

# Von den Zwergen

*„Feuer und Stahl verraten dich nie.“*

– Zwergisches Sprichwort –

## Das Volk der Zwerge in Galladoorn

Das uralte Volk der Zwerge lebt laut ihrer Geschichte seit mehreren tausend Jahre in den Bergen in und um das Land, das dereinst Galladoorn genannt wird.

Der typische Zwerg ist einen guten Kopf kleiner als der durchschnittliche Mensch, wiegt allerdings mindestens 20 bis 30 Kilo mehr. Galladoornsche Zwerge werden oft über 100 Jahre alt, allerdings nur sehr selten älter als 200 Jahre. Sie sind von breiter, massiger Statur, mit kräftigen Armen und Beinen. Sie sind den Menschen in Körperkraft und Widerstandsfähigkeit oftmals überlegen und stellen im Kampf einen nicht zu unterschätzenden Gegner da. Sie sind verbissen und bis zur Sturheit entschlossen und lassen sich von ihrem gewählten Weg, egal wie steinig und schwer er sein mag, nur schwerlich abbringen. Auf der anderen Seite sind sie verlässlich und treu und halten, so sie einmal Freundschaft geschlossen haben, diese bis zum Tod und vergessen niemals eine Wohltat.

Der Bart eines Zwergenmannes ist sein ganzer Stolz und sie tragen diesen stets mit Würde und oftmals reich verziert. Dasselbe gilt für ihre Waffen, Rüstungen und Werkzeuge. Diese sind immer sauber und einsatzfähig und von hoher Qualität. Zwerge sind geschickte Handwerker und Händler und in ihren Fachgebieten oftmals absolute Meister ihrer Zunft.

# Zwerginnen

**Zwerginnen** können sehr bärtig sein. Manche haben Vollbärte, so dass sie von männlichen Zwergen kaum zu unterscheiden sind. Andere haben nur ein wenig Flaum am Kinn oder stark ausgeprägte Koteletten. Sehr markant sind die buschigen Augenbrauen der Zwerginnen.

**Entscheidet selbst**, ob und wieviel Bart Ihr tragen wollt. Wichtig ist uns, dass alle Zwerge, sofort eindeutig als Zwerge identifizierbar sind. Hilfreich sind dabei z.B. Schulterpolster, Kopfbedeckungen, kräftige, schmuckverzierte Zöpfe (seitlich und / oder hinten), Accessoires wie Hammer oder Beil, Ornamente und Verzierungen.

Gerne unterstützen wir Euch bei den Details.

# Kultur und Handwerk

**Bergbau, Handwerk und Kriegskunst** sind die wichtigsten Traditionen der Zwerge, die von ihnen über alles sonst geschätzt werden. Ein jeder zwergische Handwerker fertigt seine Stücke stets mit größter Sorgfalt, Präzision und Ordnung. Besonders hervorzuheben sind hierbei die Baukunst und Architektur von Werkstätten und Befestigungsanlagen, sowie die **Schmiedekunst**, seien es Waffen, Rüstungen oder Schmuck und natürlich die **Braukunst**. In diesen Bereichen bleiben die Zwerge ungeschlagen. Das zwergische Kunstverständnis mag sich den Menschen entziehen, jedoch sind ihre Barden und Bildhauer bei Ihresgleichen hochgeschätzt.

Besonders erwähnenswert ist auch die **Mechanik** und die sehr seltenen, von Dampf getriebenen Maschinen, die nur die findigsten zwergischen Ingenieure zu konstruieren wissen und die ihr Wissen mit Adleraugen bewachen. Diese **Maschinen** sind in der Lage fantastische Leistungen zu vollbringen, man

erzählt sich von Brücken und Stauwehren, Aufzügen und sogar Fluggeräten, die mit dieser seltsamen Art von Wissenschaft betrieben werden.

Der **Bergbau** unter Tage, wie ihn die Zwerge betreiben, wäre ohne all die genialen Erfindungen, wie Aufzüge, Belüftungsanlagen und Wasserpumpen überhaupt nicht denkbar. Der Erfindungsreichtum und die Beharrlichkeit der Zwerge ist die Grundlage für den Bergbau. Andererseits sind die geförderten Erze, Salze und Kohlen, wiederum die Grundlage für Hochöfen und feinste Schmiedekunst sowie die vollendete Mechanik all der erstaunlichen zwergischen Maschinen. Die Zwerge sind sich dieser Abhängigkeiten durchaus bewusst und räumen dem Bergbau daher eine ganz besondere Stellung in ihrer Gesellschaft ein.

## **Die Struktur der zwergischen Gesellschaft**

Ein hoher Grad an Disziplin und Ordnung zeichnet die gesamte Kultur der Zwerge aus. Ihre Häuser, Höhlenbauten und Festungsanlagen sind stets zweckmäßig und wehrhaft, ordentlich und strukturiert. So ist auch ihre Gesellschaft aufgebaut. Sie zeichnet sich durch eine starke und starre Sippenstruktur aus. Der kleinste Verbund ist die Familie. Mehrere Familien leben in kleinen Minenverbänden zusammen und bilden Sippen. Die größte und wichtigste der Sippen, die Grauhammersippe, wird vom Ahnherrn der galladoornischen Zwerge in **Dorgandalûn** regiert. Der Ahnherr ist eine Art Fürst des Zwergenvolkes und hat der Baronin von Dornengrund die Treue geschworen und ist somit auch der galladoornschen Krone verpflichtet. Er verlässt seine Feste Dorgandalûn nur höchst selten und wurde schon viele Jahre nicht mehr unter Menschen gesehen.

Zur zwergischen Gesellschaft gehört es, dass jeder Zwerg in jungen Jahren ausgebildet wird. Es ist üblich, dass ein Zwerg **nicht nur in einem Beruf** ausgebildet wird, sondern in mehreren. So wie er auch später nicht nur eine Aufgabe übernimmt, sondern in der Siedlung in der er wohnt, mehrere Aufgaben wahrnimmt. Zur Ausbildung gehört meist eine Bergmannsausbildung, eine handwerkliche Ausbildung und eine Kampfausbildung. Später erwerben die erwachsenen Zwerge dann Ränge in den verschiedenen Berufen.

## Zwergensiedlungen

Es gibt nur einige wenige echte Zwergensiedlungen in Galladoorn. Diese befinden sich in den Bergen Trons und **im Süden Dornengrunds**, wo sich die einzige nennenswerte Feste, **Dorgandalûn** befindet. Von dieser Feste aus haben sich die Zwerge nach Norden und Westen verbreitet. Ansonsten leben die Zwerge oft Seit' an Seit mit den Menschen, besonders in Tron und Zwingern findet sich so mancher zwergische Schmied, Minenbesitzer oder Alchemist.

Es existieren starke Bindungen der Zwerge nach **Kupferkuppe**, dem Großreich der Zwerge in Hohensolms. Das derzeitige Oberhaupt der Galladoornschen Zwerge, der Ahnherr Brangosch Sohn des Rangor ist der dritte Bruder des dortigen Königs Odrin Hammerfuß und man munkelt, dass sich viele, den Menschen verborgene Gänge bis weit nach Hohensolms erstrecken, auf welchen die Zwerge der Eisenzinnen Handel treiben.

## Die Streitmacht der Zwerge

Die Zwergische Armee mag zwar nur wenige Soldaten auf das Schlachtfeld führen, diese sind jedoch oft mehr als ein

Dutzend Feinde wert. Die Disziplin und Furchtlosigkeit der ausgezeichnet ausgebildeten Kämpfer, gepaart mit ihren schweren, fast undurchdringlichen Rüstungen und ihren scharfen Äxten und ihre Artillerie aus Ballisten und Katapulten zeichnet die zwergische Armee aus.

Das Rückgrat der zwergischen Streitmacht sind die **Bergwächter**, sie werden in den Eisenzinnen ausgebildet und bemannen die Feste Dorgandalûn. Vereinzelt verdingen sich galladoornsche Zwerge im Heerbann ihrer Heimatprovinz – meist also in den Baronien Dornengrund oder Tron.

## Von den fünf Sippen des steinernen Hauses

*Zusammenfassung: Die Historie der Zwergensippen – das ursprüngliche, aus fünf Sippen bestehende Hochkönigreich gibt es nicht mehr. Zwei der Sippen gründeten Zwergenkönigreiche in Hohensolms und Steinsberg. In Galladoorn leben vereinzelt Zwerge aus allen Sippen. Eine starke Sippenstruktur mit Ahnherr gibt es nur im Süden Dornengrunds.*

Einst hatten die Zwergensippen, die heute in und um Galladoorn herum leben, einen Hochkönig. Der Legende nach war **Brogar** der Erste **Hochkönig des Steinernen Hauses**. Jeder seiner **fünf Söhne** gründete eine Sippe und diese Sippen gibt es noch heute.

- Ortax Grauhammer – Haus der Handwerker
- Dwalon Donnerhelm – Haus der Krieger und Waffenschmiede
- Xulkar Steinhieb – Haus der Baumeister und Ingenieure
- Gabrasch Silberschild – Haus der Schleifer und Schätzer
- Balfur Erzreich – Haus der Händler und Kaufleute

Brogar verfügte, dass nicht sein ältester Sohn nach ihm Hochkönig sein solle, sondern die fünf Sippen seiner Söhne, immer den besten und würdigsten aus ihren Reihen, gemeinsam

zum König bestimmen sollten. Und noch zu Brogars Lebzeiten wurde ein neuer Hochkönig bestimmt und Brogar legte die Krone nieder.

Einige Generationen lang wurde die **Zwergenkron**e so innerhalb der **fünf Sippen** immer an den besten weitergegeben und es war zum Wohle aller.

Warum diese Tradition bereits vor vielen Generationen abbrach, dazu gibt es unzählige Zwergengeschichten. Einige erzählen davon, dass der amtierende König, die Krone nicht abgeben wollte, andere dass sich die fünf Sippen nicht auf einen Nachfolger einigen konnten.

## **Grauhammer**

Die **Grauhammersippe** ließ sich zunächst in den Bergen nieder, die im heutigen Fürstentum Hohensolms liegen. Bereits in der Frühzeit war die Sippe für ihre **Handwerkskunst** und ihre begabten **Musikanten** berühmt. So erblühte die Kultur der Zwerge dort stetig und etablierte sich, obwohl auch dort ein Menschenreich entstand. Die Grauhämmer dehnten ihren Wirkungsbereich immer weiter aus und siedeln heute nicht nur in den Hohensolmser **Eisenzinnen**, sondern auch in dem galladoornschen Teil dieser Gebirgskette. Insgesamt umfasst die Sippe viele kleinere und größere Familien, außerdem bestehen enge Verwandtschaften zu anderen Sippen.

In Hohensolms wurde aus dem Ahnherren der Grauhammersippe irgendwann ein neuer **König**. Der Zwergenkönig residiert heute in der **Zwergenstadt Kupferkuppe**. Ein Verwandter des Königs ist der Ahnherr des galladoornschen Teils der Sippe und lenkt die Geschehnisse auf der größten erhaltenen, galladoornschen Zwergenfeste **Dorgandalûn**.

## **Donnerhelm**

Die **Donnerhelme** siedelten sich zunächst in den **Tronner Bergen**

an. Schon damals waren sie weithin bekannt für ihre **Kriegskunst** und ihr Geschick im **Schmieden** von Waffen. Im Laufe der Jahrhunderte, zog jedoch ein Großteil der Donnerhelme weiter in andere Gegenden. Einige Legenden der Donnerhelme berichten von einer alten Blutfehde und dem Auszug des Ahnherren Abbor Tiefenhammer, der einen Pakt mit dunklen Mächten eingegangen sei.

Heute leben nur noch wenige der Donnerhelmsippe im nördlichen Galladoorn, die meisten von ihnen in Tron, aber auch vereinzelt in Waldbrunn und Rabenmund. Einen einigenden Ahnherren haben sie nicht mehr. Viele der Tronner Zwerge schmieden noch heute mit die besten Waffen, die man im Königreich Galladoorn kaufen kann.

## **Steinhieb**

Die **Steinhiebsippe** war in der alten Zeit berühmt für **Bauwerke** und **Maschinen**. In dem Landstrich, der heute die Fürstentümer Zwingern und Leutern bildet, gründeten sie eine große unterirdische Zwergenstadt. Sie gruben sehr tief und förderten edle Metalle und wertvolle Kristalle. In den anderen Sippen wurden die Steinhiebs bewundert und gerühmt für ihre imposanten Hallen und den unglaublichen Reichtum, den sie anhäuften. Doch bereits lange bevor die Menschen das Königreich Galladoorn gründeten, ging die **Zwergenstadt Xandarôk** unter. Ein Krieg mit den Kreaturen der **Unterwelt** brach unerwartet aus und vernichtete allen Reichtum und alle Errungenschaften. Heute leben nur noch ganz vereinzelt Zwerge in Zwingern ohne übergeordnete Strukturen.

## **Silberschild**

Die **Sippe der Silberschilde** siedelte sich zunächst im heutigen Dornengrund in den **Eisenzinnen** an. Sie waren berühmt für ihre **Bergkristallminen** und das Schleifen der berühmten Zwergengemmen. Auch in der Runenkunde brachten sie es zur Meisterschaft.

Im Laufe der Jahrhunderte siedelten sich immer mehr Grauhämmer in den Eisenzinnen an und die Familien der Silberschilde wurden immer kleiner und unbedeutender. Heute ist der Ahnherr der Grauhammersippe in **Dorgandalûn** auch das Oberhaupt der Silberschilde, die in kleinen Familien verstreut im galladoornschen Teil der Eisenzinnen leben.

## Erzreich

Die **Erzreichsippe** zog bereits früh weiter nach Süden und besiedelte die Berge im heutigen **Herzogtum Steinsberg**. Lange hielten sie den Kontakt zu den anderen Sippen, sowie zu anderen Zwergenreichen, denn sie waren weithin als redegewandte und **schlaue Händler** berühmt. So verstreuten sie sich immer weiter und dehnten sich über weitere Reiche als loser Sippenverband aus. Der Kern der Sippe blieb jedoch in Steinsberg und gründete ein neues **Königreich**.

**Allesmir von Steinsberg**, der Nachfahre der Erzreich Zwergenkönige, ist heute der Herzog von Steinsberg.

## Der Bruderkrieg

Vor rund 600 Jahren, in einer Zeit die von den Menschen das **Dunkle Zeitalter** genannt wird, kam es zum **Bruderkrieg** zwischen den Zwergensippen. Der Ahnherr der Donnerhelmsippe, Abbor, Sohn des Kalgosch, sah den Krieg der Menschen mit großem Misstrauen. Er wollte das Volk der Zwerge einen, um den Dämonischen Gefahren, die die Menschen heraufbeschworen hatten, Einhalt zu gebieten. Er der Krieger, er der mächtigste der Ahnherren forderte die Zwergenkrone über die fünf Sippen für sich. Die vereinigten Grauhämmer, Silberschilde und Erzreichs wehrten das Ansinnen ab und es kam zum Krieg zwischen den Zwergensippen. In mancher Legende wird **Abbor Tiefenhammer**, wie er später genannt wurde, ein Pakt mit eben jenen dunklen Mächten nachgesagt, die er ursprünglich



bekämpfen wollte.

## **Das Verhältnis der Zwerge zu Elfen, Orken und Menschen**

Den Zwergen ist durchaus bewusst, dass sie in einem Königreich der Menschen leben. Auch wenn es natürlich im Einzelnen (am heimischen Stammtisch), einiges und etliches zu kritisieren gibt, ist man im Großen und Ganzen mit den Bestrebungen der Menschenkönige nach einem friedvollen Nebeneinander einverstanden.

Dazu gehört, dass auch andere Völker wie die Elfen, die Echsen, Halblinge und sogar Orken in ihren Dörfern unbehelligt leben dürfen. Solange sich die Elfen also in ihrem Elfenwald tummeln ist alles, wie es sein soll. Das Verhältnis zu Orks und Goblins ist angespannter, dennoch gilt auch hier der Grundsatz der Menschen „Die Straßen gehören dem König“.

## **Zwerge und Zauberei**

Die meisten Zwerge stehen der Magie eher skeptisch oder gleichgültig entgegen, es interessiert sie schlicht nicht. Ob es an ihrer legendären Sturheit liegt oder an ihrer Verbundenheit mit den schützenden Ahnen ist umstritten, Fakt ist, viele Zwerge sind eher unempfänglich für die astralen Mächte.

Dennoch gibt es auch unter den Zwergen einige, die selber die Geheimnisse der Magie studieren und diese anwenden. Dabei gibt es unterschiedliche Ausprägungen.

## **Runenmagie**

Die Zwerge praktizieren eine besondere Art von Artefaktzauberei, die **Runenmagie** genannt wird. Aus Stein oder Stahl gefertigten Runen werden mit astraler Kraft aufgeladen und gerne auf Waffen oder Rüstungen appliziert. Machtvollere Runen werden meist in Bauwerken oder Maschinen eingearbeitet. Ein **Runenmeister** ist einer der höchst angesehenen Mitglieder der zwergischen Gesellschaft. Es heißt sehr erfahrene Runenmeister verwenden sogar die berühmten zwergischen **Bergkristalle** für die Runenmagie.

## **Gildenmagie**

Zwerge, die die gildenmagische Spruchzauberei lernen möchten, verlassen meist die zwergischen Siedlungen und studieren an den Akademien der Menschen. Dabei wird von den galladoornschen Zwergen neben der königlichen Akademie der arkanen Künste auch eine Ausbildung in Steinsberg in Betracht gezogen. Bevorzugte Forschungsgebiete von zwergischen **Magiern** sind neben der Alchemie, die Elementaristik (Erde, Feuer) und die Artefaktherstellung.

## **Druidische und Schamanistische Zauberei**

Immer wieder gibt es Berichte der Menschen über „Wilde Zwergenzauberei“. Menschliche Gildenmagier werfen den Zwergen Druidentum, Hexerei, Geisterbeschwörung und Schamanismus vor. Die Zwerge jedoch wissen genau, dass solche seltenen Magieformen unter ihresgleichen überhaupt nicht verbreitet sind. Vielmehr sind es dumme und abergläubische Menschen, die nicht in der Lage sind einen aufrechten und weisen Weihmeister von einem wirren Zauberer zu unterscheiden.

# **Der Glaube**

*Zusammenfassung: Naturglaube und spiritistische Ahnenverehrung*

In den galladoornschen Zwergensippen gibt es keine klassischen Priester. Es werden keine namentlichen Götter angebetet. Der Glaube der Zwerge stützt sich auf die Prinzipien der Natur. Teilweise werden diese Prinzipien (=Naturgesetze) personalisiert als „Steinvater“ und „Erdmutter“. Üblicher ist jedoch jegliche Personalisierung des göttlichen auf **hochverehrte Ahnen** zu übertragen. Die Kernsäule des Glaubens ist die Verehrung der Vorfahren. Jede Sippe und jede Familie setzt dabei andere Schwerpunkte. Die lebhafteste Erinnerung an die direkten Vorfahren (Eltern, Großeltern ...) ähnelt der Heiligenverehrung, wie sie in Galladoorn bei der Gemeinschaft des Drachen üblich ist. Über alle Sippen hinweg, ist die **Verehrung der altvorderen Zwergenkönige** bekannt.

## Die Verehrung der Ahnen

### Zentrale Elemente des Glaubens:

Die Ahnen leben in einer nicht stofflichen Geisterwelt. Sie haben oft ein starkes Band in das Diesseits. Dieses Band verblasst mit der Zeit, wenn die Nachfahren es nicht hegen und pflegen. Ahnen können Ihren Nachfahren helfen und in das Diesseits eingreifen, wenn das Band stark genug ist.

Als Ahnen werden nur diejenigen Vorfahren verehrt, die sich um die Gemeinschaft verdient gemacht haben. Nur wer sich zu Lebzeiten um die Seinen gekümmert hat, auf dessen Hilfe setzt man auch in der Zukunft. Ahnenverehrung ist auch immer ein Stück weit **Heldenverehrung**. Viele verehrte Ahnen sind entweder sehr alt geworden oder sind in einem heldenhaften Gefecht für die Sippe gefallen. Es ist das Ziel vieler Gläubiger, auch im Jenseits von den Nachkommen gebraucht zu werden, um so als Ahne Unsterblichkeit zu erlangen. Die eigenen Ahnen dienen dabei als Vorbilder.

**Ahnenschreine** dienen der Verehrung der Vorfahren. Als Schrein können figürliche Darstellungen dienen, aber auch besondere Orte oder Gegenstände. Dies kann ein besonderer Felsen, eine

Bergkuppe, eine Talsenke, ein geschmiedetes Schmuckstück, eine Steintafel oder eine Waffe sein.

Die Ahnen der Zwerge sind Mittler zu allem Übernatürlichen. Sie schützen die Sippe vor Zauberei, bösen Geistern, wandelnden Toten und fremden Göttern.

## **Typische Hilfen und Verständigungsarten der Ahnen:**

- Klopfzeichen, Magnetismus, plötzliche Wärme/Kälte
- Traumgesichte, Visionen
- Fingerzeige bei Orientierungslosigkeit im Bergwerk
- Stärkung oder Wundheilung bei Verletzung oder Krankheit
- Anleitung bei wichtigen Vorgängen z.B. bei der Erstellung von Runen oder dem Schmieden einer Meisterwaffe
- Zerschlagen von Feindeswaffen oder Rüstungen
- Warnung vor Gefahren

## **Ehrung der Ahnen**

Wird der Name eines Ahnen erwähnt, hängen Zwerge meist die gemurmelte Formel „**wachend im Stein**“ oder „wachsam im Stein“ an den Namen an. Bei besonderen Ahnen, murmeln dies auch umstehende Zwerge mit.

*Beispiel: „Ortax Grauhammer – ‚wachend im Stein‘ – war der begnadeter Handwerker und Musikant, erkennen kann man ihn an seinem Horn.*

## **Der Anbeginn – Urvater und Urmutter**

### **Zentrale Elemente des Glaubens:**

**Steinvater** und **Erdmutter** repräsentieren die Ursprünge der Welt. Sie sind symbolisch die Ur-Ur-Ahnen der Zwerge. Im Alltag sind sie durchaus in Sprichwörtern präsent, dennoch werden sie nicht angebetet oder verehrt. Jeder Zwerg steht selbst im Mittelpunkt seiner Welt, er orientiert sich an den

Kräften, die helfen *können* und helfen *wollen*. Die Verehrung göttlicher Mächte allein um ihrer Größe oder Heiligkeit willen, gilt als unzwergisch.

Die Dualität von Steinvater und Erdmutter erschafft alles und umfasst es somit auch. Die mythische Welt der Zwerge ist jedoch nicht abschließend dual aufgebaut. Nur weil Leben mit der Erdmutter assoziiert wird, kann man daraus nicht schlussfolgern, dass der Tod dem Steinvater zuzurechnen ist. Viele (gerade auch zentrale) Aspekte sind weder fest mit dem Steinvater noch mit der Erdmutter verbunden. Sie können je nach Betrachtungsweise /Situation dem einen oder anderen zugeordnet werden oder werden wie das **Feuer** als verbindendes Element wahrgenommen.

## **Steinvater**

Aspekte: Fels, Kälte, Recht, Handwerk, Männlich

Der **Steinvater** ist der Repräsentant der unveränderlichen Naturgesetze. Man kann ihn mit den Gesetzen der Physik und der Mathematik assoziieren.

Zugeschriebene Attribute: gutmütig, streng, ehrgeizig, stur

## **Erdmutter**

Aspekte: Erde, Wasser, Licht, Leben, Weiblich

Die **Erdmutter** ist der Repräsentantin des Wandelbaren. Man kann sie mit biologischen und chemischen Vorgängen assoziieren.

Zugeschriebene Attribute: hilfreich, verlässlich, grausam, beständig

# Die Kraft des Feuers

Das **Feuer** hat in der Kultur der Zwerge eine zentrale Bedeutung. Es gilt gleichermaßen als **zerstörerisch** und als **schöpfend**. Das Feuer verzehrt und erzeugt dabei Wärme. Es ist die Grundlage für Veränderung und somit für das (Schmiede)Handwerk.

Feuer ist für Zwerge eigenständig – nichts und niemandem untergeordnet und verlangt immer Respekt. Die rohe Kraft des Feuers wird gleichermaßen bewundert wie gefürchtet.

# Zwergenränge und Berufe

*Zusammenfassung: Jeder Zwerg erlernt mehrere Berufe und bekleidet unzählige Ränge in verschiedenen Rangsystemen. Das ist für Menschen undurchschaubar und nicht nachvollziehbar.*

Innerhalb der Zwergenkultur gibt es eine **komplexe Hierarchie** an Titeln und Rängen, sowohl militärischer, handwerklicher als auch feudaler Natur. Diejenigen unter den Menschen, die oft mit Zwergen handeln, können die komplizierte und undurchschaubare Struktur dieses Titelsystems oft nur begrenzt verstehen. Und genau so wollen es die Zwerge meist auch belassen.

Um es den Menschen einfach zu machen, verwenden sie oft den Begriff der Menschen, der dem eigentlichen Rang am nächsten kommt (nur um dann im nächsten Atemzug gleich wieder zu widersprechen und darauf hinzuweisen, dass die nun angesprochene Tätigkeit, doch gar nicht in das jeweilige Aufgabenfeld gehört).

Jeder Zwerg erlangt im Laufe seines langen Lebens unzählige Ränge, Grade und Titel. Die Unterscheidung zwischen Auszeichnung und Berufsbezeichnung ist für viele Menschen schwierig. Insbesondere da viele erfahrene Zwerge mehrere

Ränge verschiedener Berufe innehaben.

# Ränge und Berufe im Bergbau

## Der Berghauptmann

Der **Berghauptmann** ist der für eine Mine verantwortliche Zwerg. Er verwaltet die Mine im Auftrag der Sippe und ist somit so etwas wie der „Geschäftsführer“.

## Der Bergmeister

Der **Bergmeister** ist der Repräsentant der **Bergmannsinnung** und für die Einhaltung der Bergordnung verantwortlich. Die **Bergordnung** ist übergreifend geregelt und sowohl für den Berghauptmann als auch für die Bergleute verbindlich. Der Bergmeister muss also nicht nur für die Einhaltung der Regeln sorgen, sondern auch in Zweifelsfällen einen Ausgleich widerstreitender Interessen herstellen.

## Bergleute

Im Bereich des Bergbaus gibt es eine ganze Reihe an Facharbeitern.

Im Folgenden eine klitzekleine Auswahl:

- Bergknecht – Hilfsarbeiter
- Kübelwart – für die Entleerung der Abortkübel verantwortlich
- Hauer – Erfahrener Bergmann, der Erze löst und Steine schneidet
- Steiger – Gruppenführer mit mehreren Hauern
- Schrämer – Erfahrener Hauer, der sehr hartes Gestein beseitigt
- **Haspler** – Schachtarbeiter, Transportknecht der die Haspel bedient
- Grubenmeister – Der für einen Stollen oder

Stollenabschnitt verantwortliche Zwerg

- Kerbstockführer – für die Erfassung Fördermengen mittels Kerbholz verantwortlich

## Ingenieure

Es gibt eine ganze Reihe von Berufen und Auszeichnungen, die man im Großen und Ganzen als Ingenieure bezeichnen könnte.

- **Markscheider** – Vermessungsingenieur legt im Namen des Berghauptmannes fest, wo und mit welchem Gefälle Tunnel gegraben werden können. Ist für die Markscheidemarkierungen unter Tage und die Lochsteine über Tage verantwortlich.
- **Bergkunstkonstrukteur** – Bergbauingenieur ist im Namen des Berghauptmannes für die Konstruktion der Stollen verantwortlich. Schließt bei Gefahr Stollenabschnitte oder ordnet Stützmaßnahmen an. Desweiteren ist der Bergkunstkonstrukteur für mechanische Anlagen und Maschinen wie z.B. die Pumpenkunst zuständig.
- **Schachtmeister** – Ist im Namen des Berghauptmannes für die Wartung des Förderturmes, des Haspelschachtes und des Förderkorbes zuständig und überprüft außerdem das Wetter der Grube.
- **Erzwardein** – Prüft im Namen des Ahnherren die Erz-Qualität. Er legt somit auch den Wert der geförderten Erze und die Abgaben an den Ahnherren fest. Bei der Bewertung der Kuxe unterstützt der Erzwardein den Kuxkränzler bzw. legt fest, welche Erze in einem Bergwerksabschnitt Förderqualität haben.
- **Bornmeister** – Prüft im Namen des Ahnherren die Qualität der Salze und unterstützt die Bergleute beim Salzabbau. Außerdem legt er fest welche Salze in einem Bergwerksabschnitt Förderqualität haben. Bei der Bewertung der Kuxe unterstützt der Bornmeister den Kuxkränzler und legt die Abgaben an den Ahnherren fest.
- **Gemmenhuther** – Ist im Namen des Ahnherren für die



Qualität der geförderten Edelsteine und Bergkristalle verantwortlich. Er legt somit auch den Wert der geförderten Kristalle und die Abgaben an den Ahnherren fest. Bei der Bewertung der Kuxe unterstützt der Gemmenhuther den Kuxkränzler bzw. legt fest, welche Edelsteine in einem Bergwerksabschnitt Förderqualität haben.

## **Der Kuxkränzler**

Der **Kuxkränzler** verkauft Schürfrechte (Kuxe) im Namen und Auftrag des Ahnherren. Mit Unterstützung des Erzwardein, des Bornmeisters und des Gemmenhuthers legt er den Wert eines Bergwerksabschnittes fest.

## **Der Waidmeister**

Im Bergbau gibt es auch wichtige Berufe über Tage. Der **Waidmeister** ist für das Gebiet oberhalb der Mine zuständig. Er hat die Erlaubnis der Sippe zur Jagd und bewirtschaftet den Forst. Außerdem schützt er die Grube vor einfallenden Bären, Wölfen oder Wildschweinen. Den Markscheider unterstützt er bei der Anbringung der Lochsteine am Tage und den Schachtmeister bei der Wetterführung. Desweiteren gehört es zu den Aufgaben des Waidmeisters die benötigten Singvögel einzufangen, die unter Tage zur Warnung vor Bösem Wetter eingesetzt werden.

## **Der Gemmschneider**

Der **Gemmschneider** verarbeitet Edelsteine für die Schmuckherstellung. Im Gegensatz zum Gemmenhuther bewertet der Gemmschneider die Qualität der geförderten und gereinigten Edelsteine und Kristalle. Je nach Verwendung entscheidet er über den Zuschnitt, den Schliff und die Politur.

# Militärische Ränge und Spezialisierungen

Es wird zwischen Offiziersrängen und Spezialisierungen auf Waffengattungen oder Tätigkeiten unterschieden.

## Die Bergwächter

Die **Bergwächter** sind die Kriegerschaft Dorgandalûns. Der Bergwachtmeister (und die weiteren Abstufungen) sind die Offiziersränge der Bergwächter.

- Bergwachtknecht (~Weibel)
- Bergwachtmeister (~Leutnant)
- **Bergwachthochmeister** (~Hauptmann)
- Bergwachtinspektor (~General)
- Bergwachtgeneralinspektor (~Feldmarschall)

## Die Waffengattungen

- Arbalestmeister – Militärische Spezialisierung mit Auszeichnung für Armbrustschützen bzw. Geschützmeister
- Hauptfeuerwerker – Militärische Spezialisierung mit Auszeichnung für Flammenwerfer bzw. Pyromantiker
- Axtschwinger – Militärische Spezialisierung mit Auszeichnung für Axtkämpfer mit Doppelkopfaxt

# Weitere wichtige Berufe, Ränge und Titel in der Zwergenkultur

## Der Ahnherr

Der **Ahnherr** ist so etwas wie ein Fürst. In Galladoorn gibt es nur einen einzigen Ahnherren, der von Dorgandalûn aus den verschiedenen Zwergensippen in Dornengrund (aber auch in Tron

und Zwingern) als feudaler Schlichter und Richter vorsteht. Der derzeitige Ahnherr ist **Brangosch Sohn des Rangor**. Er ist der dritte Bruder des Hohensolmser Zwergenkönigs.

Zu den weiteren Aufgaben des Ahnherren gehört es, an hohen Festtagen und bei zeremoniellen Riten die Verbindung seines Volkes zu den hochgeschätzten Ahnen aufrecht zu erhalten. Für viele Zwerge repräsentiert der Ahnherr die Ahnen.

## Der Weihmeister

Der **Weihmeister** ist das, was einem menschlichen Priester am nächsten kommt. Er ist der Mittler der Sippe zu den Ahnen und unterstützt bei den Riten des Alltags. Teilweise ist der Weihmeister auch für regelmäßige Riten ohne Beteiligung der Sippe oder die **Pflege der Ahnenschreine** zuständig.

## Rituelle Handlungen

- Beginn eines Bauvorhabens
- Geburt, Heirat, Begräbnis
- Vergabe von Rang / Titel bzw. Vorbereitung / Initiation
- Verkündung oder Bezeugung wichtiger Entscheidungen
- Beginn einer außergewöhnlichen Handwerksleistung (Meisterschmied)
- Rituelles Abschreiten bzw. Überprüfen von Bergwerken, Wehranlagen oder anderen Bauwerken

## Der Altmeister

Der **Altmeister** ist das Familienoberhaupt einer (Groß)Familie. Er regelt die Angelegenheiten der Familie und spricht in der Sippe für die Familie. Im feudalen Sinne ist er der Lehnsherr für den Familienbesitz.

## Die Bärte

Zwerge definieren sich über ihre Bärte. Der Ausspruch: „Er (oder Sie) ist ein XY-Bart“ bringt immer eine bestimmte

Eigenschaft des jeweiligen Zwerges zum Ausdruck. Dabei kann die Beschreibung des Bartes auf den Angesprochenen zutreffen, muss aber nicht. Auch eine Zwergin mit wenig Bartwuchs, kann als Langbart bezeichnet werden, was die Ehrerbietung entsprechend verstärkt.

- Milchbart – jugendlicher bzw. unerfahrener Zwerg, dem nichts zugetraut wird (Schimpfwort)
- Spitzbart – gewitzter, listenreicher (manchmal auch diebischer, unehrlicher) Zwerg (kann als Anerkennung, aber auch als Ermahnung verwendet werden)
- Eisenbart – zäher, kampfprober Krieger (Bewunderung)
- Silberbart – alter und weiser Zwerg mit ergrautem Bart, den man um Rat fragen würde (Ehrerbietung)
- Langbart – Träger eines fast bodenlangen Bartes, ein erfahrener Zwerg, dem Respekt entgegengebracht wird (Ehrerbietung)
- Gescherter – ein rasierter, ausgestoßener Zwerg oder Mensch (derbe, unverzeihliche Beleidigung)

## Der Hüter des Tals

**Der Hüter des Tals** ist ein besonderer Titel. Den Hüter des Tals gibt es nur in **Aramlôk**. In anderen alten Zwergensiedlungen gibt es jedoch andere lokale Titel, die es nur dort gibt und die von Generation zu Generation weitervererbt werden.

Der erste Hüter des Tals war **Hüter Cûrin**. Ihm ist einer der **Ahnenschreine von Aramlôk** gewidmet.

## Zwerg in Dornengrund

Die meisten Dornengrunder Zwerg leben in den Eisenzinnen, einen Gebirgskamm im Süden Dornengrunds, der vom Mayn, dem

Grenzfluss gen Erbnacht und Zwingern im Westen bis nach Hohensolms im Osten reicht und das Königreich Galladoorn von Steinsberg trennt.

Neben der Zwergenfesten **Dorgandalûn** gibt es etliche kleinere Siedlungen und Minen über die Eisenzinnen verstreut. Dort wohnen meist nur ein oder zwei Großfamilien. Manche Siedlungen sind über Tage, die meisten sind unter Tage angelegt. Ob die Stollen der Zwerge in Dornengrund, in Steinsberg oder in Hohensolms enden, ist den meisten Zwergen egal. Die Grenzen der Menschenreiche haben keine hohe Relevanz. Man richtet sich nach den althergebrachten Regeln und Gesetzen der eigenen Sippe. Die meisten Zwerge sind der uralten **Grauhammersippe** zuzuordnen, fast alle übrigen der ebenso alten **Sippe der Silberschilde**. Viele Zwerge sind auch mit beiden Sippen verwandt. Um die Belange der Menschen kümmert sich der Ahnherr der Grauhammersippe in Dorgandalûn. Er lenkt sein Volk, handelt mit Waren, verkauft Schürfrechte. Für alle Zwerge, die nicht unter Menschen leben, entrichtet er die Abgaben und kommt den Lehnspflichten nach. Die Baronie Dornengrund gewährt ihm dafür weitgehende Autonomie und einige Privilegien. Solange die Zwerge in ihren Siedlungen bleiben und die Gesetze der Krone nicht grob missachten, können sie ihre Angelegenheiten untereinander regeln.

Die Zwerge, die vereinzelt in den Dörfern der Menschen als Schmied oder Handwerker leben, sind von diesen Regelungen ausgenommen, sie unterliegen denselben Regeln wie jeder andere im Königreich Galladoorn.

## Die Eisenzinnen

In den östlichen **Eisenzinnen** im Süden der Gemarkung Widderfels werden überwiegend Salze abgebaut. Die **Salzminen** sind sehr ertragreich und sichern den Wohlstand der Dornengrunder Zwerge. In den westlichen Eisenzinnen im Süden der Wolfsmark wird überwiegend **Granit** geschlagen. Die schweren Granitblöcke

werden, soweit die Zwerge sie nicht selbst verwenden, nach Lilienfels gebracht und von dort über den Mayn in aller Herren Länder verschifft. Die Gewinnung von Granit ist zwar für die berühmte zwergische Baukunst von immenser Bedeutung, aber nicht übermäßig lukrativ.

Überall in den Eisenzinnen werden natürlich auch Erze abgebaut. Die **Erzvorkommen** sind jedoch eher gering, so dass der Abbau in vielen kleinen Minen erfolgt. Für den Handel wird das Eisenzinnenerz daher nicht verwendet.

Berühmt sind die Eisenzinnen für ihre **Bergkristalle**. Der Stamm der Silberschilde baut weit und breit die reinsten Bergkristalle ab. Man sagt diese seien sehr gut für magische Artefakte zu verwenden. Die meisten anderen Zwerge meiden den Abbau von Bergkristall, da den Kristallen wunderliche Eigenschaften zugesprochen werden.

## **Die Trolle und Riesen der Eisenzinnen**

In den Gebirgstälern der Eisenzinnen, leben wilde Trolle, Schrate und Riesen. Allen Trollen und trollartigen Kreaturen ist gemein, dass sie nicht sonderlich klug sind, aber man sich durchaus mit ihnen verständigen kann. Manche Trolle haben eine einfache Sprache, andere Trolle stoßen nur Grunzlaute aus. Wenn man in der Lage ist, die Grunzlaute richtig zu deuten, kann einem das unter Umständen weiter helfen.

### **Bergtrolle**

Bergtrolle sind menschengroß oder noch etwas größer und ihr zotteliges, filziges Fell stinkt widerlich. Meist kann man sie daher bereits von weitem riechen und einen großen Bogen um Trollgebiet machen.

Wenn **Bergtrolle** in der Überzahl sind oder sich im Vorteil wähnen, sind sie meist gewalttätig, denn sie verschlingen ziemlich wahllos jegliches rohe Fleisch, das sie bekommen. Ihre Beute pflegen sie mit den Keulen zu erschlagen, die sie

meist bei sich haben. Allerdings sind sie nicht nur bei der Jagd so gewalttätig und blutrünstig, es heißt, auch bei Langeweile zertrümmern sie alles, dessen sie habhaft werden können.

Bergtrolle lieben Honig und andere Süßigkeiten, so dass man sie durchaus damit besänftigen kann. Manchmal glauben Bergtrolle jedoch, dass ihnen Süßigkeiten vorenthalten werden. Dann sind sie besonders gefährlich.

Auf Grund ihrer sprichwörtlichen Dummheit kann man kaum einschätzen, wann sie wild losknüppeln und wann nicht.

## **Steinriesen**

Steinriesen sind riesige, haushohe Kreaturen, die, wenn sie schlafen, oftmals von Felsbrocken kaum zu unterscheiden sind. Ihre steinerne Haut schützt sie vor den meisten Waffen. Das macht sie sehr gefährlich. Die meisten Zwerge oder Menschen, die einem **Steinriesen** aus der Nähe begegnen, kommen nicht dazu, davon zu berichten.

Es heißt Steinriesen wären fasziniert von glitzernden Gegenständen und man könne sie mit funkelnden Geldstücken und ähnlichem ablenken, um sich heimlich davonzustehlen. Für die Träger von Waffen und Rüstungen ist dies eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

Manche Steinriesen sollen eigene Schatzberge anhäufen, die zumeist aus alten Waffen und Rüstungen und nur wenig aus wertvollen Schmuckstücken und Edelsteinen bestehen. Von Glück kann man sagen, dass Steinriesen meist tief und lange schlafen, so dass man, wenn man solch einen Schatzberg im Hochgebirge findet, sich am besten schleunigst auf den Weg woandershin macht.

## **Graberschräte**

Graberschräte sind sonderbare Kreaturen der Tiefe. Sie wohnen in selbstgegrabenen Höhlen unter Tage und ernähren sie sich

von Wurzeln und allem möglichen Getier, die sie wie Maulwürfe knapp unter der Erdoberfläche finden. Manchmal aber wühlen sie sich der **Graberschat** tief in die Erde, um dort Edelsteine zu suchen und diese zu sammeln. Die Edelsteine sind das Brautgeschenk des Schrates für seine Angebetete und Teil des Liebesspiels der Schrate. Im Kopf von toten männlichen Graberschraten werden Edelsteine gefunden.

## **Spinnengetier in den Minen der Eisenzinnen**

In allen Bergwerken der Eisenzinnen, gibt es zahlreiche Höhlenspinnen. In den meisten Minen sind speziell ausgebildete Spinnenjäger eingestellt, die die Stollen von der lästigen Plage säubern.

Die gefährlichsten Spinnenarten sind allgemein bekannt.

### **Große Höhlenspinne**

Höhlenspinnen werden bis zu einem Meter groß. Sie sind sehr zäh und kräftig und können mit ihren Vorderbeinen und ihren Kiefern schmerzhaft Wunden verursachen. Sie bewegen sich schnell und können kleiner Distanzen springend überwinden. Ihre faustgroßen Eier, die sie in ihren Nestern legen, verteidigen sie ausdauernd und unerbittlich. Die Eier der **Großen Höhlenspinne** gelten als Delikatesse unter Zwergen.

### **Rotbeinige Sprungspinne**

Rotbeinige Sprungspinnen haben sehr kraftvolle Kiefer, mit denen sie auch leichte Rüstteile durchbrechen können. Die Bisse selbst, sind eher wie die Stiche eines kleinen Messers und meist nicht lebensbedrohlich, jedoch wird mit den Bissen der Rotbeinigen Sprungspinne ein leichtes Lähmungsgift verabreicht. Wer gebissen ist, verspürt bis zu einer halben Stunde lang Schwindel und kann sich nicht gut konzentrieren. Bei vielen Bissen kann es zu einer richtigen Ohnmacht kommen. **Rotbeinige Sprungspinnen**, sind insbesondere deshalb



gefährlich, weil sie gemeinsam auf die Jagd gehen und ihre Opfer aus der Deckung heraus anspringen.

## **Riesenwitwe**

Eine große feingliedrige Spinnenart, die mit dunklem Fell bewachsen ist. An den Beinen der Riesenwitwe gibt es deutlich erkennbare gelbliche Streifen. Die **Riesenwitwe** verfügt über Giftdrüsen mit denen sie mehrere Meter weit Gift spucken kann. Das Lähmungsgift der Riesenwitwe löst bei Hautkontakt fast augenblicklich einen Schock aus. Die Riesenwitwe zieht ihr ohnmächtiges Opfer dann schnellstmöglich an einen sicheren Ort um es dort einzuspinnen und dann binnen mehrerer Wochen auszusaugen. Riesenwitwen sind Einzelgänger.

## **Wichtel und Kobolde im Dornengrunder Süden**

### **Wichtel**

*Die Wichtel sind dornengrundtypischer, ambientiger Hintergrund.*

Bei Wichteln handelt es sich um kleine, hilfsbereite „Hausgeister“. Sie sind sehr scheu und werden nur selten gesehen. Die meisten Zwerge, die mit **Wichteln** zusammenleben, haben diese noch nie selber zu Gesicht bekommen. Meist gibt es in jeder Familie nur einen, zu dem die Wichtel Vertrauen haben. Wer seine Wichtel gut behandelt und regelmäßig füttert, sich auch um ihre Sorgen Verletzungen und Krankheiten kümmert, kann sich über die tatkräftige Unterstützung der Wichtel in Haus und Hof freuen.

### **Kobolde**

Kobolde sind sehr individuelle Kreaturen. Jeder **Kobold** hat seine eigenen Besonderheiten. Jeder Kobold hat einen angestammten Platz, den er als sein Eigen betrachtet. Das kann ein Hügel oder ein Felsblock sein, aber auch ein kleiner Hain

oder eine Höhle.

Ein Kobold ist niemals gefährlich, aber meist lästig.

In der Gegend um Aramlôk gibt es einen **Waldkobold**, der sich zusammen mit Nymphen, Dryaden und Pixies um den Wald der Eisenzinnen kümmert. Die **Waidmeisterin Nilmo** hat ein gutes Verhältnis zum dem Waldgeist, auch wenn sie dem Kobold bei seinem dauerhaften Problem – die Suche nach dem „Großen Auge“ nicht helfen kann. Die übrigen Zwerge haben nur sehr selten Berührungspunkte mit dem manchmal auch lästigen Kobold im Wald.

Früher (vor über fünfzig Jahren) gab es auch noch einen **Höhlenkobold**. Dieser Minengeist erhob Anspruch auf weite Teile der Mine und hat den Arbeitern das Leben schwer gemacht. Es ist gut, dass der Höhlenkobold den Betrieb der Mine nicht mehr stört. Daher erinnert man sich nur selten an diesen Plagegeist.

## **Schafe und Widder in der Gemarkung Widderfels**

Die Eisenzinnen und insbesondere die Gemarkung Widderfels sind weithin für ihre Schafszucht bekannt. Die berühmten Widder der **Graubergschafe** werden von den Zwergen der Eisenzinnen dabei nicht nur als Lasttiere unter Tage eingesetzt, sondern auch im Krieg als Reittier genutzt. Anderen Schafsrassen kann man diese Anstrengungen nicht zumuten.

Das **Horn des Musikanten** und Handwerkers Ortax Grauhammers ist das Horn eines Graubergwidders.

In der Gemarkung Dornengrund in den östlichen Eisenzinnen (insbesondere in der Gegend um Aramlôk) ist die Zucht jedoch in den letzten fünfzig Jahren zum Erliegen gekommen. Fast alle **Graubergwider** sterben bereits in jungen Jahren an einer unergründlichen Krankheit. Erreichen sie dennoch ein normales

Alter, sind sie schwächlich und unfruchtbar.

# Bergbau

*Zusammenfassung: Hier findet Ihr die für das Spiel wichtigsten Regeln und Gepflogenheiten des Bergbaus in kurzen Absätzen aufgelistet.*

## Die Bergmannsinnung

Jeder der in einem Bergwerk arbeitet muss der **Bergmannsinnung** angehören. Die Bergmannsinnung legt zusammen mit dem Ahnherren die **Bergordnung** fest. Die **Bergmeister** sind die Bevollmächtigten der Innung und kümmern sich um die Einhaltung der Bergordnung.

Bei manchen Zwergensippen ist statt Bergmannsinnung auch von Bergmannszunft die Rede.

## Die Bergordnung

Die **Regeln der Bergordnung** sind jedem Zwerg heilig. Wissentlich gegen die Bergordnung zu verstoßen ist ein schlimmes Vergehen, das hart geahndet wird.

In der Bergordnung sind zunächst die Besitzrechte und **Hoheitsrechte** am Bergbau und die entsprechenden Abgaben geregelt. Desweiteren ist ein **Verhaltenskodex**, der der Sicherheit aller Bergleute dient, Teil der Bergordnung. Die Sicherheit der Bergleute ist ein hohes Gut der Zwergenkultur und schützt die Bergleute vor dem Gewinnstreben und der Gier einzelner.

Besitz- und Hoheitsrechte werden in Aramlôk vom **Berghauptmann Drôbosch** bzw. von seiner Tochter der **Kuxkränzlerin Tilmo**

ausgeübt. Die Überwachung der Sicherheitsbestimmungen und des Verhaltenskodexes obliegt **Bergmeisterin Dwīn**.

## Der Haspelschein

*Die Spieler werden Haspelscheine erwerben wollen bzw. müssen.*

Die Bedienung der **Haspel** (Seilwinde) am Schacht zu einem Bergwerk, gehört zu den verantwortungsvollsten Tätigkeiten im Bergbau. Der Haspler ist für das Leben der Eingefahrenen verantwortlich. Solange Bergleute in der Grube sind, darf der Haspler seinen Posten nicht verlassen. Er muss das Wetter (Atemluft) kontrollieren und die Bergleute ggf. warnen und schnell zurückbefördern. Die Ausbildung zum Haspler ist eine Spezialausbildung für Bergleute. Um einen **Haspelschein** zu erhalten muss der Zwerg geloben die **Regeln der Bergordnung** einzuhalten. Er erhält dann einen Haspelschein mit dem er in allen zwergischen Bergwerken die Haspel bedienen darf. Die Unterweisung und die Anfertigung des Haspelscheins sind selbstverständlich Gebührenpflichtig (5 große Silberstücke).

In Aramlôk stellt der **Schachtmeister Fubur** die Haspelscheine aus. Selbstverständlich können nur Zwerge die der Bergmannsinnung angehören Haspelscheine erhalten. Wer in die **Bergmannsinnung** eintreten möchte, muss eine Aufnahmegebühr (1 Silberstück) und den Jahresbeitrag der Innung (5 große Silberstücke) bei der **Bergmeisterin Dwīn** entrichten.

## Der Förderturm

Der **Förderturm** wird über dem **Förderschacht** gebaut. Mittels des Förderkorbes gelangt man auf die **Sohlen** der Mine. Der **Förderkorb** wird von der **Haspel** bedient.

Der **Schachtmeister** und der **Bergmeisterin** stellen sicher, dass alle Schachtregeln eingehalten werden. Auch alle anderen Zwerge verstehen hinsichtlich der Schachtregeln keinen Spaß.

Manchmal sind bestimmte Sohlen auf Grund schlechten Wetters nicht befahrbar. Dies kann der Schachtmeister an seinen Instrumenten am Förderturm ablesen.

Umschlagendes Wetter wird an Hand der Singvögel abgelesen, die immer mit in die Mine genommen werden. Bekommen die Vögel zu wenig Atemluft und hören auf zu zwitschern, ist dies ein Zeichen für schlechtes Wetter. Die Bergleute müssen dann umgehend die Mine verlassen.

Die Mechanik, mit der geregelt wird, welche Sohle angefahren wird, ist sehr empfindlich. Diese Einstellungen nimmt ausschließlich der Schachtmeister vor. Sollten Unbefugte versuchen, diese Einstellungen vorzunehmen, kann es zu Fehlfunktionen kommen.

Machen sich Unbefugte an der Haspel zu schaffen, kann es sein, dass diese sich „verhaspeln“ und der Förderkorb im Schacht steckenbleibt. Dann sind ggf. Wartungsarbeiten durch den Schachtmeister erforderlich.

## Zwergensprache unter Tage

*Zwerg: „Frag die Steiger, wenn sie aus der Fahrt kommen.“*

*Mensch: „Wen?“*

*Zwerg (seufzend): „Die Bergleute.“*

*Mensch: „Woran erkenn ich die?“*

*Zwerg (kopfschüttelnd, weggeh): „Am Arschleder.“*

- Abbau – Vorgang des Lösens von Mineralien aus einer Lagerstätte, aber auch der Ort, an dem dies geschieht
- Grube – Bergwerk / Mine
- Stollen – horizontaler Gang oder Gangsystem

- Tag (über Tage, am Tage) – Erdoberfläche
- Mundloch – Eingang eines Stollens über Tage
- **Sohle** – Ebene eines Bergwerks
- Alter Mann / Toter Mann – abgebaute Räume, die unzugänglich geworden sind
- Halde – Auf einer Halde wird Gestein und Schutt gelagert
- **Bewetterung** – Versorgung der Grube mit Frischluft
- Böse Wetter oder Schlagwetter – Giftige oder Explosive Gase
- Einfahren – Durch den Schacht in den Grubenbau (Untertage) gelangen
- Fahrt – Leiter im Schacht
- Flöz – plattenförmige, flächig ausgedehnte Lagerstätte (z. B. Kohlenflöz, Eisensteinflöz aber auch Salzflöz)
- **Haspel** – Vorrichtung zum Aufwickeln eines Grubenseiles
- Höffig – Gesteinsformation, die abbauwürdige Erze oder Minerale führt
- Kappe – horizontal eingebauter Balken
- Stempel – vertikal eingebauter Balken
- Türstock – Kappe mit zwei Stempeln
- Lachter – zwergisches Längenmaß entspricht ~2 m
- Xandarôk Lachter – spezielles Maß dass von Steinhieb Baumeistern beim Bau der Stadt Xandarôk verwendet wurde
- **Lachterkette** – Messkette, meist aus Metall
- Kerbstock / Kerbholz – zweigeteiltes längliches Brettchen oder Stock mit Zählmarkierungen, dient als Zählmaß um die Fördermengen der Bergleute festzuhalten
- Gezähe – Werkzeuge
- Gezähekiste – abschließbare Werkzeugkiste
- Schlägel – Fausthammer
- Geleucht – mitgeführte Grubenlampen
- Arschleder – Schutz vor dem Durchwetzen des Hosenbodens bei der Arbeit und Fahrung sowie zum persönlichen Schutz gegen Bodennässe und Kälte beim Sitzen
- **Lochstein** – Ein die Markscheide kennzeichnender Grenzstein über Tage
- Markscheiderzeichen – Markierungen und Symbole die vom

Markscheider verwendet wurden, um bestimmte Anhaltspunkte zu kennzeichnen

- Kux – Anteilsschein bzw. Schürfrecht
- Pumpenkunst – Wasserhebemaschine
- Kaue – Umkleide- und Waschraum