



Gerd Hupperich

Die Meister von Feuer und Stein

Quellenbuch zu den Zwergen



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de • EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2009-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
2. bearbeitete Auflage

Autor: Alexander Huiskes, Gerd Hupperich
Titelbild: Werner Öckl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: Daniel Comerçi (danielcomerci.com), Critical-Hit! (www.critical-hit.biz), Bidaj doo/
Shutterstock, Wouter Florusse, Matt Forsyth, Freehand Transmute, Konstantin G/Shutterstock, Bob
Greyvenstein (Grim Press), Jack Holliday Illustrations, Rick Hershey (Fat Goblin Games - Publisher's
Choice Quality Stock Art), Ulf Lehmann, Eric Lofgren, Dean Spencer; Karten: Ulf Lehmann
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

An den Wurzeln der Zeit 7

Die Urzeit	7
Kattitzik - Die Kesselzeit	7
Murazik - Die Bauzeit	7
Tubitzik - Die Trübzeit	8
Zauflazik - Die Grabzeit	8
Zistzik - Die Eisenzeit	9
Aptrumzik - Erzväterzeit	9
Rhuntzik - Die Runenzeit	10
Saudril und Tivurmauktar	10
Myrdarati	11

Das Königreich des Nordens	14
Die Zeit vor dem Ersten Riesenkrieg	16
Der Erste Riesenkrieg	23
Die Zeit zwischen den Riesenkriegen	33
Der Zweite Riesenkrieg	37

Die Völker der Zwerge 44

Sirao	45
Vesternesse	46
Huaxal	47
Lamaran	48
Dvarheim	48
Das Zwergenreich des Artross	57

Die Götter der Zwerge 69

Ordnung und Ärgernisse	69
Die Irrpfade der Versucher	74
Tempel und Heiligtümer	76
Zhatrokh	79

Zwergenwerk 81

Baukunst	81
Berge und Bergbau	93
Metallkunst	108
Schätze	118
Nahrungserwerb	121

Zwergenleben 128

Erscheinung und Tracht	128
Leben und Tod	134
Namen	140
Geselligkeit und Frohsinn	143
Musik und Tanz	147
Recht und Zusammenleben	152
Sprache und Schrift	157
Kalender und Zeiteinteilung	164

Zwergennachbarn 166

Drachen	166
Alte Begleiter	169
Thursen und Riesen	175
Böse Nachbarn	178
Kampf und Krieg	179

Zwergenmagie 184

Beschwörungen	184
Der magische Almanach	185
Der thaumaturgische Almanach	191
Thaumaturgium	194

Bestiarium 222

Zwergenabenteurer 235

Zwergische Fertigkeiten	236
Besondere Zwergenabenteurer	237

Anhang

Die Chimaq	243
Benutzte Literatur und Quellennachweis	246
Index	247



Vorrede und Dank

Von einem Quellenbuch erwarten die Leser Anregungen und Antworten, die das Spielen erleichtern oder erst ermöglichen sollen. Von dem Buch über die Zwerge *Midgards* wünscht man sich auch Tiefe und Breite, weil die Zwerge das älteste Volk sind und viele unbekannte Eigenschaften besitzen. Es liegt also auf der Hand, dass die Lektüre auch *Midgard* allgemein etwas erhellt, denn bevor die Menschen Bier brauten, Eisen schmiedeten oder ins Horn bliesen, taten die Zwerge das schon viele Jahrhunderte lang. So erfahren die Leser manches über Baukunst, viel über Speise und Trank, Bemerkenswertes über Kalender, allerhand Geschichte bis zum Zweiten Riesenkrieg, nicht wenig über die Reiche von Artross und Dvarheim, mehrerlei über Drachen. Nicht gespart wurde an allem, was es überhaupt zu Bergen und Gebirgen, den Edelsteinen, Erzen und Metallen und all den zahlreichen Kunstwerken, die die Zwerge daraus erschaffen haben, zu sagen gibt. Man kann dem Verfasser Weitschweifigkeit vorwerfen, aber sollte ein Lesebuch nicht möglichst viele Stimmen zu Wort kommen lassen? Ein herzliches Glückauf geht an Peter Kathe, der die zwergische „Fundgrube“ tapfer erkundet und noch einiges Erz zu Tage gefördert hat, das der Verfasser nicht gesehen hatte.

Und ist das alles nun wahr? So wahr, wie ihr es wollt.

- Gerd Hupperich -

Der Beitrag im Anhang über die Chimaq stammt von Alexander Huiskes und wurde dem vergriffenen Quellenbuch *Nahuatlán - Im Land des Mondjaguars* (1995) entnommen.

Wir weisen auf den *Ergänzungsband* zu den Zwergen hin. Er enthält „Die verlorenen Fragmente“ mit weiteren Ausführungen zur Metallkunst, zu Musik und Tanz (einschließlich Noten), Sprache und Schrift sowie ein ausführliches Dvarsaka-Wörterbuch.

- Die Redaktion -



An den Wurzeln der Zeit

Dort raunen sich die Berge in ihrem Riesenschlaf zu,
Und der kalte Wind der Adlergefilde umweht ihre Körper,
Während Sturmwolken und Blitze ihre Häupter umbrausen.

Steingebein liegt in Tunneln, klarste Quellen senden Rinnsale aus
Und spinnen glatte Wände in durchscheinende Gewänder ein.
Tiefe Wasser benetzen den Fuß der Berge wie Urtau -
Und das Licht des Himmels strömt nicht in ihr Herz.

In den Reichen der Nacht, die das Licht des Feuers bewahren,
Ruh'n mattlichte Städte, von vielzähligen Flammen erfüllt,
Und ihr Schein wandert hoch hinauf!

(aus Myrdarati, „Wurzel der Welt“)

Kattitzik - Die Kesselzeit

An den Wurzeln der Zeit war die Welt noch eine ununterscheidbare Ebene aus schlammigem, warmem Wasser, durchquirlt mit feinen Luftblasen und übersät mit schwimmenden Inselchen aus zähem Gestein. *Midgard* war noch völlig ungeordnet, und die vier Elemente noch miteinander vermischt wie Honig, Milch und Butter in einem Kessel über dem Feuer. Noch heute reden die Zwerge daher, wenn sie an diese Ungestalt der Welt denken, von der „Kesselzeit“.

Murazik - Die Bauzeit

Der Schöpfer **Mahal** schied zum ersten Mal die Elemente und formte sie zu den Zwergen, die er über ganz *Midgard* verteilte. Dann blies er kühlen Wind über die schlammige Ebene, damit sie an der Oberfläche zu einem Kalkgrund erstarrte. Darenin ritzte er den Plan, nach dem die Zwerge als seine Bauleute die Welt bauen sollten, um ein schönes und brauchbares Haus zu werden. Die Zwerge trieben zunächst die abertausend Inseln zusammen und verbanden sie zu den Gebirgen, die sie hoch und mächtig aufschichteten, damit die Berge die Pfeiler der Welt wären. Dann zogen sie den Schlamm aus dem Wasser und lagerten ihn an den Sockeln der Gebirge an. So entstanden große Becken, in denen das Wasser stehen blieb, und der Schlamm wurde zur trockenen Erde. Aus dem Wasser rührten sie die Luft heraus, damit diese emporstieg und zum Himmel wurde, der auf den Gipfeln der Gebirge läge. Zuletzt sammelten sie das Feuer und verbargen es in der Erde und unter den Bergen, damit es die Welt wie vorher gleichmäßig erwärmte.

Die Urzeit



Wer von den Zwergen spricht, erzählt von den ältesten Dingen *Midgards* - denn es ist so gut wie unstrittig, dass sie zu den ersten Völkern gehörten, die Klugheit besaßen. Es heißt, dass in jener Zeit, die in den grauen Nebeln der Geschichte versunken ist, die verschiedenen Zwergenvölker von ihrem Schöpfergott Mahal ins Dasein gerufen wurden. Aus allen vier Elementen der Welt rief er sie zusammen: aus der Erde, die ihnen starke Knochen und feste Haut gab, aus dem Feuer, das ihnen Wärme und Bewegung verlieh, aus der Luft, die ihnen Atem und eine Seele schenkte, und aus dem Wasser, das sie mit Blut und Schweiß versah. Das Element *Eis* aber kam erst später nach *Midgard*, und als es soweit war, wurde es der Feind der Zwerge.



Als die Welt so gemäß Mahals Plan fertig gebaut war, baten die Zwerge den Baumeister, auf *Midgard* wohnen und sich die Berge als Behausungen einrichten zu dürfen. Mahal gewährte ihnen diese Bitte, aber er verbot ihnen, irgendetwas an der Welt zu verändern, was er nicht gewollt hatte. Er zerbrach den Kalkgrund mit seinem Plan und gab den Zwergen davon die Teile, nach denen diese gebaut hatten, damit sie sich auch später erinnerten, wie er alles erdacht hatte. Nun ließen die Zwerge sich in den Gebirgen nieder und schufen Hohlräume als Wohnungen. Was von der Scheidung der Elemente bis hierhin geschah, nennen die Zwerge noch heute die „Bauzeit“.

Wenn es wahr ist, dass das Geschlecht der Zwerge - wie diese selbst von sich sagen - vor den anderen Völkern *Midgards* da war, dann hat es sich wohl die genaueste Erinnerung an den Urgrund der Welt bewahrt. Aber welches Lebewesen zeichnet sich durch mehr Verschwiegenheit und Geheimniskrämerei aus als der Zwerg? So scheint es mir, mein werter Elaxandros, dass es töricht ist, in dieser philosophischen Frage auf einen Abkömmling der Berge zu hören. Nur kleine Kinder nehmen die Erzählungen eines Sängers von fernen, sagenhaften Ländern hinter den Meeren für bare Münze, und anhand welcher anderer Zeugnisse sollen wir entscheiden, ob ein Zwerg erzählt, was er weiß oder uns weiszumachen wünscht?

Lukah Senenna, Philosophin in Oktrea
an einen Briefpartner in Candranor

Tubitzik - Die Trübzeit

Der Schöpfer Mahal liebte das Element der Luft und den Himmel am meisten, aus dem heraus er die ganze Welt klar unter sich liegen sah. Nichts sollte das wunderbare Ergebnis seiner Gedanken stören, und die Zwerge, die als einzige Wesen in seiner Schöpfung lebten, sorgten dafür, dass dies so bliebe. Die Göttin **Lishadi** aber schaute auf das karge Land und empfand es als reizlos. Sie begann Gras, Moos, Pilze, Büsche und Bäume aus den Elementen zu bilden und bunt zu verteilen. Sie ließ Quellen entspringen, damit Wasser auch über das Land strömte, und sie senkte kostbare Steine und verborgene Erze in die Gebirge, um sie zu schmücken. Mahal freute sich über die schönen Dinge, die Lishadi seinem Bauwerk angedeihen ließ, und um ihr zu zeigen, dass er ihr Geschick schätzte, rief er viele tausende neue Wesen aus

den vier Elementen zusammen und verteilte sie auf das Land, das Wasser, die Gebirge und die Luft, so dass Tiere, Fische und Vögel jetzt das Haus der Welt bevölkerten. Zum Schluss setzte er von Licht erfüllte Kristalle und glänzende Steine aus Lishadis Hand in den Himmel, um dem Weltgebäude ein Geleucht zu geben, das alle Neuheiten zur Geltung bringen sollte - und er nannte sie Sterne. Die Zwerge jedoch merkten von alledem zunächst nichts, weil sie in den Tiefen der Berge vollauf mit Graben und Schlagen beschäftigt waren. Als sie aber merkten, welche Veränderungen draußen vorgegangen waren, wurden sie verstimmt und lehnten die neuen Dinge ab, weil sie nicht in Mahals Plan enthalten waren und von einer fremden Hand stammten. Sie fühlten sich wie Besitzer, die ungefragt ihr Heim mit neuen Gästen teilen mussten. In der Erinnerung der Zwerge ist dies die „Trübzeit“.

Zauflazik - Die Grabzeit

Als die Zwerge sich von Lishadis und Mahals neuen Werken abwandten, zogen sie sich noch mehr in die Gebirge zurück. Besonders die großen Bäume, die sich in dichten Wäldern an den Bergflanken drängten, waren ihnen unheimlich, da sie vor ihren Blicken verbargen, was vorher unverdeckt vor ihnen lag. Deshalb wichen viele Zwerge auch immer mehr in das nördliche *Midgard* aus, denn dort oben hatte Lishadi die alte Kargheit des Landes weniger gemildert, und das erinnerte sie an das ursprüngliche Antlitz von Mahals Weltentbau. Die Zwerge gruben weiter und tiefer, bis sie auf Lishadis kostbare Steine und Erze im Gestein stießen. Das bemerkte der Gott **Torkin**, und er dachte, es sei nicht recht, dass die Zwerge den inneren Wert dieser Gaben nicht nutzen sollten. So zeigte er ihnen die Künste des Handwerks, damit sie ihre Behausungen ebenso nach ihrem Wunsch schmücken konnten, wie Lishadi es mit der Welt getan hatte. Er lehrte sie die verschiedenen Arten des Feuers, das zu mehr gut sein sollte, als *Midgard* bloß Wärme zu geben. Anfangs waren Lishadi und Mahal gar nicht froh, dass die Zwerge die Gaben der Erdgöttin gebrauchten und daran gegangen waren, einen Teil der Welt nach ihrem eigenen Sinn zu verändern. Doch als sie sahen, dass das, was die Zwerge herstellten, obgleich leblos dennoch schön war, tadelten sie Torkin nicht. Sie baten ihn, dass seine Lehrlinge etwas machen sollten, was die ganze Welt verschönerte. So trieb der Schmiedegott große Feuer an, bis die Berge aufplatzten und Glut ausspuckten. Die Zwerge schmolzen so viel Erz ein, bis zwei Seen aus geläutertem Gold und Silber zusammengefloßen waren - der erstere größer als der andere. Sie hämmerten das Gold und Silber zu zwei flachen Scheiben. Die silberne Scheibe erhielt am Rand



einen Brunnen mit dunklem Wasser, der überfloss, bis er alles Silber bedeckte, und dann wieder versiegte. Die goldene Scheibe war glühend heiß, denn Torkin nahm einen großen Teil des Feuers aus *Midgard* und speiste sie damit, und weil er dieses Feuer aus dem Norden nahm, konnte dort später das Eis eindringen. Mahal nahm die zwei Scheiben in den Himmel und legte sie obenauf, wo die meiste angesammelte Luft lag und wie eine dicke Haut war. **Farkamelt** („Goldfeuer“) nannten die Zwerge die große Scheibe, **Vazarzirak** („Silberwasser“) die kleine. Durch das Gewicht der Scheiben geriet die obere Luftschicht in Drehung, und viele Sterne kreisten mit. Farkamelt und Vazarzirak drifteten auseinander, und wenn die eine sank, zog sie die andere in die Himmelhöhe. Damit die Scheiben beim Niedersinken nicht an den festen Grund *Midgards* stießen, trieben die Zwerge Gruben und Stollen in die Erdtiefe, durch die sie die Grundfesten der Welt durchwandern konnten, um wieder auszutreten und aufzusteigen. All dies ereignete sich in der „Grabzeit“.

Zistzik - Die Eisenzeit

Als die Zwerge sahen, dass ihrer kunstfertigen Hämmer Arbeiten *Midgard* beschienen, fanden sie allmählich auch an Lishadis und Mahals Veränderungen Gefallen. Im neuen Licht von Sonne und Mond wirkte die Welt freundlicher, und die Zwerge empfanden eine Neugier, das, was ihnen vorher fremd war, zu entdecken. Im hohen Norden, wo jetzt die meisten von ihnen wohnten, wanderten sie weit umher und setzten die Gemarkungen ihres Reiches immer ferner von den Berggipfeln fest. So gründeten sie das erste Zwergenreich auf *Midgard*. Nachdem zahllose Jahrhunderte vergangen waren, drangen von Süden unbekannte Feinde vor. Die Unbekannten besaßen Waffen und Magie, die sie gegen die Zwerge zum Einsatz brachten, und die Zwerge nannten sie **Saudrung** („Zauberlinge“). Die Saudrung waren wie Landstreicher, die von einem schönen Haus angezogen werden und auf der Türschwelle lungern. So schön war jetzt die Welt, dass sie unwillkommene Gäste verlockte, denen Mahal keinen Patz darin zugedacht hatte. Nun war es soweit, dass **Zornal Eisenhand** als vierter Gott hervortrat und den Zwergen Kampflust und Wildheit einflößte, damit sie gegen die Saudrung bestehen konnten. Zornal überzeugte Torkin davon, Kriegsgerät schmieden zu lassen, und Lishadi gab Eisen aus dem Schoß der Erde dazu. Mahal sah, dass seine früheren Bauleute lernen mussten, das große Weltenwerk zu verteidigen, und er unterwies sie in Kriegslisten und erhob einen der ihren zum König, der den Schutz der Gemarkungen unter seine Obhut nehmen sollte. So geschah es in der „Eisenzeit“, und nach

Jeder, der einmal gehört hat, was die Zwerge sich von der Entstehung *Midgards* erzählen, kann verstehen, warum das Denken und Fühlen dieses Volkes so sehr vom Bauen beherrscht wird. Sind ihre Berichte wahr, dann wären sie nicht Kinder dieser Welt, sondern ihre Erschaffer. Ihre Sprache ist für sie eher ein Schichten und Fügen mit Lauten, und vielleicht klingt das Zwergische aus diesem Grund für uns eben nicht wie ein lieblich plätschernder Bach auf der Wiese, sondern wie das raue Reiben von Stein auf Stein und das Schmatzen des feuchten Mörtels. Schreiben ist den Zwergen ein Bauen mit Zeichen auf dem Tisch, und so ist es wohl kein Wunder, dass man ihre Schrift von unten nach oben lesen muss wie das Legen eines Kellers bis zum Hochziehen des Daches. Sogar die Weisen und Takte ihrer Lieder legen sie wie in einem Bauplan nieder, denn selbst die gesungenen Laute dienen ihnen dazu, Gebäude aus Tönen zu errichten. Glaubt mir - auf meinen Reisen bin ich genug Langbärten begegnet, um mir ein Urteil erlauben zu dürfen.

Bredo Dandelin, weltreisender Halbling
- wenn daheim: Im Fuchsloch 3, Valbron (Halfdal)

Ansicht der Zwerge dauert diese bis zum heutigen Tage an, denn *Midgard* ist seitdem nie mehr von Feinden verschont geblieben, gegen die sie nicht in Streitbereitschaft verharren mussten.

Aptrumzik - Die Erzväterzeit

Im Bewusstsein der Zwerge bilden „Bau-“, „Trüb-“, „Grab-“ und beginnende „Eisenzeit“ gemeinsam die „Erzväterzeit“. Die sieben Erz- oder Urväter waren angeblich die Zwerge, die Mahals Weltplan als erste sahen und sich einprägten, um dann hinzugehen und die Arbeiten zu leiten. So wurden sie zu Mahals Baumeistern, die die Pfeiler der Welt hochziehen ließen. Sie gründeten ihre eigenen Bauschulen, um die erworbenen Kenntnisse an die nachkommenden Geschlechter weiterzugeben, und daraus gingen die sieben Stämme der Zwerge hervor, denn jeder der Erzväter hatte seinen etwas eigenen Sinn, mit dem er seine Bauleute prägte. Als Dank für ihre Mühsal und die gute Verrichtung schenkte Mahal ihnen eine Lebensspanne „so dauerhaft wie Erz“, und sie erlebten alle noch kommenden Zeitalter bis zur „Eisenzeit“. Dies sind die Namen der sieben Erzväter: Bronar, Azagal, Thrain, Dvalin,



Nain, Durin und Thrór. „Erzväter“ wurden sie wegen ihres sagenhaften Alters genannt, das sie erreichten, und als „Urväter“ wurden sie bezeichnet, weil die Zwerge sich bis heute als ihre Nachkommen fühlen. „Väter“ ihrer Stämme wurden sie aber nur in dem Sinne, dass sie ihre jeweils eigene Sicht von Mahals Plan in ihrer Lehre vermittelten und durch ihre Persönlichkeit ihre Leute formten. Nur sehr wenige Zwerge der heutigen Zeit können von sich sagen, dass in ihnen das echte Blut eines der Urväter fließt.

Die sieben Erzväter

Azagal	Bronar	Durin	Dvalin
Nain	Thrain	Thrór	

Die übergroße Ehrerbietung, die den Erzvätern zuteil wurde, hat mitunter dazu geführt, dass die Zwerge ihr Werden mit den sieben Urvätern beginnen ließen, die Mahal als erste ihrer Art in den steinernen Hallen erweckt habe. Diese Geschichte wird oft mit dem Glauben an die ewige Wiedergeburt der Urväter vermischt. So mächtig ist dieses Bild ihrer Volkswerdung, dass es sich sogar in Stein gemeißelt in den Wohnstätten der Zwerge wiederfindet, vor allem je weiter entfernt diese sich von den alten Städten des Nordens befinden.

Folgerichtig, so kündigt die Legende weiter, schuf Mahal den sieben Vätern auch sieben Mütter, aus deren Schoß das ganze spätere Zwergengeschlecht entsprang: Brynmaut, Arkelund, Thari, Dornahult, Narnigarn, Disanmurd und Thurismeid. Doch die sieben Urmütter sollen wenig Gefallen an dem Weltbauwerk gefunden haben und trugen es Mahal nach, dass er ihre Männer und Kinder zur Arbeit rief. Es war ihnen, als würde er ihnen wegnehmen, was sie hatten entstehen und zur Welt kommen lassen. Sollte ihr Leben sich darin erfüllen, Gesellen für Mahals Plan zu erzeugen? So soll es geschehen sein, dass sie die Urväter verließen und gemeinsam in den äußersten Norden gingen. Viele Zwerge glauben, dass sie dort auf unbekannte Weise Mütter von Riesen wurden, deren Kindeskindern viel später hervorkamen und die Zwerge in Midgards Norden überfielen.

Rhuntzik - Die Runenzeit

In dem Schmiedelied **Azanad-gimt** („Das Zertrümmern des Kalks“), dessen Rezitation mehrere Stunden benötigt, wird davon berichtet, wie beim Hämmern von Farkamelt und Vazarzirak durch die Erschütterungen der endlosen Schläge nach und nach die Kalkstücke von Mahals Bauplan der

Welt, die er den Zwerge übergeben hatte, zersprangen und zerfielen. Die Zwerge waren so sehr in ihre Arbeit vertieft, dass sie es zu spät bemerkten, und da war der ganze Plan schon zerstört. Untröstlich nahmen sie die nichtssagenden Brocken zwischen die Finger, aber sie fanden nur noch wenige größere Stücke, die ein winziges Teil von Mahals Zeichnung zeigten. Diese Splitter wurden dann zu den Runen und im weiteren Lauf der Zeit zu der Buchstabenschrift der Zwerge, die auch den Menschen Waelands bekannt ist und nach den ersten sechs Lauten **Futhark** genannt wird. Für die Zwerge jedoch sind die Runen die kleinsten Bestandteile des ursprünglichen Weltplans, und deshalb heißen bei ihnen diese Zeichen auch **Murdarhunail** („Weltreste“), wenn sie nicht schlicht von **Dvarskriti**, „Zwergenschrift“, sprechen. Die Runen sind daher nicht nur Zeichen, die zusammen etwas bedeuten, sondern sie sind in **Midgard** selbst enthalten und tragen den Sinn des Weltbauwerks in sich. Mit dem Aufsammlen der ersten Runen, den Bruchstücken von Mahals Plan, brach auch die „Runenzeit“ an, die erst enden wird, wenn das Ende der Welt bevorsteht oder es gelingen sollte, aus den Runen wieder auf den ganzen ursprünglichen Plan zu schließen.

Saudril und Tivurmauktar

Fragt ein Fremder die Zwerge, seit wann sie die Künste der Magie zu nutzen wissen, so wird ihm meistens die Antwort gegeben: „Eine närrische Frage ist das. Seit ein Zwerg den Stein spalten, einen Berg höhlen, einen Nagel schlagen und ein Beil schwingen kann, beherrscht er auch das Werkzeug der Zauberei.“ Dies ist nicht ganz richtig und nicht ganz falsch. Die erste Art der Magie, die Mahals Bauleute wohl von Anfang ausübten, war die Magie der Elementarbeschwörungen, in **Dvarska Baug** (die ungefähre Bedeutung ist „Vertragseinhaltung“). Als nämlich Mahal die Elemente voneinander schied und seinen Plan schuf, rüstete er die Zwerge auch mit der Gabe aus, die Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer zu formen oder zu beleben, damit sie seine Vorstellungen schneller in die Tat umsetzen konnten. Die Urväter trafen wie zwischen Baumeister und Gesellen Abmachungen mit dem Spaefolk und Frodefolk, den Dvergar, Hunar und Galdrar sowie den Elementargeistern. Diese Abmachungen haben sich erhalten, wenn auch schwächer geworden, und die zwergischen **Bauglad** (Elementarbeschwörer) berufen sich bis in die Gegenwart auf die uralten Verträge. In der Bauzeit war der Baug am stärksten, aber in der Folge bezog er sich aus Gewohnheit und Vorliebe der Zwerge auf Erde und Feuer.