

Karp und Mera

1. Oger-Alarm

berichtet von Brom Tiefeisen

berichtigt von seiner Frau

Mit dabei sind:

Karp – jugendlicher Knappe bei den Waldläufern

Mera Goldschlag – Zwergin und Schmiedegesellin und immer auf der Suche nach einem spannenden Abenteuer

Meister Hammer - der älteste und auch beste Schmied des Königreichs, Bewahrer des Schmiede-Wissens

Bofidi – Ein Oger, der erwacht ist

Orks - denen es in dieser Geschichte nicht gut ergeht

Kapitel 1: Der verschwundene Hammer

Die Nachmittagssonne taucht den Übungsplatz der Waldläufer in ein warmes, goldenes Licht. Karp, ein junger Waldläuferkadett mit wuscheligem braunem Haar, spannt seinen Bogen und zielt konzentriert auf die Strohuppe am anderen Ende des Platzes. Zisch! Der Pfeil fliegt durch die Luft und trifft mit einem satten Plopp knapp neben dem roten Punkt in der Mitte. Karp seufzt. Er muss noch viel üben, wenn er jemals so gut werden wollte wie sein Ausbilder, der legendäre Waldläufer DiMarto. Wie gerne wäre er mit seinem Meister auf die Reise nach Tarra Tum gegangen. Dieser soll dort die Angriffe der Orks auf die alte Zwergenmine untersuchen, die in letzter Zeit immer heftiger geworden sind. Dabei könne er aber nicht auch auf einen Lehrjungen aufpassen, der noch grün hinter den Ohren ist. Karp solle die Zeit lieber nutzen, um seine Fähigkeiten zu trainieren.

Plötzlich hört er ein lautes Schnaufen und Rascheln hinter sich. Er wirbelt herum und sieht Mera auf sich zu rennen. Die junge, stämmige Zwergin trägt die schwere, lederne Arbeitskleidung der Schmiede und geht wie Karp in die Lehre, nur eben bei den Schmiedezwergen. Karp weiß, dass sie sehr begabt ist und es in der Schmiede weit bringen wird. Vorausgesetzt, sie kann ihre Leidenschaft für aufregende Abenteuer bändigen. Auch jetzt gerade scheint sie sehr aufgeregt zu sein. Ihre blonden Zöpfe fliegen hinter ihr her wie zwei brennende Fackeln und ihr Gesicht ist rot vor Anstrengung.

"Karp! Karp!" keucht sie, als sie vor ihm zum Stehen kommt und sich die Hände auf die Knie stützt. "Der Hammer... er ist weg!"

Karps Augen weiten sich. "Welcher Hammer? Dein Kriegshammer?"

Mera schüttelt den Kopf. "Nein, nein! Der große! Der Hammer der Schmiede!"

Ein kalter Schauer läuft Karp über den Rücken. Der Hammer der Schmiede ist kein gewöhnliches Werkzeug. Er ist riesig, unheimlich schwer und aus magischem Metall geschmiedet. Er wird von einem Wasserrad in Bewegung gesetzt, so dass er beständig auf glühendes Metall schlägt und es mit jedem Schlag ein wenig mehr in die gewünschte Form bringt. Mit ihm stellen die Zwerge die Waffen und Rüstungen her, die zur Verteidigung Heroicas gegen die Orks benötigt werden. Seine Schläge hallen weit ins Land hinaus und solange sie zu hören sind, wissen die Menschen und Zwerge rund um die Burg Löwenfels, dass alles in Ordnung ist. Erst jetzt fällt Karp bewusst auf, dass sie nicht mehr zu hören sind.

Ohne ein weiteres Wort rennen Karp und Mera zur Schmiede. Vor dem großen Schmelzofen haben sich bereits mehrere Waldläufer und Zwerge versammelt und tuscheln aufgeregt miteinander. Der Amboss in der Mitte der Schmiede glänzt verlassen im Sonnenlicht. Der Platz, an dem normalerweise der Hammer der Schmiede schlägt, ist leer.

"Sieht aus, als wäre er einfach herausgerissen worden", sagt ein Waldläufer mit einer tiefen Narbe über der Wange. "Unglaublich, welche Kraft dazu nötig gewesen sein muss!"

Die anderen Waldläufer nicken grimmig. Sie beginnen, den Tatort zu untersuchen. Karp folgt ihnen mit den Augen und entdeckt wie sie die riesigen Fußabdrücke im staubigen Boden. Sie sind viel größer als die Füße eines Menschen oder eines Orks.

"Das sieht aus wie die Spuren eines Ogers," sagt der Waldläufer mit der Narbe, der als Ranghöchster die Führung übernommen hat. "Aber das kann nicht sein, Oger gelten als ausgestorben. Wir haben seit mehr als zweihundert Jahren keinen mehr gesehen."

Mera kniet sich neben die Fußspuren und hebt etwas vom Boden auf. "Seht mal!", ruft sie. "Waldbeeren! Die muss der Dieb auf der Flucht verloren haben." Doch keiner der Waldläufer beachtet Mera, stattdessen machen sie sich in aller Eile kampfbereit und folgen der Spur der Fußabdrücke, die immer tiefer in den Wald führt. Die beiden Jugendlichen folgen den Waldläufern in sicherem Abstand und studieren ebenso wie sie die Spur. Doch urplötzlich enden die Fußabdrücke an einem kleinen Bach. Die Waldläufer sehen sich ratlos an. Wie kann ein riesiger Oger so einfach verschwinden?

"Verteilt euch und sucht!", befiehlt der Waldläufer mit der Narbe. "Der Dieb kann nicht weit sein!" Die Waldläufer schwärmen in alle Richtungen aus.

Mera blickt sich unsicher um. "Und was sollen wir jetzt tun?", fragt sie Karp.

Karp deutet auf die Beeren in ihrer Hand. "Diese Beeren wachsen nur an wenigen Orten in dieser Ecke des Waldes. Lass uns da mal vorbeischaun!"

Die junge Zwergin nickt. Eigentlich ist sie von Karps Idee nicht besonders überzeugt, aber sie hat selbst keinen besseren Vorschlag zu machen. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg. Mera sammelt dabei weiterhin fleißig die Beeren ein, die am Wegesrand wachsen.

Kapitel 2: Der Oger mit dem Hammer

Im tiefen und dunklen Wald von Heroica, der den Namen Hohwald trägt, wo uralte Bäume in den Himmel ragen und der immer noch viele Geheimnisse verbirgt, setzen Karp und Mera ihre Erkundungen fort. Nach ihrem Aufbruch aus dem kleinen Lager der Waldläufer führt sie ihr Weg von einer Lichtung zur nächsten, immer auf der Suche nach Ogerspuren. Sie erreichen eine weitere freie Fläche im Wald, die von den Strahlen der Nachmittagssonne in ein goldenes Licht getaucht wird. Es sieht so aus, als hätte vor etlichen Jahren ein Blitz in eine mächtige Eiche eingeschlagen und einen Brand ausgelöst. In der Mitte steht noch das kohlschwarze Gerippe der Eiche, das von stacheligen Waldbrombeeren umrankt wird.

Hier entdecken sie endlich den Dieb, den sie gesucht haben. Ein riesiger Oger schwingt den geraubten Hammer, als kämpfe er gegen eine Horde unsichtbarer Feinde. Der Oger ist mindestens drei Meter groß mit einer grauen, ledernen Haut, die an die Oberfläche eines Felsblocks erinnert. In seinem wulstigen Gesicht sitzt eine flache, breite Nase, über der kleine, tief liegenden Augen leuchten.

Karp, immer schnell mit seinem Bogen zur Hand, zieht sofort einen Pfeil aus dem Köcher. "Schau, Mera! Ein Oger! Ich wette, ein Pfeil wird ihn aufhalten", flüstert er aufgeregt. Mit einem Zittern legt Karp einen Pfeil auf die Sehne seines Bogens. Doch bevor er den Pfeil abschießen kann, packt Mera seinen Arm.

"Warte, Karp! Sieh doch, er scheint nicht böse zu sein, nur... beschäftigt", beruhigt Mera ihren voreiligen Freund. Sie hat Recht, der Oger wirkt eher gehetzt als bedrohlich. Gespannt beobachten sie ihn aus ihrem Versteck, wie er in der Ogersprache vor sich hin schimpft und dabei mit dem Schmiedehammer in die Büsche schlägt. Dann reißt er einen ganzen Brombeerstrauch aus der Erde und steckt ihn sich ins Maul.

Mera zeigt aufgeregt auf die Beeren, die sie gesammelt hat. Sie hat recht gehabt, die Beeren bei der Schmiede stammen vom Dieb, eben von diesem Oger. Er scheint ein echtes Süßmaul zu sein.

Eine Weile lang beobachten sie den Hünen, dann zupft Mera Karp am Ärmel.

"Komm mit!" flüstert sie ihm zu und verlässt ihr Versteck.

Vorsichtig nähern sich Mera und Karp dem Oger und als dieser sie bemerkt, hebt er seinen Hammer, bereit zuzuschlagen. "Wer da? Kommt nicht näher!", brüllt er mit einer Stimme, die den Boden vibrieren lässt.

Mera nimmt ihren ganzen Mut zusammen und tritt vor, ihre Hände voller saftiger Waldbeeren. "Wir wollen dir nichts tun, großer Oger." Karp wundert sich, dass Mera anscheinend der Meinung ist, sie könnten etwas gegen diesen Riesen ausrichten.

"Wir haben ein Geschenk für dich. Nimm diese Beeren, sie sind süß und nur für dich gepflückt." Vorsichtig legt sie alle ihre Früchte auf den Boden ab und tritt ein paar Schritte zurück.

Verwundert lässt der Oger den Hammer sinken und schaut abwechselnd von Mera zu den Waldfrüchten. Die Beeren sehen gut aus und dem Oger läuft das Wasser im Mund

zusammen. Während er immer Umgebung im Auge behält, bewegt er sich zu den Früchten, schnuppert an ihnen und lässt sich neben ihnen auf dem Boden nieder. Mit großer Geschicklichkeit sammelt er die Beeren mit seinen großen Fingern auf und lässt sie in sein Maul fallen. Mit einem genüsslichen Brummen zerdrückt er sie mit der Zunge, bevor sie den Weg in seinen Magen antreten.

Karp und Mera beobachten die Geschehnisse schweigend und voller Staunen. Sie gehören wohl zu den wenigen Bewohnern Heroicas, die einen Oger beim Essen beobachten können. Der Oger wendet sich nach dem leckeren, wenn auch kleinen Mahl an Karp und Mera. "Ich bin Bofidi. Was wollt ihr hier?"

"Angenehm, dies hier ist Mera." Karp deutet auf die Zwergin, die dem Oger lächelnd zunickt. "Und ich bin Karp. Wir kommen beide von Burg Löwenfels und sind auf der Suche nach etwas ganz Wichtigem. Und dabei haben wir dich getroffen. Du scheinst mächtig Ärger zu haben?"

Bofidi nickt zornig, "Orks! Verdammt kleine Orks! Sie haben meine Höhle gefunden, ich weiß nicht wie. Ich bin in Jahresruhe, warte schlafend auf das Hochjahr. Orks haben alles geklaut, wollen auch mein Siegel des Lebens, machen es kaputt. Darum bin ich jetzt wach, viel zu früh. Ich also hinter Orks her, jage dieses Ungeziefer. Ich finde dabei heute Nacht kleines Haus dort", er zeigt in Richtung Schmiede, " und dort ist diese schöne Keule." Dabei tätschelt er sanft den Schmiedehammer. "Damit schlage ich Orks bis zum Mond."

Karp nickt und erzählt: "Ja, diese Orks kennen wir, wir kämpfen auch schon lange gegen die Grünhäute. Und um gegen sie kämpfen zu können, haben wir dort in einem kleinen Haus, " er deutet in Richtung Schmiede, " eine große Keule, die wir zur Herstellung von Waffen und Rüstungen brauchen. Aber die Keule ist jetzt verschwunden, jemand hat sie weggenommen. Jetzt werden wir große Probleme mit den Orks bekommen."

Bofidi betrachtet seine Keule "Oooohh", der Oger versteht. "Das hier sucht ihr! Meine schöne Keule, die aber eure ist. Und ich dachte, kleines Haus wäre Ruine, die keiner braucht." Hinter Karp hört man Mera empört schnauben, als der Oger ihre Schmiede als Ruine bezeichnet.

Bofidi ringt mit sich selbst, doch er kommt schnell zu einer Entscheidung. Er schaut die Jugendlichen ernst an. "Dann wäre ich nicht besser als klauende Orks. Hier, nehmt es zurück!"

Mit einer schnellen Bewegung hebt der Oger den alten Schmiedehammer und hält ihn Karp und Mera entgegen.

"Ähmmmm, ich glaube nicht, dass wir stark genug sind, um den Hammer zu tragen", zweifelt Karp.

Mit einem Brummen, das sowohl Zustimmung als auch Entschlossenheit ausdrückt, hebt Bofidi den Hammer hoch. Er ist fast so groß wie der Oger selbst und glänzt trotz seines Alters noch immer strahlend im Licht der nachmittäglichen Sonne. "Dann folgt mir", grollt er und stapft mit schweren Schritten in Richtung der Schmiede davon.



Karp und Mera tauschen erleichterte Blicke aus. Sie sind sich einig, dass nur Bofidi stark genug ist, den Hammer zur Schmiede zu tragen. Der Weg durch den Wald ist verwuchert und beschwerlich, doch Bofidi bewegt sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit und Geschicklichkeit durch ihn hindurch, den massiven Hammer lässig über einer Schulter tragend. Karp und Mera können ihm auf der Schneise, die er durch das Unterholz schlägt, mühelos folgen.

Kapitel 3 Der Kampf um die Schmiede

Karp und Mera haben einen langen Weg hinter sich, als die Schmiede der Zwerge endlich in Sicht kommt. Der Oger Bofidi schlurft brummend neben ihnen her, den gewaltigen Schmiedehammer auf der Schulter. Die Sonne steht inzwischen schon tief am Himmel, als sie die ersten Schreie hören.

"Orks!" ruft Karp, als er die grünen Gestalten sieht, die wie Heuschrecken über die Schmiede herfallen. Nur eine Handvoll Zwerge verteidigt tapfer ihre Werkstätte, doch es ist klar, dass sie dem Ansturm nicht lange standhalten können.

Der Oger brüllt einen Kampfschrei, der die Erde erzittern lässt. Mit einem wilden Funkeln in den Augen und seinem Kriegshammer schwingend stürzt er sich auf die Angreifer. "Jetzt seid ihr dran!" donnert er, während er auf die Orks zustürmt.

Karp zieht seinen Bogen und legt einen Pfeil auf die Sehne. Mit ruhiger Hand zielt er und lässt den Pfeil los. Er trifft den Helm eines Orks genau in der Mitte, so dass der Aufprall den Angreifer ausknockt und bewusstlos zu Boden sinken lässt. Ein weiterer Pfeil fliegt, und noch einer, jeder findet sein Ziel. In der Eile merkt Karp gar nicht, wie gut er trifft. Wenn das nur sein Ausbilder Lorian DiMarto sehen könnte.

Mera schnappt sich derweil einen schweren Prügel von einer umgestürzten Werkbank. Mit einem wütenden Schrei stürzt sie sich ins Getümmel, ihre Schläge treffen die Orks mit zwergischer Präzision. Sie kämpft Seite an Seite mit den anderen Zwergen, ihre Bewegungen sind fließend und harmonisch, in vielen Stunden Ausbildung aufeinander abgestimmt.

Die Angreifer haben keine Chance gegen die rohe Gewalt des Ogers. Bofidi schwingt den Schmiedehammer in alle Richtungen und mit jedem Schlag fliegt ein Ork in hohen Bogen durch die Luft. Und wenn sie wieder auf dem harten Boden der Tatsachen landen, entscheiden sie sich klugerweise für die Flucht.

Der Kampf ist so schnell vorbei wie er begonnen hat. Die wenigen noch aufrechtstehenden Orks rennen um ihr Leben, während die Verteidiger der Schmiede erschöpft, aber erleichtert aufatmen. Doch die Gefahr ist noch nicht vollständig gebannt.

Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt. Erschöpft und misstrauisch wenden sich die Zwerge nun dem Oger zu. "Ein Oger? In unserer Schmiede? Das kann nichts Gutes bedeuten!" ruft einer von ihnen und hebt seine Axt, bereit, sich ebenfalls auf den Oger zu stürzen.

Ein anderer deutet auf den Schmiedehammer, den Bofidi in der Hand hält. "Und seht, er hat unseren Hammer in der Hand. Er ist der Dieb!"

Die Zwerge gehen drohend auf Bofidi zu, der sich unsicher zu Karp und Mera umdreht.

Karp stellt sich schützend vor den Oger und hebt beschwichtigend die Hände. "Wartet! Dieser Oger ist unser Freund. Ohne ihn wären wir alle verloren gewesen."

Mera tritt neben Karp und nickt. "Er kämpft an unserer Seite. Und er ist hier, um den Hammer zurückzubringen."

Die Zwerge sehen sich unsicher an. Ein weißhaariger Zwerg in der Ehrenkluft der Schmiede tritt vor. Es ist Meister Hammer, der älteste und auch beste Schmied des Königreichs, der alle Geheimnisse der Schmiedekunst der Zwerge kennt und hütet. "Ist das wahr? Ihr habt einen Oger als Verbündeten?"

"Ja," antwortet Karp fest. "Er hat nicht gezögert, um uns zu helfen. Ihm gebührt unser Dank."

Der Anführer der Zwerge mustert den Oger, der nun ruhig und friedlich wirkt, obwohl er immer noch seinen gewaltigen Hammer in der Hand hält. Schließlich nickt er langsam. "Gut, wir vertrauen euch. Aber lasst uns wachsam bleiben. Die Zeiten sind gefährlich." Er tritt vor den Oger hin. „Ich grüße dich, Oger...“

„Bofidi ist mein Name,“ unterbricht ihn Bofidi.

Meister Hammer beginnt nochmal. „Ich grüße dich, verehrter Bofidi. Wir danken dir, dass du uns so tatkräftig bei diesem kleinen Zwischenfall unterstützt hast. Und wie ich sehe, hast du da draußen unseren Schmiedehammer gefunden und bringst ihn uns zurück. Das ist sehr ehrenwert von dir, dafür gebührt dir unser Dank. Wenn du so freundlich wärest und ihn dort“, er zeigt an die entsprechende Stelle der Schmiede, „ablegen würdest, könnten wir noch heute die Schmiede zum Schlagen bringen.“

Geschmeichelt von den Worten, tut Bofidi wie ihm geheißen. Er besteht auch darauf, bei der Reparatur zu helfen, ist den Handwerkern aber nur im Weg. Trotzdem hört er überall freundliche Worte des Dankes und des Lobes. (Wer wäre auch so dumm, einen Oger verärgern zu wollen.)

Inzwischen treffen auch weitere Waldläufer und Ritter ein, die sich gleich daranmachen, den Kampfplatz zu sichern und die flüchtenden Orks zu verfolgen. Alle wundern sich über den wie ein Monument vor der Schmiede stehenden Oger, doch bevor sie Bofidi falsch einschätzen können, klären Karp und Mera sie darüber auf, dass es sich bei Bofidi um einen Verbündeten handelt.

Als die Schläge des Hammers wieder durch das Tal dröhnen, kommt Meister Hammer zu Karp und Mera. „Das habt ihr gut gemacht, ihr Beiden. Ihr habt den Hammer zurückgebracht, sowie einen Oger, der ein wichtiger Verbündeter werden könnte. Allerdings kennt er sich nicht in unserer Welt aus und damit er kein Unheil anrichten kann, seid ihr ab sofort dazu abgestellt, den Oger ... und uns ... vor Ungemach zu bewahren. Ist das klar?“

Karp und Mera grinsen sich an und nicken. Das werden sicher interessante nächste Tage.

Meister Hammer fährt fort. „Gut! Sonst noch was?“ Mera nickt und flüstert ihm etwas ins Ohr. Der Zwerg nickt. „Eine gute Idee! Das ist ja dann fast schon eine Gesellenprüfung für dich. Fang damit an!“ Meras Gesicht wird rot vor Freude. Sie zieht Karp mit sich und gibt ihm noch einige Anweisungen, was er Bofidi alles zeigen soll. Dann verabschiedet sie sich und ist die nächsten Tage nicht mehr aufzufinden.

Kapitel 4 Fragen an einen Oger

Für Bofidi werden es aufregende Tage. Karp zeigt ihm das ganze Land: die Burg Löwenfels, das benachbarte Dorf Feldstein und das Lager der Waldläufer. Bofidi ist neugierig und will helfen, wo er kann. Wenn es darum geht, Bäume zu fällen und die Stämme zu transportieren, ist er bei den Dorfbewohnern immer willkommen. Bei der Kohlernte eher weniger, da dabei doch zu viele Kohlköpfe in seinen Magen wandern.

Auch Karp lernt vom Oger vieles über den Wald und seine Bewohner, was ihm die Waldläufer nie hätten beibringen können. Karp und Bofidi genießen diese gemeinsame Zeit, bis sie eine Nachricht von Mera erhalten, dass sie umgehend zur Schmiede kommen sollen.

Auf dem Weg dorthin versucht Karp mit Bofidi eine Unterhaltung zu starten.

„Bofidi?“

„Ja, Karp?“

„Es gibt da ein paar Dinge, die ich dich schon lange fragen will. Darf ich?“

Bofidi brummt ihm aufmunternd zu.

„Als wir deiner Fährte gefolgt sind, nachdem du dir den Hammer ausgeliehen hast, hörte deine Spur einfach auf. Sie endete einfach so an einem Bach. Wie hast du das gemacht?“ wundert sich Karp. „Dann hast du etwas von einem Hochjahr und Jahresruhe gesagt. Und von einem Siegel des Lebens. Was ist das alles?“

„Karp, du bist Freund, darum ich will es dir sagen. Wir Oga, so nennen wir uns selbst, leben lange. Das macht das Lebenssiegel. Es gibt uns Leben und Kraft, auch ein bisschen Zauber. Und unsere Kinder.“

Karp: „Ich glaube, das verstehe ich nicht.“

„Das ist so. Viele Jahre müssen vergehen, bis die Sterne am Himmel richtig stehen. Nicht zehn oder zwanzig Jahre, nein, eher hundert oder mehr Jahre. Die meiste Zeit davon verschlafen wir. Das Siegel hilft uns dabei, indem es uns schlafen lässt. So sammelt es neue Kraft und wächst. Das ist unsere Jahresruhe, denn sie dauert Jahre. Erst wenn dann die Sterne richtig stehen, werden wir wach. Damit beginnt das Hochjahr. Und das müssen wir nutzen.“

„Nutzen? Wofür?“

„Wenn sich im Hochjahr zwei Oga treffen, können sie ihr Lebenssiegel teilen. Eine Hälfte kommt zurück zum Träger. Die anderen beiden Teile wachsen zusammen, aber in neuem jungen Oga. So kommen junge Oga auf die Welt. Ist alles natürlich viel komplizierter, aber das sollte für dir reichen.“ Bofidi schaut Karp fragend an, ob er ihn verstanden hat. Karp nickt ihm nachdenklich zu.

Der Oger erzählt weiter: „Nach der Teilung braucht der Oga viel Zeit und Ruhe, damit das Siegel wieder zu seiner alten Größe heranwächst. Eine neue Jahresruhe beginnt.“

Karp nickt, „In Ordnung, das habe ich jetzt verstanden. Glaube ich. Aber was genau ist das Siegel? Ist es dein Herz? Oder was anderes? Ein Stein? Vielleicht ein Edelstein?“

Bofidi bleibt stehen und dreht sich zu seinem Begleiter um. „Schau jetzt genau her!“ Er fasst sich mit beiden Händen an die Brust und brummelt dabei unverständliche Worte. Mit einem Male wird es hell in seinen Händen und eine strahlende Scheibe schwebt zwischen seinen Fingern. Langsam senkt Bofidi seine Hände zu Karp, damit dieser sie genauer betrachten kann. Sie scheint aus lebendem Material zu bestehen, über das kleine weißblaue Blitze zucken. Karp ist fasziniert, aber ihm fällt auch eine Stelle auf, die verletzt und ungesund aussieht. Dort blitzt keine Energie mehr auf.

Nach kurzer Zeit hebt Bofidi die Scheibe wieder an seine Brust und sie verschwindet wie von Zauberhand in seinem Inneren.

„Das ist mein Siegel. Es ist nicht mein Herz, denn ich habe Herz hier,“ er zeigt sich auf seine linke Bauchseite. Es ist mein Siegel, jeder Oga hat eines.“

„Ist es verletzt? Da war eine Stelle...“ fragt Karp.

„Ja, die Orks! Sie suchen uns im Schlaf und holen sich Siegel. Sie waren auch bei mir, ich war aber schnell wach und habe ihnen das Fell über die Ohren gezogen,“ grinst Bofidi fies. Karp muss schlucken, als er sich das wörtlich vorstellt.

„Und wenn sie es schaffen?“

„Dann ist Oga tot. Aber bei mir ist es nur leicht verletzt. Wird wieder heilen, aber solange kann ich nicht schlafen. Und nicht mehr weben.“

„Weben? Was ist das schon wieder?“ fragt Karp.

„Na, die Welt ein klein wenig verändern. Oga ist plötzlich klein. Oder mit rotem Haar“, lacht Bofidi und streicht sich über seinen haarlosen Kopf, „Oder an anderer Stelle sein. Das hat beim Bach zum letzten Mal geklappt.“ Bofidi ist kurz niedergeschlagen, doch dann kommt die Schmiede in Sicht. Schon von weitem sieht man eine kleine Zwergin auf dem Dach stehen und wild winken. Mera hat sie sofort entdeckt.

Karp will noch schnell eine Frage loswerden. „Bofidi, wenn du nicht mehr schlafen oder weben kannst, willst du dann nicht eine Weile hier bei uns bleiben?“

Der Oger lacht ihn an. „Karp, Oga MÜSSEN nicht schlafen, sie WOLLEN es. Aber manchmal bleiben sie auch einfach die Jahresruhe wach und leben das Leben. Genau das mache ich. Wir drei bleiben zusammen. Wir erleben Abenteuer! Ich zeige euch die Welt der Oga. Und ihr besorgt mir Essen! Und das viele Jahre lang.“ Karp kann das Grummeln von Bofidis Magen hören. Ihm kommen erste Zweifel, ob er sich nicht eine Menge Arbeit für eine lange Zeit aufgebürdet hat.

Kapitel 5 Das Geschenk

Inzwischen ist Mera mit hochrotem Gesicht die letzten Meter zu ihnen gerannt. „Da seid ihr ja endlich! Ging das nicht schneller? Komm, Bodifi, wir haben eine Überraschung für dich.“ Sie greift nach dem kleinen Finger des Ogers und will ihn damit hinter sich herziehen. Doch sie hätte genauso versuchen können, ein Gebirge zu verschieben.

Auf dem Platz vor der Schmiede angekommen, werden sie von einer Menge Zwerge und Menschen erwartet. In der Mitte liegt ein großer Gegenstand auf dem Boden, der mit einer braunen Plane bedeckt ist.

Meister Hammer und Mera stellen sich neben den Gegenstand auf und der alte Zwerg beginnt zu Bofidi zu sprechen. „Mein lieber Bofidi. Bisher konnten wir uns noch nicht richtig erkenntlich zeigen, dass du uns vor den Orks beschützt hast. Doch unsere Gesellin Mera Goldschlag hatte da einen hervorragenden Vorschlag. Und sie hat sich bereiterklärt, ihn auch alleine umzusetzen. So ist sie tagelang am Amboss gestanden und hat dies hier für dich geschmiedet.“ Auf sein Zeichen hin zieht Mera die Plane weg und darunter kommt eine riesige Keule zum Vorschein. Ihr Körper besteht aus einem Baumstamm aus Eisenholz, dem Mera die richtige Form gegeben hat. Der Griff ist perfekt an Bofidis riesige Hände angepasst und zur besseren Handhabung mit dicken Leder- und Silberbändern umwickelt. Der massive Körper der Waffe ist mit eisernen Ringen verstärkt und für noch mehr Schlagkraft hat Mera überall metallene Dornen eingeschraubt. Trotzdem blieb noch genügend Platz übrig, den Mera mit kunstvollen Zwergen-Ornamenten verziert hat. So ist auf einer Plakette auch ein Oger zusammen mit einem Menschen und einem Zwerg zu sehen. Darunter sind die Namen „Bofidi“, „Karp“ und „Mera“ eingraviert.

Bofidi tritt ehrfürchtig heran und bewundert das Geschenk aus der Nähe, ohne es zu berühren.

„Für mich?“ fragt er Mera ungläubig. Als diese bestätigend nickt, greift er fast zärtlich nach der Keule und hebt sie an. Mit langsamen Bewegungen schwingt der Oger sie hin und her. Sie liegt perfekt in seiner Hand, deshalb wird Bofidi mutiger. Immer schneller und härter werden die Schläge, die ersten Umstehenden weichen sicherheitshalber zurück. Als erstes muss ein Wasserfass dran glauben, als es von einem harten Schlag getroffen wird. Kurz darauf wird auch das gemauerte Klohäuschen pulverisiert. Meister Hammer beginnt zu zweifeln, ob die Keule eine so gute Idee gewesen ist und ob man die Schmiede jetzt schon wieder neu aufbauen müsse.

Bodifi schwingt die Keule immer schneller durch die Luft. Ein Baum, der sich dem Oger mutig in den Weg stellt, zerplatzt in tausende Splitter, Blätter segeln durch die Luft und bilden eine dichte, grüne Wolke, die langsam zu Boden sinkt. Der Oger nimmt einen großen Stein ins Visier. „Bis zum Mond und noch viel weiter!“ brüllt Bofidi, dann holt er aus. Mit einem einzigen mächtigen Schlag verschwindet der Felsbrocken in der Ferne über den Bäumen des Waldes.

„Danke, Mera, diese Keule ist Meisterwerk.“ Überglücklich kommt Bofidi zurück und stellt die Keule an der Schmiede ab. Meister Hammer nickt anerkennend und Mera läuft wieder rot an. „Dafür muss ich dich umarmen“, verkündet der Oger. Er streckt seine starken Arme nach

Mera aus und läuft auf sie zu. Schlagartig wechselt die Gesichtsfarbe der Zwergin von rot zu weiß. „Neinnein, ist schon gut, Bofidi. Es war mir ein Vergnügen, aber das ist nicht nötig.“ Aus Angst, von den Armen des Ogers erdrückt zu werden, versucht sie sich in Sicherheit zu bringen, doch Bofidi lässt sich nicht so leicht abschütteln.

Die Anwesenden amüsieren sich köstlich über das nun folgende Wettrennen zwischen Mera und dem Oger, die ersten schließen schon Wetten auf den Sieger ab. Mera versucht Bofidi davon zu überreden, doch lieber Meister Hammer zu umarmen. Der Oger stolpert hinter Mera her und versichert ihr, dass er sie ganz vorsichtig drücken wird. Karp lächelt glücklich. Da kommen spannende Tage auf sie zu!