

VORWORT

Vorwort

Schon immer war ich fasziniert davon meine eigenen Welten zu erschaffen und darin Geschichten zu erfinden. Mit Pen and Paper habe ich ein Hobby gefunden in dem ich das nicht nur ausleben, sondern mit Freunden diese Geschichten gestalten und erzählen konnte. Bis heute finde ich es fantastisch wenn sich mehrere Personen an einer Geschichte beteiligen und diese gemeinsam entwickeln.

Nun ist ein langjähriger Traum wahr geworden. Endlich haltet ihr das Grundregelwerk zu Dawn of Glass in den Händen an dem ich intensiv die letzten drei Jahre, Abende und Nächte lang gearbeitet habe.

Seit ich Pen and Paper spiele, habe ich immer an Regelwerken rumgebastelt und meine eigene Welt in meine Spielgruppe getragen. Mit Dawn of Glass wollte ich diese Welt und die dazugehörigen Regeln auf ein Niveau bringen, dass auch andere Menschen daran teilhaben können.

Es hat wahnsinnig Spaß gemacht die Welt zu beschreiben und ich hoffe jeden Lesenden für Dawn of Glass begeistern zu können.

Vielen Dank, dass ihr diesen Traum mit unterstützt und sehr viel Spaß in der Welt von Dawn of Glass.



Danksagung

Die letzten drei Jahre waren sehr intensiv. Ein Großteil meiner Freizeit und sehr viel Leidenschaft ist in dieses Herzensprojekt geflossen. Vielen lieben Dank an alle Menschen, die Dawn of Glass mit begleitet, mit unterstützt und zu dem gemacht haben was es heute ist.

Danke an alle Playtester, Illustratoren, meine einzige Lektorin, alle Patreons und an die Community für all eure Unterstützung. Danke für eure Posts, Likes, Kommentare, konstruktive Diskussionen und positive Berichte zu der Welt und dem System. Danke an das Team, die regelmäßig mit mir als Spielleitung in die Welt von Dawn of Glass abgetaucht und wunderbare Plays kreiert haben. Schön, dass wir das schon eine ganze Weile miteinander machen und immer wieder gemeinsam in fantastische Welten abtauchen.

Besonderen Dank an Markus, für nächtelange Gespräche, kreativen Input, künstlerische Unterstützung und für deine Freundschaft auf die ich immer zählen kann.

Tati, vielen lieben Dank, dass du dich einmal durch das ganze Regelwerk gelesen hast und so den ein oder anderen verbalen Knoten gelöst und unzähligen Kommas hinzugefügt hast.

Herzlichen Dank an meine Familie die immer an mich geglaubt, meine Hobbies unterstützt und auch die kleinen Erfolge mit mir gefeiert hat.

Danke an alle lieben Menschen, die meine Ideen und Rollenspielprojekte schon lange begleiten. Danke für eure Unterstützung, kreativen Input und eure Freundschaft.

Stimmen aus der Community

Markus | VerySiriusDesign

Mit Sam (bzw. Herr Walter, wie ihn seine Freunde liebevoll seit seinem 30. Geburtstag nennen) verbindet mich ja eh schon eine jahrzehntelange Freundschaft, aber das, woraus später Dawn of Glass werden sollte, begleitet diese tatsächlich fast auch schon genauso lange.



Schon im Studium gab es etliche Spielabende in „Land of Shadows“, wie das Projekt damals noch hieß, mit amüsanten Situationen, die ich niemals missen möchte.

Seien es übertrieben ambitionierte Charakterbuilds, die alles können wollen, aber am Ende nichts davon richtig gut: „Zwei Schwerter reichen nicht, nein, ich will drei! Und da er ja die Beine noch frei hat zum Treten, gehen noch locker ein paar Stufen Capoeira mit rein! Und ach ja! Magische Feuerbälle muss ich auch noch skillen!“

Oder auch totale Fails im laufenden Spiel, die trotzdem zu unvergesslichen und immer noch referenzierten Momenten führten, wie diesem hier:

„Ich nehm' Anlauf und springe los, um ihm von hinten seinen blöden Kopf in den Snackautomaten vor ihm zu treten!“

„Nein, was machst du?! Wir brauchen noch Infos von ihm!“

„Ah mist, stimmt! Dann trete ich ihn mit dem Sprungkick nur ganz leicht!“ – CRIT FAIL

Das Ende vom Lied war ein Typ, der ab dann nur noch debil „Schokolade“ sagen konnte und definitiv keine sicherheitsrelevanten Infos mehr preis gab...

Während Sam seitdem die Regeln immer weiter verfeinert hat, das Setting mittlerweile ein paar tausend Jahre später stattfindet und sogar der Name angepasst wurde, bleibt dennoch die Essenz dieselbe:

Dawn of Glass bietet eine großartige Welt, um darin epische Abenteuer zu erleben, wobei trotz des dystopischen Settings der subtile Humor nie zu kurz kommt!

Und wenn euch das nächste Mal ein NPC begegnet, der sabbernd nur noch das Wort „Schokolade“ vor sich hin brabbelt, dann ist das nicht nur irgendeine dumme Referenz, sondern ein Rückblick auf über zwei Jahrzehnte Entwicklung, die in Sams Herzensprojekt stecken!

Kristin Heldrung

Bei Dawn of Glass dabei zu sein, ist für mich etwas ganz Besonderes. Dem Projekt merkt man einfach an, wie viel Herzblut darin steckt, und genau das hat auch die Arbeit daran geprägt. Besonders schön war es, so vielen unterschiedlichen Charakteren ein Gesicht zu geben und dabei immer tiefer in diese ungewöhnliche Welt einzutauchen. Zwischen Cyber-Fantasy, Magie, Neonlicht und all den besonderen Wesen gab es ständig neue Ideen zu entdecken und gestalterisch auszuprobieren. Ich hoffe, dass euch die Figuren und Illustrationen genauso viel Freude machen, wie mir ihre Entstehung gemacht hat.

Sascha | Zed

Willkommen Neuling, in einer Welt in der Du nicht sicher sagen kannst ob dein Gegenüber ein gewöhnlicher Mensch ist oder sich nur als solcher tarnt.

Ich komme mittlerweile an meine Grenzen zu unterscheiden wo Technologie endet und wo Magie beginnt. Wenn Du hier überleben willst brauchst Du zwei Dinge, gute Freunde die Dir den Rücken freihalten und eine gut geölte Schusswaffe - ist aber nur meine Meinung.

So und jetzt pack deine Sachen, es geht los.

Ronja | Athene

Du willst eine Heilerin und Magierin spielen, die selbst die tödlichsten Verletzungen heilen kann? Oder doch lieber einen buchstäblich unmenschlich starken Tigermutanten? Oder einen mit cooler Nanoware ausgestatteten Detektiv? Oder doch lieber eine Mischung aus allem? Bei Dawn of Glass kann man fast jeden Charakter erstellen, der einen in den Sinn kommt. Es ist ein mega cooles Endzeit Setting, in dem man sich austoben kann.



Während des Spielens mit meinem Charakter hat sich eine Angst vor dem Namen Steve entwickelt, die Motorrad Gang Fireflys wurde gegründet und ein mysteriöser grüner Dolch lässt mich nicht mehr ruhig schlafen. Also ich hatte mega viel Spaß damit. Es stellt sich nur noch eine Frage... worauf wartet ihr noch?

Andreas Langner | Drachenwinter

Ein total spannendes Konzept mit so viel Enthusiasmus vorgetragen, wie hätte ich da Nein sagen können? Ich hatte jedenfalls meinen Spaß, in die Welt des Glas einzutauchen und meinen Take auf Tech und Mechs beizutragen, und Crazy George wird mit bester Laune unter den Spielern für Chaos sorgen XD Aber ich genieße auch all das andere coole Artwork!!! Ich hoffe, dass unsere Kunst eure Fantasie anregt und zu eurem Spielspaß ganz viel beiträgt :)"

Cassandra und Manni von Nihil Rollenspiel

Dawn of Glass ist ein tolles, diverses und in sich schlüssiges Cyber-Fantasy-Setting, in dem man alles spielen kann, was man sich nur vorstellen kann, von Schatzsuchen über Revierkämpfe bis zu Konzernpolitik. Magie, Tiermutant:innen und Naniten sorgen für eine krasse Vielfalt, die riesigen Spaß macht.

Bastian Cruse

„Die Katze im Hochhaus“ war für mich der Einstieg in DoG. Speziell das vielseitige Characterdesign faszinierte mich direkt. Ein Tiger mit Hörnern? Und die können auch noch leuchten? Zu gut 😊 Die folgenden Plays wurden verschlungen und dann durfte ich im November 2025 auf der DreieichCon an der ersten und einzigen Testrunde unter Herr Walter teilnehmen und endlich DoG selbst spielen. Und es weiß einfach zu überzeugen! Ich freue mich schon auf das Regelwerk und darauf tiefer in die Lore von Dawn of Glass einzusteigen um meine eigenen Chars und Spielrunden mit Leben zu erfüllen.

Justus | vallon

Wie die Erde im Jahre 5115 aussehen wird? Niemand kann das mit Sicherheit sagen - aber sie wird definitiv nicht mehr viel mit der Welt gemein haben, die wir heute kennen.

Mit Dawn of Glass hat Herr Walter ein Dark-Future-Setting erschaffen, das einen Vorgeschmack gibt: Megacities, skrupellose Konzerne, Cybertech, Nanoware, Mutanten und Magie.

Für mich ist es immer wieder ein Highlight, in dieser Welt zu spielen, denn hier ist alles möglich. Gerade nippst du in einer schummrigen Bar noch an einem Drink, der im Sekundentakt seine Farbe wechselt, und im nächsten Augenblick steckst du in einem wilden Feuergefecht mit einem riesigen Marienkäfer-Mutanten.

Je abgedrehter, desto besser!

Ich wünsche dir viel Spaß mit diesem Regelwerk, unvergessliche Geschichten und epische Abenteuer am Spieltisch!



Andreas | Mr. Lanif

Dawn of Glass mit seinen dichten Jungeln aus mutierten Pflanzen und mit Neonlicht beleuchteten Gassen, überzeugt ab dem ersten Moment. Neben packender Weltenbeschreibung erwartet Spieler ein bis dahin völlig neues Konzept der Charaktererstellung und Entwicklung, mit nahezu völliger Freiheit und Vielfalt. Ob Feuermagier, unscheinbarer Nanoassasine oder Schmetterlingsmutant: Für jeden ist etwas dabei.

Danke Sam und Team Herr Walter für eine Bereicherung unserer Welt

Didge

Eine dystopische Zukunft auf der Erde, gefüllt mit Mutanten, Menschen, die durch Nanotechnologie verbessert wurden, und Magiern – was mehr kann man sich als Dark-Neon-Zukunftssetting wünschen!? Aufgrund der vielen Möglichkeiten der Charakterindividualisierung findet hier jede/r Cyber-Fantasy-Liebhaber/in einen Weg, die eigenen Vorstellungen auszuleben und in die Welt von Dawn of Glass einzutauchen. Das Regelsystem unterstützt das Setting dabei optimal und lässt genug Raum für kreatives Storytelling, ohne an Dynamik zu verlieren. Ein tolles System für Gruppen, die Wert auf Tiefgang und Freiheit legen.

Stephanie „Schiraki“ Büniger

Wenn mich etwas begeistert, dann ist das Leidenschaft. Samuel (Herr Walter) hat definitiv sehr viel davon für Dawn Of Glass und hat mich daher direkt angesteckt.

Es hat mir sehr viel Spaß gemacht in den Look und das Feeling für DoG einzutauchen und diese unglaublich vielfältige Welt zu entdecken und zu bebildern. Das ist ein Herzensprojekt dem ich alle Aufmerksamkeit wünsche, die es bekommen kann.

Ivy

Ich habe die Welt von Dawn of Glass als teils tief dunkel und doch neonfarben erlebt. Die Idee mit dem konsumierbaren verschiedenfarbigen Glass trägt zu der eher farbenfrohen Umgebung bei.

Es kann ein hartes und umkämpftes Pflaster sein, in dem Gangs und Konzerne um Macht und Einfluss ringen, während die normale Bevölkerung einfach nur ihrem Leben nachgehen möchte.

Johannes | Nightwalker

Ich lernte Sam alias Herr Walter dank Markus vor über 10 Jahren kennen. Bei zahlreichen PnP Abenden schätzte ich ihn als genialen Mitspieler, aber besonders auch als fairen und vor allem innovativen Spielleiter. Letzteres besonders bei seinem eigenen PnP Projekt, damals noch Land of Shadows, welches sich nun zu Dawn of Glass in einer fernen Zukunft weiterentwickelt hat.

Schon im Vorgänger versuchte er ein möglichst offenes Regelwerk in einer teils düsteren Welt zu schaffen, den Spielern Möglichkeiten und Freiheiten zu bieten und dabei die Regeln einfach genug zu halten, dass ein flüssiges Spielen jederzeit möglich war. Als Spielleiter schaffte er es, uns detailliert in diese Welt eintauchen zu lassen, Handlungsstränge über viele Spielabende im Voraus zu planen, ohne uns die spielerischen Freiheiten zu nehmen.

Dies alles setzt Herr Walter nun in Dawn of Glass fort, optimiert mit den Erfahrungen unzähliger Sessions, eine liebevoll ausgearbeitete Welt mit Regeln, die so genau sind, wie sie es sein müssen, ohne dem Spieler seine Freiheiten zu nehmen.

Danke für all die genialen gemeinsamen Abende, unzählige lustige Spielsituationen und dein großartiges Setting! Ebenso wünsche ich allen künftigen Spielern von DoG viel Spaß in dieser Welt!





Wer beim ersten Blick auf Dawn of Glass denkt: „Das ist doch einfach Neuromancer, Stargate und Mittelerde – einmal in den Mixer geworfen und bei 90 °C Umluft goldbraun gebacken.“ ... liegt damit nicht völlig daneben. Aber eben auch längst nicht richtig.

Durch den Autor Sam und einige gemeinsame Bekannte hatte ich schon lange immer wieder etwas über das Rollenspiel gehört. Ehrlich gesagt war genau dieses Bild lange in meinem Kopf abgespeichert: ein wilder Genre-Mix mit allem, was irgendwie cool klingt.

Nachdem ich aber selbst eine Runde spielen konnte, habe ich diesen Gedanken ziemlich schnell über Bord geworfen.

Denn Dawn of Glass ist weit mehr als nur ein bunter Mix verschiedener Genres. Es erzählt eine spannende Geschichte einer fernen Zukunft, die trotzdem vertraut genug wirkt, um sich sofort darin zurechtzufinden und gleichzeitig fremd genug ist, dass man jede Ecke dieser Welt erkunden möchte. Zwischen politischen Konflikten, Intrigen und Verrat entsteht ein Setting, das neugierig macht und immer wieder überrascht.

Besonders gut gefällt mir, dass man den Regler zwischen Magie und Technologie ganz nach Geschmack einstellen kann. Egal ob bodenständiger Science-Fantasy oder episches Magiefirewerk, das Spiel gibt dafür den passenden Rahmen. Die Regeln schaffen dabei klare Leitplanken, ohne sich wie ein Korsett anzufühlen. Stattdessen unterstützen sie kreative Ideen und geben den Spielern genug Freiraum, jeder Szene ihren ganz eigenen Stempel aufzudrücken.

Mein Fazit:
Dawn of Glass bekommt von mir 5 von 5 grünen Glasscherben. Eine klare Empfehlung für alle, die Rollenspiele lieben und Lust auf eine frische, ungewöhnliche Welt haben, die sich trotz ihrer Eigenständigkeit sofort vertraut anfühlt.

Hey, mein Name ist Joy Mustang.

Wer ich bin, weiß ich selbst nicht genau. Was ich kann und wer ich sein will, dafür aber umso mehr.

Jetzt, da ihr dieses Buch in der Hand haltet, stelle ich mir die Frage, wer seid ihr wirklich und wer wollt ihr sein in einer Welt aus Staub, Dreck, Glas, Glitzer und Glamour. Wollt ihr auf der Seite der Konzerne stehen, herausfinden was es mit den Adina auf sich hat, auf Schatzsuche gehen, Abenteuer erleben oder einfach nur überleben?

Blättert rein und startet Euer Abenteuer. Ob als Mutant, wie mein Liebling Del, als talentierte Magierin, wie meine Freundinnen, Helen und Diana, oder als Nano wie der geheimnisvolle Dark Hood, der eigentlich ganz sweet ist unter seiner Maske, wichtig ist Freude am Erleben.

Schnappt euch einen Stift und ein Blatt Papier (voll retro, genau wie ich. Nice. <3) oder ein Datapad und erschafft euch Euer neues Ich.

Viel Spaß beim Erleben.

Ach und falls Ihr jemanden seht, der so aussieht wie ich nur ohne Hörner, meldet euch.

Liebe geht raus,
Joy Mustang

Ich bin froh, dass ich Sam bei der Umsetzung seines Herzensprojekt ein klein wenig helfen konnte und ihr nun die Welt, Regeln, Tabellen, Künstlerbilder, Hirnschmalz und Herzensblut in Form dieses dicken Klopplers in den Händen halten könnt.

Ich wünsche Euch genauso viel Spaß und erinnerungswürdige Momente mit seinem Regelwerk, wie ich sie bei jeder Runde Dawn of Glass habe. - Tatlein



Dawn of Glass (damals noch Land of Shadows) begleitet mich jetzt schon seit Jahren und Helen Watson ist einer meiner am längsten gespielten Charaktere. Es ist toll zu sehen, wie dieses System und die Welt sich entwickelt hat und ich freue mich auf viele weitere schöne Spielstunden dort. Ich bin gespannt zu sehen, was andere aus Herr Walters "Baby" für Geschichten spinnen werden... Und um Helen an dieser Stelle auch zu Wort kommen zu lassen: 'Es ist schwer, wenn nicht sogar unmöglich, in dieser Welt legalen Geschäften nachzugehen. Aber egal was ihr tut, legt euch auf keinen Fall mit den Konzernen an!'



Wer eine Mischung aus einem düsteren, technologisch fortgeschrittenem Zukunftssetting, Magie und wild mutierten Charakteren sucht, ist bei Dawn of Glass genau richtig.

Die Welt erlaubt es, eine Vielfalt von Charakteren und Geschichten zu erzählen. Egal, ob man eine rechtschaffene Lichtmagierin, einen vierarmigen Korokodilschläger oder einen glücksspielsüchtigen Magieschmied verkörpern möchte.

Ich hatte besonders viel Spaß mit meiner Hackerin/ Spionin Evelyn, welche nicht nur technisch begabt ist, sondern auch in sozialen Situationen ihr Gegenüber um den Finger wickeln kann.

Das System macht Hacken so einfach wie noch nie (Nein, hier dauert ein 1s ingame Hackversuch keine 30min Würfelschlacht in Echtzeit) und die Glasmechanik bringt die richtige Prise Glück und Risiko mit ins Spiel.

Dawn of Glass ist perfekt für Leute, die Lust auf eine lebendige, bunte und wunderbar dystopische Cyberpunk-Welt haben. Das System mischt viele tolle Genres zusammen und lässt einen das spielen, worauf man Bock hat. Von spezialisierten Magiern über tierische Mutanten bis hin zu hackenden Nano ist alles dabei.

Ich konnte das System in einem One-Shot als Lichtmagierin spielen und hatte definitiv viel Spaß dabei! Durch unsere bunt gemischte Gruppe aus Magiern, Mutant und Nano haben sich die Klassenfähigkeiten perfekt ergänzt. Vor allem die Kämpfe haben mir sehr gefallen. Sie sind erstaunlich offen, dynamisch und bieten mit den Magie-Fähigkeiten super Spielraum für kreative Ideen und epische Momente.

Insgesamt ist es ein tolles System mit massiv Potenzial für unvergessliche Stories und die NPCs sind auch sehr lebenswürdig. Also sehr empfehlenswert es mal auszuprobieren!

Viel Spaß

Ich wünsche Euch ganz viel Spaß mit Dawn of Glass und vielen lieben Dank, dass ihr dieses Projekt mit eurem Kauf dieses Buches unterstützt habt.

Einen kleinen Hinweis möchte ich an dieser Stelle noch geben:
Es gibt keine richtige oder falsche Art Dawn of Glass zu spielen. Es ist mein Herzensprojekt seit Jahren und ich wünsche jeder Person die dieses Buch in Händen hält, dass sie damit genauso viel Spaß hat wie ich beim Schreiben und ihr eigenes Dawn of Glass Erlebnis kreiert.

Seid Kreativ, tobt Euch aus und lasst die W10 rollen!

Prolog	12	Die Welt	56
Pen and Paper Rollenspiel	14	Vorgeschichte	56
Herzlich Willkommen zu Dawn of Glass	14	Leben im 52ten Jahrhundert	72
Was bisher geschah...	14	Glas	90
Heute S11S	16	Adina	94
Charaktere	18	Mystische Wesen und weitere Spezies	100
Charakterkonzept	19	Bestiarium	114
Charakterklassen	19	Organisationen und Konzerne	124
Hintergrund und Stil	22	Megastädte	148
Magische Signatur	26	Spielmechanik	166
Social Score	26	Aura	166
Charakterprofil	27	Glas	167
Eigenschaften	28	Erschöpfung	169
Abgeleitete Werte	31	Würfelproben und Schwierigkeitsstufen	170
Wahrnehmung	32	Technik	178
Fertigkeiten	33	Kampfsystem	190
Charaktererstellung	38	Schadenssystem	202
Charakterentwicklung	42	Verzauberungen	216
Archetypen	44		



Ausrüstung	224	Anhang	412
Waffen	224	Charakterbogen	412
Panzerung	238	Links	412
Standardausrüstung	242	Würfelwahrscheinlichkeiten	412
Medikamente und Drogen	268		
Fähigkeiten	272		
Allgemeine Fähigkeiten	273		
Nanotech	276		
Mutationen	290		
Zauber	304		
Spezialfähigkeiten Kreaturen und Wesen	342		
Spielleitung	344		
Wie leitet man Dawn of Glass	344		
Weitere Hintergrundinformationen	348		
Gegner	358		
Selbst gestalten	373		
Szenarien	376		
Abenteuerentwürfe	384		





Prolog

Den Biomonitor hatte Mack schon lange deaktiviert. Er wusste auch so, dass es zu Ende ging. Seinen Kopf konnte er noch ein bisschen bewegen und das auch nur dank einer Nanoware die seinen Zustand versuchte zu stabilisieren. Sie würde es nicht mehr lange schaffen und dann war es endgültig vorbei.

Er hörte als letztes das „taktaktak“ der Sturmgewehre, bevor eine weitere Explosion in seiner Nähe die Umgebungsgeräusche durch ein hohes Pfeifen in seinen Ohren ersetzte. Hier hatte Mack nie viel Glas in Nanoware investiert die sein Gehör verbesserten oder es vor solch einer Belastung schützten. In seiner jetzigen Situation brauchte er sich darum auch keine Gedanken mehr zu machen.

Mack lag am Boden einer Seitengasse. Um ihn herum zerstörte Drohnenkörper, Putz von den Wänden, Teile von Ziegelsteinen und nahezu seine komplette Ausrüstung, sowie Körperteile lagen in der Seitengasse verteilt. Es war zwar dunkel aber er konnte trotzdem einen seiner abgetrennten Arme sehen, der ehemals rechte Arm war noch intakt aber nicht mehr mit seinem Körper verbunden. Das konnte man von seinem Linken nicht sagen, der war bei einer der Explosionen völlig

zerfetzt worden. Die Drohnen hatten eine ganze Reihe an Mikroraketen auf sie abgefeuert. Einige der Raketen waren gut platziert.

Von seinen Beinen waren trotz der Panzerung nur noch Stümpfe übrig und sein Rumpf sah aus wie ein ausgekippter Riesentopf Chilli con Carne.

Japp, es stand nicht gut. Wenigstens regnete es nicht, sondern es war eine laue Sommernacht. Die Temperaturen waren angenehm, der Gestank in Neoncity allerdings so widerlich wie immer.

Er konnte es seinen Kollegen nicht mehr sagen, aber er hatte es verdammt noch mal gewusst. Es war für ihn offensichtlich, dass es so oder so ähnlich Enden würde.

Sie hatten diesen Hybriden gefunden und mitgenommen. Das Teil war verfluchter Konzerntech oder schlimmer eine Forschung der Adina. Er war dagegen gewesen, aber der Magier nicht und Fate auch nicht. Naja wenn man einem Konzern versucht etwas wegzunehmen was für diesen bedeutend wertvoll ist, wie soll das dann schon enden. Sie hätten damals einfach nur weitergehen müssen und ihren Job erledigen. Für ihren Job gab es gutes Geld und sie hätten lediglich ein

paar weniger wichtigere Konzerngeheimnisse entwendet. Es lief auch echt gut, niemand hätte sie so einfach identifizieren oder den Vorfall zu ihnen zurückverfolgen können.

Mack hustete und schmeckte sein eigenes Blut im Mund. Kurz bevor man drauf geht sollte man doch nochmal sein Leben an einem vorbeiziehen sehen. Da war noch nichts, also konnte es so schlimm nicht sein. In seinem Blickfeld sah er den Magier der alles zeigte was er beherrschte. Und noch ein bisschen mehr. Den Magier konnte er noch nie leiden, Magie konnte er noch nie leiden. Aber Mack konnte ihm nicht nachsagen, dass er nicht bis zum Schluss blieb. Der Zauberer war dabei weit über seiner Kraft Magie zu wirken. Das ging, aber dieses extreme Zaubern ging nicht lange gut. Mack sah wie er schon aus der Nase blutete und die Augen blutunterlaufen und grün leuchtend vom Glasverbrauch vorquollen.

Dem Magier schien wirklich was an dem Mädchen zu liegen. Ja der Hybrid war ein Mensch, oder etwas in Menschenform. Ein zwölfjähriges Mädchen oder sowas ähnliches. Mack war das egal gewesen. Dem Magier nicht und Mack hatte nur mitgemacht, weil Fate was an dem Mädchen lag.

Fate konnte Mack noch nie eine Bitte abschlagen. Diesmal hatte Fate nicht mal darum gebeten. Aber Mack wusste sie würde drauf gehen, wenn sie es alleine probierte. So hatte sie noch eine Chance. Fate war mit der Kleinen verschwunden. Mack und der Magier hatten versucht ihr ein Zeitfenster zu verschaffen. Es war ihnen gelungen, wenn auch nur ein Kleines und für einen hohen Preis.

Gleich musste es zu Ende sein. Der Magier hielt momentan mehrere Kraftfelder aufrecht um sich vor gegnerischen Schaden zu schützen und webte gleichzeitig noch eine tödliche Energieexplosion nach der nächsten. Die Dinger gingen hoch wie Bomben und schickten ihre Blitze in alle Richtungen. Da die Konzerne nur Drohnen geschickt hatten, handelte es sich um EMP-Explosionen.

Dagegen waren die Drohnen nicht sonderlich gut geschützt. Ja sie hatten eine Abschirmung, aber nicht von der Sorte die es mit der Magie des Zauberers aufnehmen konnte.

Wenn der Magier traf, dann waren die Drohnen erledigt. Aber besonders die Drohnen in der Luft waren schnell und wendig und wichen immer wieder aus. Mack konnte nicht sagen ob, sie von einer KI oder einem menschlichen Piloten gesteuert wurden. Wer auch immer das Steuern der Drohnen übernahm wusste was er tat.

Sie hatten sich gut geschlagen und hoffentlich genug Zeit für Fate erkaufte, dass Sie leben konnte. Das war das Ziel gewesen, sein Ziel.

Er sah dem Magier dabei zu wie er seinen letzten Energiezauber webte bevor seine Kraftfelder zusammenbrachen und ihn schutzlos vor den Konzerndrohnen dastehen ließen. Mack wusste nicht ob es daran lag dass der Magier nun endgültig erschöpft war oder daran, dass die Drohnen den Kraftfeldern genug Schaden zugefügt hatten. Es war jetzt auch nicht mehr wichtig den Grund zu kennen. Es ging vorbei. Mack sah den Magier vor der teilweise zerbröselten Ziegelmauer zusammenbrechen. Dann wurde auch sein Sichtfeld schwarz. Sein Leben sah Mack nicht mehr an sich vorbeiziehen, es wurde einfach nur dunkel und er spürte die Kälte...

Pen and Paper Rollenspiel

Was ist Pen and Paper Rollenspiel überhaupt?

Wenn man noch keine Erfahrung mit Rollenspielen gemacht hat, kann man es sich vielleicht so vorstellen, dass eine Geschichte von mehreren Autoren erzählt wird. Dabei übernimmt die Spielleitung die Rolle des Hauptautors, sie überlegt sich den Rahmen einer Geschichte und denkt sich eine Handlung innerhalb dieses Rahmens aus. Die Spielenden übernehmen jeweils die Rolle eines Hauptcharakters in der Geschichte. Dabei definiert jeder Spieler zu Beginn wie sein Charakter ausgestaltet sein soll und spielt dann diesen Spielercharakter in der vorgegebenen Welt und in den folgenden Geschichten. Somit wird jeder Spieler zu einem Mitautor, der seinen eigenen Charakter in der Geschichte lenkt und dessen Weg bestimmt. Die Spielleitung übernimmt die Beschreibung der Welt, die Rollen der Nichtspielercharaktere, überlegt sich die Handlung der einzelnen Abenteuer und entscheidet in Regelfragen, wie diese auszulegen sind.

In diesem Buch wird der Spielleitung das Handwerkszeug gegeben um die Welt von Dawn of Glass lebendig zu gestalten und zu erzählen. Spielende finden viele Anregungen und alles was sie für ihre Charaktere benötigen.

Zum Aufbau des Buches

Das Regelwerk enthält sieben Kapitel. Angefangen mit einem kurzen Prolog der eine kleine Einführung in die Welt von Dawn of Glass gibt.

Das zweite Kapitel enthält alles was man zur Erstellung eines Charakters benötigt. Hier werden alle spielbaren Klassen erklärt und fertige Archetypen vorgestellt.

Im Kapitel die Welt sind alle Informationen zusammengetragen, die zum einen das Leben in 5115 beschreiben und zum anderen die

wichtigsten Meilensteine der Menschheitsgeschichte enthalten. Hier wird die Vorgeschichte erklärt und ein Bogen zur aktuellen Spielwelt geschlagen. Spielleitung und Spielende können hier viel Anregung für Orte und Geschehnisse finden, die sie vielleicht selbst erkunden möchten. Außerdem werden die größten und wichtigsten Organisationen, sowie die mächtigsten Megastädte vorgestellt. Auch enthalten ist ein kleines Bestiarium und weitere mystische Wesen und Spezies.

Das Kapitel zur Spielmechanik enthält alle Regeln die man zum Spielen von Dawn of Glass benötigt. Dabei steht jeder Spielleitung frei, diese zu vereinfachen oder komplexer zu gestalten. Das Ziel war es, Regeln zu erstellen, die durchdacht sind und sich in jeder Situation passend anfühlen, dabei aber nicht zu komplex und klobig werden. Das Regelsystem bietet nun die nötigen Leitplanken, kommt aber nicht zu starr daher.

In dem Ausrüstungskapitel sind viele Gegenstände enthalten die Charaktere während ihrem Ausflug in die Welt von Dawn of Glass benötigen könnten. Neben Waffen und Panzerung, finden sich hier Fahrzeuge, Drohnen, Exoskelette, Alltagsgegenstände und weitere nützliche Helfer. Aber nicht nur Spieler werden hier fündig, sondern auch die Spielleitung sollte alles finden um ihre Geschichten und Nichtspielercharaktere mit der richtigen Hardware auszustatten.

Das vorletzte Kapitel enthält eine Beschreibung aller Fähigkeiten die Spielercharaktere erwerben können. Hierbei sind für jede Stufe die Glaskosten, sowie eine ausführliche Vorstellung der Fähigkeit, angegeben. Zusätzlich sind noch Fähigkeiten enthalten, die zu bestimmten Wesen und Spezies zugeordnet sind.

Das letzte Kapitel richtet sich an die Spielleitung. Hier finden sind zusätzliche Informationen zu den Adina, weitere verzauberte Gegenstände und Artefakte, sowie Gegner und weitere Hilfestellungen wie

mögliche Szenarien und Abenteuer. Hier sind alle Informationen zusammenzutragen, die den Einstieg in Dawn of Glass deutlich erleichtern und weitere Hintergrundinformationen liefern, die Spieler im Verlauf ihrer Geschichte entdecken können.

Herzlich Willkommen zu Dawn of Glass

In Dawn of Glass spielt man einen Charakter der in einer hoch technisierten, inzwischen fremdkontrollierten Welt des 52ten Jahrhunderts aufwächst. Menschen haben sich weiterentwickelt und verfügen neben Nanotechnologie über Mutationen und weitere übernatürliche Kräfte.

Die Welt wird weitestgehend nicht mehr von Menschen beherrscht, sondern von Außerirdischen Wesen die unerkannt unter der Bevölkerung leben. Diese Wesen kontrollieren die wichtigsten Ressourcen und die Machtzentren der Erde.

Als Spielercharakter kann man sich entscheiden ob man in einem der Machtzentren, in den Randbezirken von Städten oder noch weiter entfernt in Grenzgebieten bei nomadenähnlich lebenden Völkern aufgewachsen ist. Die aktuellen Machthaber können unterstützt werden, man kann das System akzeptieren oder gegen es rebellieren.

Es gibt gesetzestreue Bürger, Schatzsucher die nach Relikten alter Zeit oder übernatürlichem Wissen streben, Nomaden weitab von der Zivilisation, machtgierige Konzernner, Streetkids die in den Straßen im Schatten der Megacities aufgewachsen sind, Kopfgeldjäger und Söldner die für den Arbeiten der die beste Prämie zahlt, sowie viele weitere Lebensentwürfe.

Wer willst du sein?

Was bisher geschah...

Die Welt wie wir sie heute kennen hat sich über die Jahrhunderte und Jahrtausende gewandelt. Das 21. Jahrhundert wird inzwischen als Vorzeit bezeichnet, als die Zeit vor dem großen Crash, vor dem weltweiten Blackout.

Im 21ten Jahrhundert nahm die Digitalisierung rasch zu, Daten wurden ab einem bestimmten Zeitpunkt nur noch digital verwaltet und in geschützten Einrichtungen gesichert. Die Welt verließ sich mehr und mehr auf die neue und bequeme Infrastruktur. Man sicherte sich ab gegen Stromausfälle oder Energieengpässe bis hin zu kontinentalen Katastrophen. Die Schutzmaßnahmen waren durchdacht und gut. Es gab wie immer Kritiker die vor Weltuntergangsszenarien warnten, aber die gibt es ja immer. Das was dann kam, hatte aber so keiner vorhergesagt. Ein Armageddon welches die weltweite Infrastruktur kollabieren lies und die Menschheit in einen steinzeitähnlichen Zustand der Erde zurückführte.

Verursacht wurde der Blackout durch tausende Portale die sich weltweit öffneten und eine Hintergrundstrahlung auf der Erde freisetzten die jegliche Elektronik zerstörte. Damit nicht genug, strömten durch die nun geöffneten Portale, fremdartige Kreaturen und Spezies auf die Erde. Es entbrannten weltweite Konflikte, zum einen um lebenswichtige Ressourcen wie Nahrung und Wasser, zum anderen mit den teilweise feindselig gesinnten Außerirdischen, die ihren Platz auf der Erde einforderten.

Eine Spezies, die sich später als „Adina“ vorstellte, kämpfte auf Seiten der Menschheit und half Ihnen die feindlichen Invasoren zurückzudrängen. Die Adina, von ihrem Aussehen her menschenähnlich, stellten sich als die Urahnen der Erdbevölkerung vor. Sie bezeichneten sich selbst als „Die Alten der Menschheit“ was in ihrer Sprache Adina bedeutet. Nach der Geschichte der Adina haben sie vor den Menschen auf der Erde gelebt und die Grundsteine für die heutigen Zivilisationen gelegt.

Zunächst ging man davon aus, dass die Atmosphäre der Erde Schaden genommen hätte, da die meisten Menschen recht schnell typische Strahlungsschäden aufwiesen. Später stellte sich heraus, dass es sich bei dem Strahlungsanstieg um emittierte Hintergrundstrahlung der Portale handelt.

Die Portale konnten zwar mit Hilfe der Adina wieder geschlossen werden, die Hintergrundstrahlung blieb jedoch bis heute bestehen. Durch die kurzzeitige Verbindung zu fremden Welten, wurde die Flora und Fauna nachhaltig beeinträchtigt und hat sich über die Jahrhunderte immer weiter verändert.

Durch das Wissen und den Einfluss der Adina wurde über die Jahre ein neues stabiles Ökosystem geschaffen. Dies geschah jedoch nicht, ohne dass die Erde durch den Einfluss und vermutlich auch den Willen der Adina nach ihren Vorstellungen verändert wurde. Diese

Eingriffe waren so enorm, dass bei einem Großteil der Landstriche neben Relikten der Vorzeit, als die Menschen und die heimische Flora und Fauna noch alleinige Erdbewohner waren, Mutationen der Pflanz- und Tierwelt vorherrschend sind.

Um die Menschheit von den Auswirkungen der Portalstrahlung zu schützen, halfen die Adina den Menschen eine Nanotechnologie zu entwickeln die Heilungsprozesse im Körper außergewöhnlich beschleunigt und verstärkt. Durch die Naniten im menschlichen Körper erfolgt kein Schutz vor der Portalstrahlung, jedoch eine Beseitigung der Auswirkungen. Außerdem verhilft die Nanotech den Menschen zu einem verlängerten Leben, da die Zellregeneration stark erhöht ist.

Naniten reproduzieren sich selbst und verteilen sich gleichmäßig im Körper. In der Schwangerschaft übertragen sie sich auf das



ungeborene Kind, so dass inzwischen die komplette Weltbevölkerung über Nanotech verfügt. Für diese Nanotech wird eine neue außerirdische Ressource benötigt. Jeder Mensch muss von Zeit zu Zeit energetische Kristalle zu sich nehmen, welche die Tech mit Energie versorgen. Diese Kristalle werden im Allgemeinen als Glas bezeichnet.

Neben den Naniten die der Menschheit Zugriff auf Nanotech ermöglichen, traten auch bei den Menschen Mutationen auf die ihnen tierische oder auch pflanzliche Merkmale verliehen. Die dritte Veränderung war ein Zugang zu einer Kraft die manche als „Kraft der Adina“ bezeichnen, die Mehrheit spricht von Magie. Diverse Wissenschaftler behaupten der Ursprung dieser drei Kräfte sei derselbe und es handelt sich nur um unterschiedliche Ausprägungen, welcher mit den Naniten zusammenhängt.

Heute 5115

Die Ordnung von Ländern und Staaten sowie wir sie kennen gibt es nicht mehr. Es gibt große Machtzentren die sich immer um eine Stadt und deren Einflussgebiet erstrecken. Je weiter man sich von diesen Städten entfernt desto geringer wird der Einfluss der jeweiligen Stadt. Jede wird von einem Oberhaupt regiert. Dieses kann aus nur einer Person oder einer Gruppe von Personen bestehen. Es gibt Städte die ein demokratisches System haben, andere wiederum bevorzugen eine offene Diktatur. Es ist jedoch offensichtlich, dass die Adina sich in Machtpositionen auf der Erde begeben haben, um ihre Art von Ordnung in der Welt aufrecht zu erhalten.

Neben den jeweiligen Machthabern der Städte gibt es Konzerne, die meistens weltpolitisch zwischen den Städten agieren und ihre Dienste anbieten. Heute im Jahr 5115 weiß man zwar was in den letzten Jahrtausenden passiert ist, es spielt jedoch eine untergeordnete Rolle im täglichen Leben eines Einzelnen und ist bei den meisten Lebewesen auf der Erde akzeptierte Geschichte.

Ein Großteil der Bevölkerung hat sich mit dem neuen bürgerlichen Leben abgefunden. Unter den Menschen die dem aktuellen System folgen, gibt es auch solche die es stürzen wollen. Manche getrieben von der Gier nach Macht, andere vom Streben nach Freiheit. Dann gibt es noch die weniger Privilegierten, die kein Glück hatten und in den weniger schönen Zonen der Städte aufgewachsen sind und somit den Kampf ums tägliche Überleben kennen.

In den Grenzgebieten der Machtzentren, oft weit ab, der großen Städte leben Nomadenclans, die sich hier ein neues Leben aufgebaut haben. Die Grenzgebiete werden wenig kontrolliert und bieten so ein gewisse Freiheit. Da die Flora und Fauna hier meist wild gedeiht, sind diese Zonen nicht ganz ungefährlich. Die Ressource Glas ist inzwischen auch auf der Erde zu finden, jedoch ist deren Beschaffung in den Grenzgebieten oft mühselig. Auch medizinische Versorgung und Hightech sind kostbare Güter in den Randzonen.

Durch Nanotech, Mutationen und Magie wurde den Menschen ein neuer Weg zur Optimierung gegeben, der von manchen Individuen dankbar angenommen und möglichst voll ausgeschöpft wird. Andere wiederum nutzen nur einen kleinen Teil ihres Potenzials und ziehen ein ruhiges Leben dem der Selbstoptimierung vor. Um seine übernatürlichen Fähigkeiten zu verbessern, wird eine bestimmte Sorte Glas benötigt, die diese Kräfte freisetzt. Diese Kristalle sind schwer zu bekommen und werden von den aktuellen Machthabern stark kontrolliert.

Wer sich dem System fügt und in einem der besseren Gebiete aufwächst, kann ein recht entspanntes, ruhiges und gutes Leben haben. Diejenigen die in den Zonen unter den Megastädten oder in den weniger schönen Vierteln aufwachsen, haben oft nicht die Wahl und kennen den täglichen Überlebenskampf. Sie verdienen sich als Tagelöhner oder rutschen in die Kriminalität ab. Einmal unten angekommen ist es nur sehr schwer sich wieder nach oben zu kämpfen.