



G'ROLMUR, KONSTRUKTE UND ZYKLOPEN

Gesamtredaktion: Peter Horstmann, Stefan Urabl, Martin Wende

Texte: Lisa Greff (G'Rolmur), Martin Wende (Zyklopen, Automaten-Wettkämpfe von Biiurgis)

Regeln & Wertekästen: Stefan Urabl

Lektorat: Robert Roth

Satz & Layout: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Stephanie Mithof (Maske),
Janine & Vincent Modler (G'Rolmur, Zyklop),
Ann-Marie-Rechter (Automatenkampf)



Stephanie Mithoff

UHRWERK VERLAG

G'ROLMUR

(ein G'Rolmur, eine G'Rolmurin, grolmurisch)

Staub tanzte im Licht, das sich seinen Weg durch die Lücken in den Fensterläden bahnte und die schummrige Atmosphäre in der Werkstatt unterstrich. Es spiegelte sich in bauchigen Fläschchen, brach sich an Zahnrädern und den Kanten arkanomechanischer Konstrukte. Es vertiefte die Falten im Gesicht ihres Gegenübers. Die G'Rolmurin schenkte Valeriana ein schmales Lächeln und hob die Augenbrauen. Sie wartete auf ihre Antwort. „200 Areal sind zu viel“, brachte sie heraus. „Es ist ein Liebestrank, keine Atriumvilla!“ Die G'Rolmurin stützte ihre Ellenbogen auf die Theke vor sich und legte ihr Kinn auf ihren gefalteten Händen ab. Ein wissendes Lächeln umspielte ihre schmalen Lippen. „Meine Liebe“, schnarrte sie, „Wärt Ihr dazu in der Lage, etwas Derartiges zu erschaffen, dann müsstet Ihr Euch die Liebe des Magisters nicht erschleichen. Können hat seinen Preis. Meiner sind 200 Areal. Die Entscheidung liegt bei Euch.“

Diese Beschreibung zu den G'Rolmur stammt aus der kommenden Spielhilfe *Myranische Spezies*, die ganze 22 zusätzliche spielbare Spezies mit Hintergrund und Regeln beschreibt. Noch mehr zu den G'Rolmur findest du außerdem im 2027 erscheinenden *Arkanomechanischen Almanach*.

Aus gutem Grund werden die G'Rolmur als die greisen Kinder bezeichnet. Sie sind kleingewachsen und zierlich, erinnern mit ihren faltigen Gesichtern und den feinen Haaren jedoch an in die Jahre gekommene Menschen. Sie deshalb zu unterschätzen, wäre ein fataler Fehler. Sie sind ein Volk der Magie und regieren ihre unterirdischen Reiche mit Hilfe ihrer zwischen Genialität und Wahnsinn mäandernden arkanomechanischen Konstrukte. Im Imperium sind sie berühmt für ihre Erfindungen, ihre klugen Köpfe und das ihnen – unter anderem deshalb – entgegengebrachte Misstrauen.

Welten-Bastler

Nach Vorstellung der G'Rolmur waren es ihre Ahnen, welche die Welt gebaut haben. Selbst die Götter sollen ihrer Hand entstammen. Auf dieser Überzeugung fußt ihr Glaube, dass ihnen alles auf Dere zustünde – einer der Gründe, weshalb sie des Öfteren mit anderen Spezies zusammenstoßen. Sie gehen so weit, andere mit Hilfe ihrer Magie zu versklaven und unter Tage für sich schuften zu lassen. Ein Vorgehen, das dem der Imperialen nicht unähnlich ist, sodass es dem beiderseitigen Handel selten im Weg steht.



Janine und Vincent Modler

G'Rolmur sind Magier und erkennen die Macht, die von den Äußeren Sphären ausgeht, weshalb sie diese gerne zum Zaubern verwenden. Sie sind berühmt für ihre Golems, ihre Arkanomechaniken, ihre Waffen, Schlösser und die vielen Rohstoffe, die sie aus ihren Stollen fördern lassen. Sie üben sich zudem in vielfältiger Weise in der Kunst der Überzeugung, was sie oftmals zu wohlhabenden Händlern macht.

Als Widersacher ihres Wirkens und rachsüchtiger Herrschergeist gilt N'Gremar. Den Ahnen soll die Beschwörung dieses Wesens misslungen sein und seither schickt es seine bösen Diener, die N'Grenlir, aus, damit diese in die Erfindungen des ihm verhassten Volkes einfahren und sie so sabotieren. Auch mit diesen lässt sich verhandeln, weshalb dieser Fähigkeit bei den G'Rolmur besondere Bedeutung zukommt.

Patriachat und Geheimnisse

Die kleinwüchsigen G'Rolmur erreichen ein Alter von etwa 30 Jahren und sind mit 5 Jahren bereits erwachsen. Ihre Haut und Haare sind oft hell, in seltenen Fällen auch rötlich oder braun. So sie nicht Teil der imperialen Städte und Gesellschaft sind, leben sie unterirdisch in gewaltigen Höhlen und finden sich problemlos bei wenig Licht zurecht. Ihre Kultur ist patriarchalisch geprägt. Innerhalb ihrer Städte herrschen Familienklans, in denen jeweils der älteste Mann den Ton angibt. Die eigentliche Obrigkeit der Stadtstaaten hat einzig die Aufgabe, für die Sicherheit der Gemeinschaft zu sorgen. Alles andere ist Familiensache. Die Frauen der G'Rolmur halten sich in sogenannten Mutterhäusern auf und dürfen diese nur in Ausnahmefällen verlassen, falls sie besondere Begabungen in der Magie oder einem Handwerk besitzen. Die jungen Männer dienen unter dem Patriarchen, bis sie in ihren späten Zwanzigern in die wahren magischen Geheimnisse ihres Klans eingeweiht werden – falls sie sich verdient gemacht haben.

Generell sind die G'Rolmur ein Volk, das um den Wert seines Wissens weiß und aus gutem Grund geizig damit umgeht. Unter anderem ist das der Grund für die versteckte Lage ihrer Städte und Siedlungen – die (begründete) Angst vor Spionage.

Namen der G'Rolmur

Die Sprache der G'Rolmur ist für andere schwer verständlich und kaum auszusprechen. Selbiges gilt für ihre Namen. Im Imperium werden sie daher oft an das Gemein-Imperiale angepasst, was die G'Rolmur hinnehmen, solange der Name noch erkennbar bleibt. Die korrekte Aussprache wird aber natürlich bevorzugt. Angehängt wird mitunter der Sippenname, der eine hochhandwerkliche Tätigkeit beschreibt.

Männliche Namen: D'gnor'kov, D'gnorpnul, D'grenmar, Dorglag, Droiplov, G'norprel, G'nok, G'ral'moklur, G'wal'treov, Kroat'plur, Kw'org, Nur'gul, Pal'kov, Pnur'gulov, Por'dnul, Ral'gomur, Rug'mar, Tal'gatmar, Troi'moklur, Tshok'nekov

Weibliche Namen: Ad'gromloi, Ad'raga, Ag'dropa, Ag'norpra, A'nur'gra, Aral'motka, Arug'woi, Atshor'd'goi, A'trog'na, A'wug'koi, D'gnur'gula, G'nurka, G'wo'tshena, Kw'urnoi, Nor'dnea, P'nerpla, Por'g'nova, Ral'goi, Troi'kov'dna, Tshok'ga

Merkmale der G'Rolmur

Kreaturentyp: humanoid

Größe: klein

Bewegungsrate: 9 m

Spezies-Sprache: Grolmurisch

Dunkelsicht. Du hast *Dunkelsicht* mit einer Reichweite von 18 m.

Geborene Zauberwirker. Du erhältst einen Zaubertrick aus den Quellen Erz, Begierde, Kreativität, Aggari oder Xolovar. Dein Attribut, um diesen Zaubertrick zu wirken, ist Intelligenz.

Gerissen. Du bist in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl geübt: Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Täuschen oder Überzeugen.

Tüftler. Du bist im Umgang mit Tüftlerwerkzeug geübt. Mit diesem Werkzeug kannst du innerhalb einer Stunde ein winziges Uhrwerkgerät (RK 10, 1 TP) bauen. Dieses Gerät funktioniert für 24 Stunden mit einer der untenstehenden Optionen. Du kannst bis zu drei derartige aktive Geräte gleichzeitig besitzen.

Wenn du ein Gerät herstellst, wähle eine der folgenden Optionen:

Anzünder: Das Gerät erzeugt eine winzige Flamme, mit der eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer angezündet werden kann. Das Verwenden des Geräts erfordert eine Benutzen-Aktion.

Spieluhr: Beim Öffnen spielt diese Spieluhr ein Lied in moderater Lautstärke. Die Spieluhr verstummt, wenn das Lied zu Ende ist oder wenn sie geschlossen wird.

Uhrwerk-Spielzeug: Dieses Spielzeug kann ein Tier, ein Fahrzeug, ein Monster oder eine Person darstellen, beispielsweise einen Frosch, einen arkane-mechanischen Läufer, einen Drachen oder einen Soldaten. Wird es auf den Boden gesetzt, bewegt sich das Spielzeug in jedem deiner Züge 1,5 Meter in eine zufällige Richtung. Es macht Geräusche, die der Kreatur entsprechen, die es darstellt.

Mit Zustimmung der SL kannst du auch andere Optionen für das Gerät wählen. Diese sollten aber ungefähr gleichwertig mit den genannten sein.

DIE AUTOMATEN- WETTKÄMPFE VON BIIURGIS

Mehr zu Biiurgis und Arkanomechanik in Corabenius findest du im neuen Regionalband *Corabenius – Die Macht der Berge*.

In der Arena von Biiurgis fanden früher blutige Wettkämpfe statt. Heute wird sie zwar noch immer genutzt, jedoch nur für Kämpfen zwischen den Automaten der Quoran. Dabei treten seltsame und experimentelle Konstrukte gegeneinander an. Für viele Quoran ist der Bau dieser Konstrukte ein Hobby, und es hat sich auch eine Liga für diese bizarre Sportart etabliert. In seltenen Fällen sind auch Automaten dabei, die nicht von den Quoran stammen. Eine Gruppe Neristu aus Sidor Corabis hat mit ihrem exotischen Konstrukt einmal sogar den dritten Platz belegt!

Für viele Mitglieder des Hauses Quoran sind die Wettkämpfe in der Arena zu einer der wichtigsten Freizeitaktivitäten geworden. Der Sieg in den Automaten-Wettkämpfen führt auch zu hohem Ansehen innerhalb des Hauses, und die verschiedenen Clubs haben sich zu einflussreichen Vereinigungen entwickelt, in denen Kontakte geknüpft werden können.

Einige der wichtigen Clubs

- ❖ **Manus Ignis:** Ein Zusammenschluss von Quoran, die sich auf schwere und kräftige, humanoide Automaten spezialisiert haben. Die Automaten gelten als kampfstark, sind aber vom Aufbau her recht simpel gehalten.
- ❖ **Inventia:** Die Mitglieder der Inventia müssen einen schweren Test bestehen, bevor sie aufgenommen werden. Ihre Automaten sind extrem komplex und haben allerlei Zusatzfunktionen. Wenn alles wie geplant funktioniert, sind sie extrem gefährliche Gegner.
- ❖ **Maximus:** Hier verfolgt man einen ungewöhnlichen Ansatz, indem man auf eher tierähnliche Automaten setzt, die meistens sehr stark gepanzert sind. Der Sieger im letzten Jahr war ein waffenstarrendes

Monstrum, das einem Hügeltier nachempfunden war. Automaten aus diesem Club haben schon dreimal die Meisterschaft gewonnen.

- ❖ **Silvaria:** Die schnellsten und elegantesten Automaten stammen aus diesem Club. Man setzt hier auf Geschwindigkeit und Kampftechnik. Automaten aus diesem Club haben schon viermal die Meisterschaft gewonnen.

Arkanomechanische Konstrukte für Konstrukt-Kämpfe erschaffen

Arkanomechanische Konstrukte für Konstrukt-Kämpfe werden nach den gleichen Regeln wie SC der 1. Stufe erschaffen, mit den folgenden Anpassungen:

Wähle ...

- ... die neue Spezies *Arkanomechanisches Konstrukt*.
- ... den neuen Hintergrund *Gebaut*.
- ... eine der Klassen Barbar, Kämpfer, Kundschafter, Mönch oder Schurke

Spezies-Merkmale des arkanomechanischen Konstrukts

Kreaturentyp: Konstrukt

Größe: mittel

Bewegungsrate: 9 Meter

Spezies-Sprache: die Sprache der Person, die dich erschaffen hat

Eingebaute Erfindungen: Wähle zwei Quellen der Magie. Du erhältst zwei Zauber des 1. Grades, die aus einer dieser Quellen stammen müssen. Du hast diesen Zauber stets vorbereitet. Du kannst sie jeweils einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du kannst auch zweimal denselben Zauber wählen, der dann zwei freie Anwendungen erhält. Du erhältst diese Anwendungen nach einer langen Rast zurück. Du kannst die Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz wirken.

Geborene Schwerarbeiter:

Du zählst als eine Größenkategorie größer, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst. Du bist im Vorteil bei STÄ-Rettungswürfen.

Kein Bewusstsein: Du bist ein Konstrukt ohne eigenen Willen oder Bewusstsein. Daher gelten die folgenden Eigenschaften. Diese Regeln gelten nicht für SC.

- ❖ Deine Intelligenz- und Charisma-Werte müssen 10 (+0) sein.
- ❖ Du kannst keine Attributwürfe auf diese Attribute ablegen, mit Ausnahme von INT-Würfen um Illusionen zu durchschauen.
- ❖ Du kannst in keinen Fertigkeiten geübt sein, die standardmäßig mit diesen Attributen verbunden sind.
- ❖ Du kannst nicht sprechen.

Nicht lebendig: Du musst nicht atmen und keine Nahrung zu dir nehmen. Du kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du musst allerdings einen Ruhezyklus einhalten, der Schlaf entspricht, um deine Energiespeicher aufzuladen. Es benötigt Tüftlerwerkzeug anstatt Heilausrüstung um die Effekte Versorgen und Behandeln auf dich anzuwenden.

Hintergrund: Gebaut

Du wurdest als Arkanomechanik von einem Magotechniker gebaut.

Attribute: Gewandtheit, Konstitution, Stärke

Talent: Wähle eines aus *Disziplinierter Geist*, *Magisches Talent**, *Wachsam*, *Zäh*

Fertigkeiten-Übungen: Athletik, Wahrnehmung

Werkzeug-Übungen: Tüftlerwerkzeug (nur SC)

Ausrüstung: 50 Ag

* die Zaubertricks und Zauber müssen aus den Quellen stammen, die du bei *Eingebaute Erfindungen* gewählt hast. Du kannst auch den selben Zauber mehrfach wählen, um weitere freie Nutzungen zu erhalten.



Lasst die Spiele beginnen!

Schnappt euch eure Konstrukte, platziert sie in einer Arena mit 24 Metern Startabstand und kämpft! Für etwas spannende Kämpfe könnt ihr sie auch auf Stufe 2 anheben.

Arkanomechanische Konstrukte als SC

In extrem seltenen, unvorhersehbaren und nicht reproduzierbaren Fällen kann sich aus den astralen Fäden eines Konstrukts eine sogenannte Artefaktseele mit eigenem Bewusstsein entwickeln oder ein gebundener Genius verbindet sich dauerhaft mit dem Konstrukt.

Ein solches, sich seiner selbst bewusstes Konstrukt könnte ein SC sein. Die oben beschriebenen Regeln sind völlig mit der normalen Charaktergenerierung kompatibel. Solch ein SC ist wahrscheinlich einer von einer Handvoll seiner Art in ganz Myranor. Ein SC kann die Sonderregel *Kein Bewusstsein* ignorieren und könnte auch andere Klassen wählen als die oben genannten. So könnte ein erwachtes Dienerkonstrukt zum Beispiel ein Schicksalsgeprüfter sein. Ob die Götter ein solches Wesen als Geweihten erwählen würden, wissen wohl nur sie und die SL.

ZYKLOPEN

*“Wir sind das Feuer, wir sind der Stein geformt durch die Gaben des Schöpfers.”
—Überlieferte Worte eines Zyklopen*

Dieser Hintergrundabschnitt zu Zyklopen stammt aus der neuen Regionalspielhilfe *Corabenius – Die Macht der Berge*. Mehr zu Zyklopen findest du in der 2027 erscheinenden *Myranischen Rüstkammer*.

So wie man den Stein und die Berge mit Corabenius verbindet, verbindet man auch die Zyklopen mit der Gegend. Schon als die ersten Menschen nach Corabenius kamen, waren die Zyklopene uralte. Sie waren immer hier und auch heute überdauern sie in den Bergen und tauchen immer wieder auf.

Die riesigen Humanoiden ähneln zwar riesigen muskulösen Menschen mit einem Auge, aber im Detail unterscheiden sie sich stark. Sie wirken fast wie Statuen, die man belebt hat und ihre Haare bestehen aus fein gesponnenen Metallen oder ganz selten aus Flammen. Zyklopen haben keine wirklichen Geschlechter und sie verstehen auch das Konzept nicht. Sie unterscheiden bei anderen Spezies nicht zwischen Mann und Frau und empfinden das Konzept als störend und lästig.

Wenn man sich mit ihnen unterhält, merkt man, wie fremdartig sie sind. Der Legende nach wurden sie von Ingrash erschaffen und er und sein Wesen steht auch im Zentrum ihres Seins. Woher sie genau stammen oder wie sie sich vermehren, ist ein Rätsel, eine Legende sagt, dass es eine feste Anzahl an Zyklopen gibt und wenn einer von ihnen stirbt wird ein Zyklop erschaffen. Er tritt aus der Glut eines Vulkans oder einer besonderen Erzader. Einige sollen sogar Erinnerungen von denen in sich tragen, die vor ihnen da waren. Andere Theorien deuten darauf hin, dass es früher mehr Zyklopen gegeben haben muss. Ihre großen Ruinenstädte sind hier vielfach angeführter Hinweis.

Ihr ganzes Wesen ist seltsam ruhig. Viele halten sie für einfältige Monster, aber in Wahrheit haben sie einen scharfen Verstand, der alles analysiert und hunderte, wenn nicht tausende Optionen durchdenkt, dadurch brauchen sie länger, um Entscheidungen zu treffen.



Janine und Vincent Modler

Wie das Feuer aus dem Ingrash sie schuf, können diese Wesen voller Zorn entflammen und wehe dem, der einen Zyklopen erzürnt. Häufig passiert dies, wenn Menschen Orte betreten, die die Zyklopen für heilig halten oder aus einem nur ihnen bekannten Grund beschützen. Manchmal wirkt es, als wenn sie in Erinnerungen verloren sind, wenn sie Orte schützen, die heute in Ruinen liegen oder für Außenstehende gar nicht mehr erkennbar sind.

Sie sind meisterliche Schmiede und kaum eine andere Klinge oder Rüstung kann es mit der eines Zyklopenschmiedes aufnehmen. Selber bevorzugen sie große kunstvolle Stosspeere in verschiedenen Formen. Sie sind begehrte Erbstücke und sind ein Vermögen wert. Viele Kämpfer und Abenteurer suchen nach Zyklopen, um sich eine Klinge schmieden zu lassen. Aber auch wenn sie einen der einäugigen Schmiede finden, ist es nicht sicher, dass er ihnen eine Klinge geschmiedet. Geld oder andere Dinge interessieren sie nicht.

Es scheint fast so, als wenn sie wüssten, wer eine Klinge von ihnen bekommen soll. Ein Optimat aus

dem Hause Partholon soll ausgezogen sein und nach einer langen, beschwerlichen Reise in die Berge traf er endlich den legendären Meisterschmied Gin'pat. Der alte Zyklop schmiedete Tag ein und aus und übergab die Klinge, eine perfekte Kentema, dann an eine Amauna-Wache, die mit dem Optimaten gereist war. Der zornige Optimat griff den Zyklopen an und wurde von der Amauna mit der Waffe des Zyklopen getötet.

Die Amauna bezwang mit der Klinge viele Monster und wurde zu einer Heldin des einfachen Volkes. Ihre Klinge soll heute noch in ihrem Grab liegen und auf einen würdigen Träger warten.

Zyklop

Riesiger Riese

Herausforderungsgrad 8 (Zyklop, 3.900 EP) /

9 (Gerüsteter Zyklop, 5.000 EP) /

13 (Zyklopen-Feuermeister, 10.000 EP)

Rüstungsklasse 14/18/16

Trefferpunkte 149 (13W12+65) /

161 (14W12+70) / 230 (20W12+100)

Bewegungsrate 12 m

Typus	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
Zyklop	+6	+0	+5	-1	+1	+1
Gerüsteter Zyklop	+6	+0	+5	-1	+1	+1
Zyklopen-Feuermeister	+6	+0	+5	+2	+3	+2

Übungsbonus +3/+4/+5

Rettungswürfe KON +8/+9/+10, WEI +4/+5/+8

Initiative +3/+4/+5

Wahrnehmung +1/+1/+3 (11/11/13)

Heimlichkeit +0 (10)

Immunitäten Feuer

Sinne –

Sprachen Zyklopisch; Zyklopäisch, Garethi und/oder Bosparano

Brennende Angriffe (Zyklopen-Feuermeister): Jeder Nahkampfangriff des Zyklopen-Feuermeisters richtet zusätzlich 4 (1W8) Feuerschaden an.

Feueraura (Zyklopen-Feuermeister): Am Ende jedes Zugs des Feuermeisters erleidet jede Kreatur seiner Wahl in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Zyklopen-Feuermeister ausgeht, 4 (1W8) Feuerschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Zyklop führt zwei Angriffe in beliebiger Kombination aus.

Felsenwurf: *Fernkampfangriffswurf:* +9/+10/+11, Reichweite 9/36 Meter, 22 (3W10+6) Wuchtschaden und das Ziel muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 16) bestehen. *Misserfolg:* Das Ziel wird umgestoßen und *liegend*.

Zyklopenhammer: *Nahkampfangriffswurf:* +9/+10/+11, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 25 (3W12+6) Wuchtschaden und das Ziel muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 16) bestehen. *Misserfolg:* Das Ziel wird umgestoßen und *liegend*.

Zyklopenaxt: *Nahkampfangriffswurf:* +9/+10/+11, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 32 (4W12+6) Hieb-schaden.

Zauberwirken (Zyklopen-Feuermeister): Der Zyklopen-Feuermeister wirkt einen der folgenden Zauber mit WEI als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 auf Treffer mit Zauberangriffen):

❖ Beliebig oft: *Multiple Geschosse* (Feuer, Grad 6, 14W6 Schaden)

❖ 2-mal täglich: *Explosion* (Feuer, Grad 5, 10W6 Schaden)

LIZENZEN

This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 ("SRD 5.2") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

© 2026 Uhrwerk Verlag / Patric Götz erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“) Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUGES, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE, HEXXEN 1733, DIE SCHWARZE KATZE und TORG sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2026 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.