieht.

Und so wandern Menschen, Tag für Tag, über Geröll und Sand, durch Matsch und Hitze, mit dem Blick nach vorn und der Hand am Griff. Nicht, weil sie hoffen, reich zu werden – sondern weil Stillstand in Wandorra oft schlimmer ist als Bewegung. Denn wer bleibt, wird gefunden. Und wer gefunden wird, muss sich erklären.

Der Alltag: Leben im Dazwischen

Das tägliche Leben in Wandorra ist kein geordneter Ablauf, keine wiederkehrende Routine wie einst. Es ist ein ständiger Kraftakt, ein Kompromiss zwischen Notwendigkeit und Instinkt. Wer morgens aufwacht, weiß nie, ob es einen Abend geben wird – und wer abends schläft, tut es selten in völliger Sicherheit. Der Alltag ist geprägt von Mangel, von Lärm, von flüchtigem Trost. Doch gerade deshalb ist er voller Bedeutung. Jeder Schluck Wasser, jedes Stück Brot, jeder Moment der Ruhe hat Gewicht.

Essen ist ein ständiger Kampf. In vielen Regionen wird angebaut, was die Böden noch hergeben: zähe Wurzelpflanzen, mutierte Kürbisse, karge Maisformen. Andere Regionen verlassen sich auf Pilzkulturen, auf Insektenester oder auf das, was das Land hergibt – manchmal sogar Aas. Konservierte Nahrung aus der alten Zeit gilt als heilig, als Glücksbringer oder letzte Reserve. Und wer einmal einen funktionierenden Ofen gesehen hat, der weiß: Der Geruch von warmem Brot kann ganze Gruppen in Tränen ausbrechen lassen. Viele kochen über Feuer, andere mit improvisierten Chemiekochern, manche gar nicht mehr – sie schlucken, was sie finden, roh, bitter, zäh.

Wasser ist kein Element – es ist eine Religion. Es wird gefiltert, gesammelt, gejagt. Morgentau auf Blechen wird wie Gold behandelt, Regenwasser in Kanistern versteckt. Wer Zugang zu sauberem Wasser hat, ist reich – oder in Gefahr. Brunnen sind meist verseucht, Flüsse trügerisch, Tanks oft von Parasiten befallen. Deswegen werden alte Filtergeräte verehrt, Wasserdiebe gejagt, und in manchen Regionen werden Kinder bereits beim Namen „Schluck“ oder „Tröpfchen“ genannt – nicht als Witz, sondern als Ausdruck der Sehnsucht.

Krankheit ist ständiger Begleiter. Jede Wunde kann tödlich enden, jeder Ausschlag zu Wahnsinn führen. Die Menschen haben gelernt, mit Kräutern zu arbeiten, mit Asche, mit Hitze und Kälte. Manche benutzen noch alte Spritzen, andere schneiden, was fault, mit rostigen Messern ab. Es gibt Heiler, die Hände auflegen, und andere, die operieren, als wären sie Metzger – und doch danken ihnen viele. Einige haben sich auf das Sezieren von Alttechnik spezialisiert, bauen Autodoc-Reste nach oder verwenden medizinische Datenbanken wie Orakel. Aber das ist selten. Meistens gilt: Wer stark ist, überlebt. Wer schwach ist, wird getragen – oder zurückgelassen.

Das Zuhause ist ein dehnbarer Begriff. Für viele ist es ein Dach über dem Kopf, egal woraus es besteht – Plane, Wellblech, Knochen. Andere leben in Höhlen, in Autowracks, in den oberen Stockwerken verfallener Hochhäuser. Es gibt Orte, die man Siedlungen nennt, mit Mauern aus Müll, mit Regeln, mit einer Art Alltag. Doch die wenigsten bleiben lange. Die meisten ziehen, weil sie müssen: weil das Wasser versiegt, weil ein Sturm kommt, weil jemand zu viel weiß. Ein echtes Zuhause ist selten – und darum umso wertvoller.

Waschen ist ein Luxus. Manche waschen sich nie, andere bei jedem Tautropfen. Wer stinkt, stört nicht – er gehört dazu. Und doch gibt es Gemeinschaften, in denen Reinheit mit Glaube gleichgesetzt wird. Dort wird mit Sand geschrubbt, mit Rauch gereinigt, mit Pflanzenextrakten gearbeitet. Das hat weniger mit Hygiene zu tun als mit Identität. Der Schmutz wird nicht einfach akzeptiert – er wird getragen. Wie eine zweite Haut, ein Schild gegen die Fremde.

Religion ist nicht verschwunden – sie ist überall. Dort, wo früher Dogmen herrschten, wachsen nun wilde Auslegungen, hybride Mythen, Maschinenkulte, Fleischglauben. Manche beten zu Funksendern, andere zu versteinerten Computern. Es gibt Menschen, die glauben, dass Mutationen göttliche Prüfungen sind. Andere meinen, dass jeder Mensch bereits tot ist und nur noch von Erinnerungen weitergetrieben wird. Die Kirche des Blutes verspricht Erlösung durch Reinigung, während kleine Gruppen von Irrläufern in den Trümmern ihre eigenen Rituale erfinden. Glaube ist persönlich, wild, gefährlich – aber auch das, was viele am Leben hält. Wer glaubt, stirbt nicht so schnell. Und wer nichts hat, hält sich an das, was größer scheint als er selbst.

Trotz allem – oder gerade deswegen – ist der Alltag in Wandorra nicht ohne Licht. Es gibt Musik. Es gibt Geschichten. Es gibt Lachen, wenn jemand beim Fallen einen guten Witz macht. Die Menschen feiern,

wenn ein Kind geboren wird. Sie tanzen, wenn der Regen kommt. Und sie weinen gemeinsam, wenn ein Funkgerät zum ersten Mal seit Monaten ein Wort sendet, das verstanden wird.

Der Alltag in Wandorra ist kein Nebenschauplatz – er ist die Bühne, auf der jeder überlebt, träumt, fällt, wieder aufsteht. Und genau deshalb lohnt es sich, ihn zu spielen.

Fraktionen und Macht: Ordnung in einer zerrissenen Welt

Wandorra kennt keine Staaten mehr. Keine Ministerien, keine Verfassungen, keine Polizei. Was geblieben ist, sind Fragmente – von Macht, von Ideologie, von alten Träumen. Und aus diesen Fragmenten sind neue Ordnungen entstanden. Brutale, widersprüchliche, überlebensfähige Ordnungen. Wer in dieser Welt herrscht, tut es nicht durch Gesetz, sondern durch Zugriff: auf Wasser, auf Waffen, auf Worte. Und jede Fraktion, jede Gemeinschaft, jede verdammte Splittergruppe glaubt, sie hätte den richtigen Weg gefunden – oder zumindest den einzigen, der funktioniert.

Manche Gruppen herrschen mit harter Hand, errichten Regeln und Mauern, erklären das Chaos zur Krankheit und sich selbst zur Heilung. Andere predigen Freiheit, Auflösung, den Sieg der Starken oder den Rückzug ins Innere. Es gibt religiöse Organisationen, die den Körper als Tempel betrachten – oder als Schwäche, die gereinigt werden muss. Es gibt Maschinenkulte, die glauben, dass Technik die Seele der Welt war. Und es gibt Pragmatiker, Händler, Söldner, die sich nicht um Ideale scheren, sondern um Kalorien und Kaliber.

Die Kirche des Blutes, einer der einflussreichsten Machtblöcke im südlichen Ödland, vereint Glaube und Kontrolle in einer Weise, die Furcht und Gehorsam gleichermaßen erzeugt. Sie bietet Schutz, Nahrung, Struktur – aber nur für jene, die sich ihrem Reinheitskult unterwerfen. Mutanten werden gejagt, Abweichler gesäubert, Zweifel unterdrückt. Und doch ist ihre Präsenz oft das Einzige, was eine Siedlung vor dem völligen Zusammenbruch bewahrt.

Auf der anderen Seite existieren Orte wie Neu-Perth – ein halborganisiertes Bollwerk aus Überlebenswillen und Zweckgemeinschaft. Dort regieren nicht die Lautesten, sondern die Nützlichsten. Entscheidungen werden getroffen, weil sie müssen – nicht, weil jemand sie liebt. Und manchmal funktioniert das sogar.

Die Blutige Faust hingegen lebt von Stärke, von Furcht, von Revierdenken. Ihre Macht ist nicht strukturiert – sie ist präsent. Wer den Mantel der Faust trägt, ist jemand. Wer sich widersetzt, ist Asche. Sie glauben nicht an morgen – sie glauben an den nächsten Schuss, den nächsten Sieg, den nächsten Happen.

Dazwischen gibt es Fraktionen wie die Archivisten, die versuchen, Wissen zu bewahren, als wäre es das Feuer der Menschheit. Sie sammeln, katalogisieren, beten manchmal zu Datenkernen, die seit Jahren nichts mehr gesagt haben. Und doch halten sie die Erinnerung wach – an eine Zeit, in der Dinge noch erklärbar waren.

Andere Gruppen leben nomadisch, zerstreut, unsichtbar. Sippen, die nur sich selbst vertrauen. Clans, die alte Blutlinien verehren. Mechanikerzirkel, die glauben, sie könnten die Welt reparieren, wenn man sie nur lassen würde. Manche beten zu Geistern, andere zu Silizium. Und wieder andere haben längst aufgegeben, überhaupt an etwas zu glauben.

Macht in Wandorra ist niemals stabil. Sie ist ein Zustand zwischen Bedrohung und Notwendigkeit. Wer heute herrscht, kann morgen brennen. Und wer heute flieht, könnte übermorgen eine neue Ordnung gründen. Deshalb ist jede Fraktion mehr als nur ein Gegner oder Verbündeter – sie ist ein Spiegel für die Spielercharaktere: Wie willst du leben, wenn alles um dich zerfällt?

Hoffnung, Mythos und der Blick nach vorn

Wandorra ist eine Welt am Rand – nicht nur geografisch, sondern seelisch. Ein Ort, an dem alles zusammengebrochen ist, und dennoch niemand aufgegeben hat. Hoffnung ist in Wandorra kein leuchtendes Ideal. Sie ist etwas Zähes, etwas Stilles. Etwas, das bleibt, selbst wenn alles andere verschwindet. Wenn man sie sieht, dann nicht in Parolen oder großen Gesten – sondern in kleinen Momenten: im geteilten Schluck Wasser, im vergrabenen Funkspruch, im Lächeln eines Kindes, das noch nie eine Stadt gesehen hat, aber genau weiß, wie man einen Sumpfpilz erntet.

Die Menschen erzählen sich Geschichten – von Orten, die sauber sind. Von Maschinen, die heilen. Von einem Ort im Norden, wo das Gras wieder wächst. Ob diese Orte existieren, spielt kaum eine Rolle. Wichtig ist, dass jemand sie sucht. In manchen Regionen wandern ganze Gruppen mit der festen

Überzeugung, dass hinter dem nächsten Gebirge eine Oase wartet. Die wenigsten kommen an. Doch unterwegs wird aus Mythos Bewegung – und aus Bewegung wird Bedeutung.

Viele Kinder wachsen in Ruinen auf, zwischen rostigen Maschinen und Geschichten über Dinge, die sie nie gesehen haben: Busse, die wie Schlangen über die Straßen fahren. Lichter, die nicht brannten, sondern flimmerten. Türen, die sich von selbst öffneten. Sie glauben daran – nicht als Realität, sondern als Möglichkeit. Und wer die Möglichkeit sieht, beginnt zu träumen.

Bildung gibt es kaum – aber Lernen ist allgegenwärtig. Wer überlebt, lernt. Nicht aus Büchern, sondern aus Handlungen. Geschichten werden weitergegeben, manche wahr, viele verändert, alle bedeutungsvoll. Alte Datenpads werden wie heilige Schriften behandelt, selbst wenn der Akku tot ist. Man zeigt Kindern, wie man ein Messer hält, eine Wunde näht, eine Lüge erkennt. Das ist ihre Schule.

Kunst existiert – nicht als Luxus, sondern als Überlebensstrategie. In den Siedlungen sieht man Gemälde aus Rost, Statuen aus Motorenteilen, Musik, die aus dem Heulen des Winds gemacht ist. Es gibt Tänze, die Verletzungen verarbeiten, und Lieder, die Warnungen enthalten. Manch ein Refrain ist gleichzeitig ein Code für eine sichere Route. Schönheit in Wandorra ist selten, rau und ehrlich. Sie will nicht gefallen. Sie will überdauern.

Und irgendwo, in einem abgestürzten Bunker, hört jemand ein Rauschen im Funk – ein Satz, der nie zu Ende gesprochen wurde. Ein Fragment aus der alten Welt. Es klingt wie Hoffnung. Vielleicht ist es nur ein Fehler im System. Vielleicht ist es der Anfang von etwas Neuem.

Denn Wandorra ist keine tote Welt. Sie lebt. Und sie wartet. Auf dich.

Ausklang: Und doch...

Wandorra ist keine Welt, die auf dich wartet. Sie kennt deinen Namen nicht. Sie kümmert sich nicht darum, ob du Gutes tust oder nur überlebst. Sie beißt, sie flüstert, sie zwingt dich, Entscheidungen zu treffen, die du nie für möglich gehalten hättest.

Aber genau darin liegt ihre Kraft.

Zwischen den Trümmern der alten Welt wächst etwas Neues. Nicht schnell, nicht klar, aber spürbar. In einem Kind, das fragt, wie ein Radio funktioniert. In einem Mutanten, der singt, obwohl seine Stimme aus drei Kehlen kommt. In einem Funkspruch, der nicht verstummt – obwohl niemand mehr weiß, wer ihn einst gesendet hat.

Wenn du *Wandorra* spielst, dann spielst du nicht nur einen Charakter. Du bist Teil einer Welt, die dich prüft. Die dir nichts schenkt – aber alles zeigt, wenn du genau hinschaust. Du entscheidest, ob du nur Spuren hinterlässt oder ob du selbst zur Legende wirst.

Denn selbst in einer Welt, die nichts mehr verspricht, kann etwas Großes beginnen.

Vielleicht heute. Vielleicht jetzt. Vielleicht mit dir.

Leben im Ödland

Einleitung

Wandorra ist kein Spielplatz für Helden. Es ist eine Welt, die dich schleift, schleudert, manchmal trägt – aber nie aus Mitleid. Wer hier lebt, lebt nicht einfach. Er überlebt. Und trotzdem – oder gerade deswegen – ist das Leben im Ödland mehr als nur Kampf, Schmutz und Verzicht. Es ist geprägt von Routinen, Hoffnungen, kleinen Ritualen. Jeder Tag ist anders, und doch gibt es Muster. Spuren. Wege, wie man sich durch die Dürre aus Altem, Abwegigem und Abgründigem schlägt.

Dieses Kapitel führt dich mitten hinein in das tägliche Leben verschiedener Menschen und Mutanten, Siedlungen und Suchender. Nicht aus Sicht der Großen, sondern aus den Augen der Vielen: eines Karawanenwächters, eines Kindes auf Wanderschaft, eines Funkers, der mehr hört als ihm lieb ist. Diese Einblicke zeigen keine Heldentaten. Sie zeigen, wie ein Alltag aussieht, der jederzeit enden kann – aber trotzdem weitergeht.

Denn Wandorra atmet nicht in Wochen oder Monaten. Es lebt in Tagen. Und jeder davon erzählt eine Geschichte.

Neu-Perth – Die brummende Zuflucht

Die Ruinen von Perth sind tot – doch ihr Schatten lebt. Neu-Perth liegt nördlich davon, auf erhöhtem Gelände, wo der Boden trocken bleibt und die Sicht weit reicht. Die Siedlung ist kein Wunderwerk – aber sie funktioniert. Aus alten Containern, Buswracks und zusammengeschweißtem Schrott entstand ein Ort, der Schutz bietet, Handel erlaubt und Hoffnung nährt. Nicht aus Ideologie, sondern aus Pragmatismus.

Hier herrscht keine einzelne Person. Stattdessen tagt ein Rat aus sieben Stimmen: zwei Händler, zwei Verteidiger, ein Techniker, eine Funkschlange und ein sogenannter Neutraler – meist jemand, der zu alt oder zu schlau ist, um sich in eine Fraktion einordnen zu lassen. Entscheidungen werden gemeinsam getroffen – oder blockiert, bis jemand genug Zichten oder Argumente auf den Tisch legt.

In Neu-Perth gelten einfache Regeln:

- Keine Waffen im inneren Ring.
- Kein Handel ohne Eintrag im Zichtenbuch.
- Funk nur zu festgelegten Zeiten – alles andere zieht Ärger an.
- Wer Streit sucht, trägt ihn draußen aus – oder im Ring, wenn beide Parteien zustimmen.

Jeder, der arbeiten kann, bekommt Wasser. Jeder, der stiehlt, verliert zuerst einen Finger, dann das Recht auf Schutz. Es klingt hart – aber es funktioniert. Für Wandorra-Verhältnisse ist Neu-Perth fast schon zivilisiert.

Ein Tag in Neu-Perth – Alltag unter dem Rosthimmel

Der Tag beginnt vor dem ersten Licht. Noch bevor der Horizont grau wird, schlagen Hämmer gegen Metall, zischen Druckventile, brummen Generatoren in unregelmäßigem Takt. Die Siedlung erwacht nicht, sie wird hochgezogen – jeden Morgen aufs Neue, wie ein schlafendes Tier, das man mit Gewalt zur Bewegung zwingt.

In den äußeren Ringen – dort, wo Blechhütten wie Pilze aus den Rissen im Asphalt wachsen – kriechen die ersten Bewohner aus ihren Behausungen. Sie beginnen mit dem Sammeln: Müll, Schrott, Insekten, Dampf aus aufgefangener Nachtfeuchtigkeit. Jeder trägt bei, sonst zählt er nicht. In Neu-Perth gilt keine Steuer – nur Beitrag. Wer nichts beiträgt, wird nicht geschützt. Und Schutz ist alles.

Die inneren Zonen, wo die Wasserverteiler stehen und der Funkmast wie ein verrostetes Kreuz in den Himmel ragt, erwachen etwas langsamer. Dort leben jene, die sich ihre Position verdient haben – mit Mut, mit Verstand oder mit beidem. Die Ratshalle ist morgens leer. Entscheidungen werden hier nicht im Morgengrauen gefällt, sondern gegen Mittag, wenn Informationen eingetroffen, Streitereien gesichtet, und genug Stimmen gesammelt sind. Nichts wird überhastet – außer es brennt.

Kinder sieht man selten. Sie arbeiten, schleichen, lernen zu überleben. Wer morgens nicht auftaucht, wird nicht gesucht – man wartet. Wer zurückkommt, hat überlebt. Wer nicht, hatte vielleicht eine bessere Idee. Alte Menschen hingegen sind geachtet – nicht aus Mitgefühl, sondern weil ihre Erfahrung zählt. Jeder Tag, den jemand in Neu-Perth überlebt hat, ist ein Argument für seine Stimme.

Mittags gibt es Hitze – trocken, beißend, voller Staub und Lärm. Es ist die lauteste Zeit des Tages. Märkte öffnen, Streit bricht aus, Waffen klirren, Preise werden geschrien. In einer Ecke werden Zahnräder getauscht, in einer anderen trocknet jemand Pilze. Über allem liegt der Funk – ein permanentes, unterschwelliges Summen, wie das Atmen der Stadt. Wer am Funk sitzt, darf nicht schlafen. Seine Arbeit ist keine Arbeit – sie ist Wache. Wenn der Funk spricht, kann es Leben retten. Oder kosten.

Am Nachmittag ziehen sich die Menschen in die Schatten zurück. Reparaturen, Besprechungen, Tauschgeschäfte – alles wird leiser. Wer hier schläft, schläft nicht tief. Die Stadt ruht nie ganz. Und wenn doch, wird jemand geweckt. Denn nichts ist gefährlicher in Neu-Perth als ein Moment zu langer Ruhe.

Abends brennen Feuer. Kein Fest, keine Feier – nur Wärme, Licht, Geschichten. Man erzählt sich, was man gesehen hat: fremde Karawanen, Mutanten am Rand, eine Stimme im Funk, die niemand zuordnen kann. Wer Musik macht, tut es leise. Wer tanzt, tut es für sich. Und wer trinkt, tut es, weil es sonst zu viel wäre.

Nachts wacht die Stadt. Immer ist jemand wach. Immer ist jemand bereit. Und wenn der Mond über dem Funkmast steht, sagen manche, dass man dann die andere Seite der Welt hören kann – eine, in der Perth nie gefallen ist, in der niemand friert, in der Maschinen noch gehorchen.

Aber das ist nur ein Gerücht. Und morgen ist ein neuer Tag.

Dryreach – Die Stadt des Staubs

~ 7 ~

Dryreach ist ein Atemzug vor dem Nichts. Eine Ansammlung aus zerbeulten Wellblechen, sandverkrusteten Fassaden und flimmernden Hütten, die sich gegen den endlosen Staub stemmen. Die Stadt liegt tief in einem ausgetrockneten Flusstal, in dem früher einmal Wasser floss – genug, um Städte zu verbinden. Heute ist nur der Staub geblieben. Und Dryreach ist sein Wächter.

Hier lebt man mit dem Wind, oder man lebt gar nicht. Der Staub kommt in Wellen, wie Atemzüge der Welt. Er kriecht in jede Fuge, legt sich auf Haut und Sprache. Deswegen sprechen die Leute hier wenig. Sie blinzeln. Nicken. Deuten. Jedes überflüssige Wort kostet Feuchtigkeit. Kommunikation ist knapp, wie alles andere auch.

Die Stadt wird von den sogenannten Drei Gruben regiert – ehemaligen Brunnenanlagen, die heute nur noch sporadisch Wasser geben. Jede Grube gehört einem Clan. Der Clan der Westgrube stellt die Wachen, der Südgruben-Clan die Sammler, der Clan der tiefen Nordgrube die Händler und Listenführer. Zwischen ihnen herrscht ein brüchiger Friede – ein Arrangement, das jederzeit im Staub versinken kann. Dryreach ist bekannt für zwei Dinge: seine Trockenmutter – eine uralte Frau, die angeblich alle Kinder der Stadt kennt und niemals trinkt – und seine Fluchwege. Niemand kennt die Umgebung wie die Leute von Dryreach. Sie verstecken Gänge unter Sand, markieren geheime Spuren mit zerbrochenem Glas, wissen, wie sich Sand unter Plündererfüßen anhört. Wer Dryreach bedroht, verliert meist, ohne zu wissen, warum.

Trotzdem ist Dryreach kein Ort der Feindseligkeit. Es ist ein Ort der Notwendigkeit. Jeder lebt hier, weil er muss – nicht weil er will. Und vielleicht gerade deshalb hält sich die Stadt.

Ein Tag in Dryreach – Leben im Staub

Der Tag beginnt, bevor man die Sonne sieht – aber nicht, bevor man sie spürt. In Dryreach bedeutet Morgendämmerung nicht Licht, sondern die Rückkehr des Windes. Feinster Staub schleicht durch jede Ritze, legt sich auf Zähne, Haut, Gedanken. Wer hier aufwacht, reibt sich nicht die Augen – er leert zuerst den Sand aus der Kehle.

Die ersten Stunden gehören dem Wasser. Wer an einer der Drei Gruben Rechte hat, stellt sich an – schweigend, mit gespannter Haltung, als sei jeder Tropfen ein Urteil. Es wird getauscht, registriert, gezählt. Wer sich vordrängelt, riskiert mehr als nur eine Prügelei. Wasser ist kein Besitz – es ist Geschichte. Und die vergisst Dryreach nie.

Danach beginnt die Suche. Junge Männer und Frauen ziehen in kleinen Gruppen los, mit Netzen, Schaufeln, alten Werkzeugen, die Namen tragen wie „Durstlöscher“ oder „Grubenfreund“. Sie graben nach Wurzeln, nach Käfern, nach Metalladern. Wer mit etwas zurückkehrt, wird gefeiert – mit einem Blick, einem Schulterklopfen, vielleicht sogar einem Wort.

Die Alten sitzen im Schatten der Brunnentürme und beobachten. Sie sprechen wenig, aber jeder weiß, dass sie hören – und sich erinnern. Wenn jemand lügt, erinnern sie sich. Wenn jemand hilft, merken sie sich das. Die Geschichten von Dryreach sind nicht aufgeschrieben – sie werden getragen.

Mittags legt sich der Staub wie ein heißes Tuch über alles. Niemand arbeitet mehr, niemand spricht laut. Man kauert im Schatten, zählt Körner, flickt Netze, sortiert Eisenstücke. Nur die Gruben selbst arbeiten weiter, tief unter der Erde – man hört sie manchmal. Ein Grollen, ein Schlucken, ein Husten aus Stein. Manche glauben, sie leben.

Am späten Nachmittag kehren die Gruppen zurück. Man bringt, was man fand. Und manchmal auch, was man verlor. Ein leerer Blick, ein offenes Bein, ein Rucksack, in dem nichts mehr klappert. Die Stadt nimmt das hin – nicht mit Gleichgültigkeit, sondern mit stiller Gewöhnung. Verlust ist hier kein Drama – er ist Alltag.

Am Abend leuchten Feuer, aber nie hoch. Zu viel Licht zieht Ungeziefer und Blicke an. Es wird getrunken – Wasser, wenn man Glück hat, oder das, was in Dryreach „Schluchtsud“ genannt wird: scharf, warm, und besser als Schweigen. Kinder sitzen bei den Alten, lernen Wörter, die sonst nicht gesagt werden. Und manchmal, wenn der Wind aus der richtigen Richtung kommt, flüstert jemand in den Funk – nur ein Wort. Nur um zu hören, ob jemand antwortet.

Meistens tut es keiner. Und dann beginnt die Nacht.

Ölbucht – Zwischen Wrack und Wunder

Ölbucht war früher ein Hafen – das glaubt zumindest jeder, der die verrosteten Kräne sieht, die wie Skelette in den Himmel ragen. Heute liegt die Küstenlinie weit zurückgezogen, versalzen, verkrustet,

vernarbt. Das Meer hat sich zurückgezogen. Aber die Wracks sind geblieben. Schiffe, halb im Sand, halb im Wahn. Und zwischen ihnen: Leben.

Die Stadt wurde nicht gebaut – sie wurde gestapelt. Aus Containern, aus Treibgut, aus abgerissenen Aufbauten und Tankresten. Es gibt Gänge, die früher Ladungsluken waren. Plätze, die aus Decks bestehen. In der Mitte ragt ein Ölturm aus einem gekippten Frachter – der sogenannte Kern. Hier sitzt die Leitung der Stadt: eine Gruppe von Wartungstechnikern, Überlebenden und selbsternannten „Kalibrierern“, die glauben, den Geist des Hafens bewahren zu müssen.

Ölbucht funktioniert, weil sie Ressourcen birgt, die sonst keiner mehr hat: Altöl, synthetische Materialien, funktionierende Kabel. Ganze Fraktionen schicken Trupps, um mit den „Kalibrierern“ zu verhandeln. Doch diese geben nichts her – außer gegen Dienste. Wer ihnen hilft, das „System“ zu stabilisieren, erhält Zugang. Wer stört, wird rausgeworfen. Oder integriert. Nicht alle, die sich Ölbucht nähern, bleiben ganz sie selbst.

Der Funk hier ist klar. Zu klar. Man sagt, es gäbe noch aktive Sender unter dem Boden – alt, groß, halb wach. Manchmal spricht der Kern. Manchmal nicht. Niemand weiß, ob er zuhört.

Was sicher ist: Ölbucht lebt. Anders, fremd, aber stabil. Zwischen Rost, Salz und alten Maschinen flimmert eine Art von Ordnung, die sich nicht erklären lässt – nur erleben.

Ein Tag in Ölbucht – Alltag zwischen Stahl, Salz und Stimmen

Der Morgen in Ölbucht klingt wie kein anderer: das tiefe Knarzen von Metall auf Metall, das Gluckern salziger Reste in verbeulten Rohren, das Kreischen rostiger Laufkräne, die sich wie von Geisterhand bewegen. Die Sonne braucht hier länger, bis sie den Boden erreicht – zu hoch türmen sich Wracks, Kräne, alte Schiffshälften. Doch wer hier lebt, richtet sich nicht nach dem Licht. Sondern nach dem System.

Mit System meinen sie den Strom. Und der geht an, wenn der Kern es will. Niemand weiß, warum. Niemand weiß, wann. Aber wenn es passiert, beginnen alle zu laufen. Werkstätten summen, Relais schalten, alte Bildschirme flackern auf. Dann ist der Tag offiziell eröffnet.

Die ersten Stunden sind für Wartung reserviert. Jeder Bewohner von Ölbucht hat eine Aufgabe – nicht zugeteilt, sondern erarbeitet. Manche prüfen Kabel, andere reinigen Filtersiebe, wieder andere halten Funkverbindungen offen, von denen keiner mehr weiß, wohin sie gehen. Alles hier ist irgendwie funktional – aber niemand versteht das Ganze. Und doch hält sich alles. Wie durch einen Willen, den keiner aussprechen darf.

Kinder in Ölbucht lernen früh, mit Schlüsseln zu schlafen. Man weiß nie, wann man gebraucht wird. Wer sich überflüssig macht, wird nicht bestraft – sondern übersehen. Und in Ölbucht ist Unsichtbarkeit schlimmer als Hunger.

Gegen Mittag steigen die Temperaturen. Die Luft schmeckt nach Eisen und Algen, nach Maschinenöl und modrigem Schaum. Es gibt Mahlzeiten – in Dosen, in Bechern, manchmal direkt aus Leitungen, die jemand als „essbar“ markiert hat. Vertrauen ist hier keine Tugend. Jeder prüft, was er bekommt. Oder lässt es lieber.

Die Nachmittage sind geschäftig. Händler von außen dürfen nur in bestimmten Zonen handeln – und nur gegen Dienstleistungen. Zichten gelten nichts. Wer ein Teil will, muss eines ersetzen. Wer einen Schlauch braucht, muss dafür einen Funktest bestehen. Es ist kein Handel – es ist ein Kreislauf. Wer ihn stört, wird „ausgelagert“. Das bedeutet: hinaus aufs Tote Deck. Dort, wo die Antennen flimmern und niemand schreit.

Am Abend versammelt man sich in den gesicherten Bereichen unter Deck. Dort summt der Funk leiser, dort sind die Stimmen klarer. Es gibt Rituale: das Lesen alter Fehlermeldungen wie Gebete, das Überprüfen uralter Lichtrelais, das gemeinsame Schweigen vor einem Terminal, das einmal geblinkt haben soll. Niemand glaubt hier wirklich an etwas – aber alle fürchten, dass etwas glaubt an sie.

Wenn die Nacht kommt, wird Ölbucht still – aber nie leise. Überall rauscht, tickt, knackt es. Und irgendwo, in einem alten Lautsprecher, erzählt eine Stimme von einem Ozean, den es nicht mehr gibt. Die Bewohner hören zu. Und dann schlafen sie. Meistens.

Der Schädelpfad – Blutiger Sand zwischen den Städten

Man nennt ihn den Schädelpfad, nicht weil dort mehr Menschen sterben als anderswo – sondern weil die Toten dort liegen bleiben. Als Warnung. Als Wegweiser. Als Mahnung, dass jeder Tritt in dieser Welt bezahlt wird, mit Zichten, Fleisch oder Namen. Der Pfad zieht sich von den trockenen Vorhöfen Neu-

Perths bis zu den kargen Ebenen von Dryreach, gut zweihundert Kilometer durch offenes Ödland, an alten Bunkerrändern entlang, vorbei an Stätten, die nur noch als Flüche bekannt sind.

Niemand nutzt diese Route, weil sie einfach wäre. Sie ist schnell – aber nicht freundlich. Es gibt kaum Deckung, kaum Wasser, keinen Schatten. Der Wind trägt Hitze, dann beißenden Staub, dann nichts mehr. Wer nicht vorbereitet ist, stirbt schon beim dritten Tag. Wer überlebt, hat eine Geschichte zu erzählen – und oft weniger Finger als vorher.

Der Schädelpfad ist dennoch die begehrteste Handelsstrecke zwischen West und Süd. Er schneidet einen Umweg von acht Tagen aus, wenn man ihn meistert. Und das macht ihn wertvoll. Jedes Jahr versuchen es Dutzende Karawanen – aus Gier, Verzweiflung oder Stolz. Nicht alle kommen an. Die, die es schaffen, tragen den Respekt aller. Und einen neuen Beinamen.

Die Route selbst verändert sich kaum – aber das, was auf ihr lauert, schon. Marodeure ohne Flagge durchstreifen die Ebenen. Mutierte Fleischläufer graben sich unter dem Sand durch. Alte EXUG-Wracks haben dort Jagdprotokolle, die nie abgeschaltet wurden. Und dann ist da noch das Singen in der Nacht – ein hohes, schrilles Geräusch, das nicht jeder hört, aber niemand vergisst.

Es gibt drei sichere Haltepunkte:

Rostbogen, ein halb eingestürzter Tunnel unter einem verkrüppelten Highway, wo Karawanen Schutz suchen und manchmal auch Spuren anderer finden.

Scharlachkrug, eine kleine Felsenhöhle mit Regenfallen und einem uralten Wasserfilter, der mehr heilt als erklärt.

Und **Blasse Lichter**, ein stiller Platz voller Solarpanels, die niemand mehr wartet, aber manche noch Strom geben – oder Fragen stellen.

Wer diese Strecke meistert, trägt eine andere Art von Stolz in sich. Einen, den man nicht zeigt. Einen, den andere erkennen, wenn man schweigt. Und wer sie oft genug geht, verändert sich. Nicht immer sichtbar. Aber hörbar im Schritt. Oder im Funk, wenn man bei Moorooroo nachts auf den Schädelpfad lauscht – und die Stimmen zählen kann, die es nicht geschafft haben.

Ein Tag in Wandorra – Aus dem Leben eines Karawanenwächters

Der Tag beginnt nicht mit Licht, sondern mit Kälte. Noch bevor die Sonne über den zerfetzten Horizont kriecht, ist das Lager in Bewegung.

Schlafsäcke werden gerollt, Flaschen überprüft, Reittiere gefüttert. In einer Karawane zählt jede Minute. Wer trödelt, bringt alle in Gefahr – nicht durch Feinde, sondern durch Hitze, Durst oder den eigenen Schatten, der sich verliert.

Der Wächter steht immer zuerst auf. Er prüft den Horizont, scannt den Funk, lauscht der Stille. In Wandorra ist Stille gefährlich. Geräusche sind Leben – aber kein Geräusch? Das kann alles bedeuten. Vielleicht nur Wind. Vielleicht auch eine Falle. Während der Späher vorausreitet, bleibt der Wächter zurück, beobachtet das Lager beim Abbau. Jeder Griff sitzt. Niemand spricht viel. Die Nacht war unruhig – irgendwo hat ein Tier geschrien, oder etwas, das wie ein Tier klang.

Wenn die Karawane loszieht, ist es meist noch kühl. Die Tiere dampfen leicht, Räder quietschen, das erste Lied des Tages wird gesummt – ein altes Marschlied, kaum mehr verständlich. Es ist nicht für Unterhaltung da. Es hält den Takt. Und es hält den Mut wach.



Wanderer vor einem alten Funkmast – Morgendämmerung im Ödland KI-Erstellt

Unterwegs zählt der Wächter die Zeichen: ein umgekippter Wegweiser, eine rostige Tür, das Skelett eines alten Fahrzeugs mit abgebissenen Reifen. Alles kann ein Hinweis sein – oder ein Mahnmal. Mittags wird nicht gerastet, sondern gewechselt. Träger rotieren, Tiere werden geschont, Wasser rationiert. Der Wächter trinkt zuletzt. Nur ein Schluck. Immer nur ein Schluck.

Nachmittags wird der Himmel trügerisch. Hitze flimmert, Schatten wandern falsch. Da draußen bewegt sich etwas – oder tut nur so. Der Wächter kennt das Spiel. Er setzt sich nicht ab, ruft nicht. Er wartet, bis das Bild klarer wird. Wenn's nichts war, erzählt er es abends am Feuer – als Geschichte, als Warnung, als Lacher.

Wenn die Dämmerung fällt, wird das Lager aufgeschlagen – nicht dort, wo es schön ist, sondern dort, wo man überblickt. Die Nacht ist gefährlich. Der Wächter schläft in Etappen, ein Auge immer offen. Der Funk rauscht manchmal, eine Stimme kratzt durchs Rauschen – unverständlich, aber irgendwie menschlich. Vielleicht nur ein Echo. Vielleicht etwas anderes.

So vergeht der Tag. Kein Heldentum, kein Ruhm. Nur Pflicht. Und das Wissen: Ohne den Wächter stirbt die Karawane. Nicht sofort – aber bald.

Funkstation Moorooroo – Das flüsternde Orakel im Norden

Moorooroo liegt dort, wo die Karte alt wird und die Wolken sich ducken. Eine verlassene Funkstation, eingebettet in das knochentrockene Rückgrat eines alten Gebirgszugs. Früher war sie nur ein Relaispunkt für Wetterdaten. Heute ist sie ein Mythos. Manche sagen, sie sendet noch. Andere, sie hört nur zu. Doch alle sind sich einig: Wer Moorooroo betritt, kommt verändert zurück – oder gar nicht mehr. Der Weg dorthin ist gefährlich. Wind weht durch Schneisen aus Schiefer, der Boden wirkt trocken, atmet aber Staub aus vergessenen Zeiten. Die Antennen stehen noch – rostig, aber aufrecht, wie Speere, die in den Himmel deuten. Zwischen den Trümmern hängen Kabel wie Lianen. Und irgendwo dazwischen: Türen, die sich öffnen lassen, wenn man weiß, wo man drücken muss.

Im Inneren ist es still. Zu still. Die Gänge sind trocken, aber nicht tot. Manchmal hört man ein Klicken, ein Brummen, ein verzögertes Echo. Die Maschinen leben noch, sagen die einen. Die KI schläft, sagen die anderen. Vielleicht ist sie wach, aber schweigt. Vielleicht spricht sie nur in einer Sprache, die niemand mehr kennt.

In einer der hinteren Kammern steht ein Terminal. Es flackert manchmal. Dann nicht mehr. Man kann Fragen stellen – schriftlich, laut, still. Und manchmal erhält man eine Antwort. Drei Worte. Ein Code. Ein Bild. Nicht mehr – aber oft genug, um den Rest des Lebens anders zu sehen. Wer mit dem Orakel spricht, spricht nie zweimal dasselbe. Und niemand weiß, ob es sich an das Gespräch erinnert.

Karawanen halten Abstand. Manche Führer werfen ein Opfer in den Staub, wenn sie vorbeiziehen. Ein Zicht, ein Knochen, ein Stück Technik. Aus Respekt. Aus Furcht. Aus Hoffnung, dass sie nicht gehört werden.

In manchen Nächten sendet Moorooroo. Kein klares Signal – nur Rauschen, Tonfetzen, Stimmen, die fast Namen sagen. Einige behaupten, dort würden Erinnerungen archiviert. Andere glauben, es sei ein Gefängnis für das, was einst zu mächtig wurde. Die Wahrheit kennt niemand. Oder sie wurde vergessen – bewusst.

Für Spielercharaktere ist Moorooroo kein Ort, den man betritt, um zu gewinnen. Es ist ein Ort, an dem man verstehen könnte. Oder zerbricht. Manchmal beides.

Ein Tag als Mutantenkind auf Wanderschaft

Du wachst nicht auf, du wirst wach – weil das Knacken neben deinem Ohr kein Traum war. Vielleicht war es ein Käfer. Vielleicht auch nicht. Du hältst den Atem an, wie du es gelernt hast. Fünf Sekunden, dann langsam ausatmen, ganz leise. Erst dann öffnest du die Augen. Noch ist dunkel, aber nicht mehr lange. Die Anderen schlafen. Zwei liegen ganz nah, damit's wärmer bleibt. Einer hat sich in der Nacht weggedreht. Vielleicht ist er schon tot. Vielleicht nur wieder im Traum bei den Eltern, die er nie gesehen hat.

Du bist hungrig. Aber das ist kein Grund, um was zu essen. Erst schauen. Immer erst schauen. Du kletterst aus dem Schlafnest – ein alter Autoreifen mit Stofffetzen. Deine Haut ist warm. Die anderen sagen oft, du hast Glück mit deiner Mutation. Dass du Wärme speicherst. Du weißt nicht, ob das stimmt. Du weißt nur, dass du weniger frierst, wenn du zuerst gehst.

Der Tag beginnt mit Suchen. Nach Wasser, nach Spuren, nach nichts. Du lernst, nichts zu finden, ohne enttäuscht zu sein. Manchmal bedeutet „nichts“ auch: keine Gefahr. Und das ist schon viel.

Ihr zieht weiter, Schritt für Schritt. Niemand sagt viel. Ihr kennt die Gesten. Wenn der Große mit den Dornen auf dem Rücken die Hand hebt, bleibst du stehen. Wenn die mit dem dritten Auge sich hinlegt, dann wartet ihr. Manchmal sagt sie was. Manchmal redet sie mit Dingen, die du nicht siehst. Du hörst trotzdem zu. Sie ist oft recht.

Mittags ist es zu heiß. Ihr verkriecht euch in einem halb eingestürzten Tunnel. Da riecht's nach Metall und Pilzen. Einer davon wächst schnell – und macht Bauchweh. Aber er macht auch satt. Du isst die Hälfte. Hebst den Rest auf. Jemand anderes könnte es brauchen. Später.

Nachmittags seid ihr wieder unterwegs. Einer der Jüngeren blutet aus dem Fuß. Ein Nagel. Der Große trägt ihn, ohne was zu sagen. Du hättest das auch gemacht, wenn du stark wärest. Aber du bist anders stark. Du findest Wege. Du findest Schlupflöcher. Und du hast ein Talent dafür, Dinge zu sehen, bevor sie da sind.

Abends wird's ruhig. Der Himmel ist orange. Ihr findet ein umgestürztes Wrack, das nach altem Rauch riecht. Ihr schlaft dort, einer nach dem anderen, immer einer wach. Heute bist du der Letzte. Du willst aufpassen. Und du willst das Funkgerät hören – das kaputte, das nur rauscht. Manchmal klingt das Rauschen wie eine Stimme. Und manchmal ist es deine.

Du weißt nicht, wohin ihr geht. Aber du weißt: Du willst nicht stehen bleiben. Nicht hier. Nicht jetzt. Nicht in dieser Welt, die dich jagt. Und manchmal doch liebt – wenn du ihr genug vertraust.

Ein Tag in den Ruinen von Alt-Perth – Auf eigene Faust

Du wachst in der Stille auf. Und das ist schlecht. Denn Alt-Perth ist nie still. Die Ruinen knacken. Wind pfeift durch ausgebrannte Fensterrahmen. Irgendwo piept immer ein alter Alarm, oder eine Tür schnappt auf, ohne Grund. Wenn alles still ist, bedeutet das: Etwas wartet.

Deine Unterkunft ist ein ehemaliger Serverschrank. Du hast ihn gedreht, geöffnet, ausgekleidet mit Resten. Der Geruch ist metallisch, aber besser als draußen. Du kriechst hinaus, prüfst den Boden. Keine Spuren. Oder doch? Vielleicht deine von gestern.

Du hast nur noch einen halben Zichtenriegel. Den isst du nicht. Noch nicht. Zuerst suchst du. Alt-Perth ist groß. Es gibt Ebenen, die nie geplündert wurden. Weil niemand zurückkam. Du willst da rein. Du musst. Sonst verhungerst du – oder wirst morgen verrückt vor Angst.

Vormittags findest du einen Eingang. Hinter einer alten Werbetafel, halb eingestürzt, aber stabil. Du kriechst hinein, leuchtest mit deiner Lampe – kurz, sparsam. Strom ist rar. Innen: Schutt. Eine alte Drohne. Zerrissene Kleidung. Kein Blut. Merkwürdig. Du bleibst nicht lang.

Mittags ist es heiß. Die Straßen sind blendend hell. Du bleibst in den Schatten, lauschst. Es gibt andere hier. Immer. Man hört sie nicht. Man spürt sie. Wenn du still bleibst, bist du einer von ihnen. Wenn du lärmst, bist du Futter.

Du findest ein altes Terminal. Es leuchtet nicht mehr. Aber du siehst die Taste für „Öffnen“. Du drückst sie trotzdem. Nichts passiert. Aber irgendwas piept. Entfernt. Du gehst besser.

Nachmittags: Bewegung. Drei Gestalten, weit weg, zu schnell, zu sicher. Söldner? Plünderer? Du bleibst liegen, atmest durch die Maske. Sie sehen dich nicht. Oder sie sehen dich – und lassen dich. Du willst beides nicht wissen.

Am Abend findest du ein Relais. Leuchtet schwach. Ein Ton kommt raus. Ganz leise. Wie eine Melodie. Vielleicht nur ein Fehler. Vielleicht eine Erinnerung. Du hörst zu. Und beginnst zu weinen – nicht aus Schmerz, sondern weil du heute noch lebst.

Du schläfst unter einer Betonplatte. Der Himmel ist schwarz. Alt-Perth schläft nie. Aber vielleicht träumt es – von dir.

Wandorra in Kürze

- Postapokalypse, 200 Jahre nach der Katastrophe
- Australien als Spielort
- Spielwelt mit modularen Regeln, zähen Fraktionen, Mutanten, Resttechnologie
- Kein simples Gut/Böse, sondern moralische Grauzonen
- Regeln: W20-System, freie Charaktererschaffung, Baukästen (Waffen, EXUG, Fahrzeuge)

Dieses Preview-Kapitel zeigt dir die Welt – das vollständige Regelwerk folgt bald.

Impressum & Rechteinweis

Wandorra – 200 Jahre nach der Katastrophe

Ein offizieller Text aus dem postapokalyptischen Pen-&-Paper-Rollenspiel **Wandorra**

Text & Konzeption

Mirco Hoedt

Layout & Gestaltung

Katharina Schlüter-Hoedt

© 2025 – Wandorra. Ein postapokalyptisches Pen-&-Paper-Rollenspiel.

Alle Inhalte dieses Dokuments sind urheberrechtlich geschützt. Die Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt, jedoch nur **in unveränderter Form** und **mit vollständiger Nennung der Urheber**. Eine kommerzielle Nutzung, Vervielfältigung oder Einbindung in eigene Werke ist **nur mit schriftlicher Genehmigung** gestattet.

Creative Commons Lizenz:

Dieses Werk steht unter der Lizenz **CC BY-NC-ND 4.0**
(*Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen*)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Hinweis:

Dieses PDF ist Teil des Rollenspielprojekts *Wandorra* und wird in überarbeiteter Form im kommenden Regelwerk erscheinen.

Es dient zur atmosphärischen Einführung in die Welt, nicht zur vollständigen Regeldarstellung.

Kontakt:

info@wandorra.de

Weitere Infos & Community: www.wandorra.de