

## ***Nebenereignisse 1***

### **1. Zwischenbilanz Kul'Tiras & Neuigkeiten**

Einige Tage sind vergangen, seitdem die Gnome aus Kul'Tiras zurückgekehrt sind. Sie nahmen sich nicht nur eine kurze Pause für sich selbst, sondern alles erlebte musste erstmal verarbeitet und ausgewertet werden.

Kurz darauf besuchten einige Mitglieder der Kobaltvorhut eine Ratssitzung der Allianz um sich mit anderen Gemeinschaften über aktuelle Informationen der derzeitigen Lage auszutauschen oder sogar um Kontakte zu knüpfen.

Finn erhielt die schlechte Nachricht, dass sein bester Freund und Kochkollege Eduard Parker womöglich umkam als das Handelschiff, auf welchem er arbeitete, von der Horde abgefangen wurde. Dies war in diesen Zeiten nicht ungewöhnlich, befindet sich immerhin die Allianz im Krieg mit der Horde, vor allem, wenn es um das neue Handelsgut Azerit geht. Auch hier werden die Gnome recherchieren und herausfinden müssen, ob noch Hoffnung für Finn's Freund und der Rest der Besatzung besteht.

Doch nichts desto trotz gab es auch gute Nachrichten:

Professor Hüpinger konnte eine neue, junge Gnomin als Ingenieurslehrling einstellen und tüftelte selbst an einem vor allem für sich selbst bedeutenden Projekt, welches seine Zeit dauernd würde, ehe man es vorstellen könnte.  
Wir dürfen gespannt sein.



## ***Nebenereignisse 1***

### **2. TroggTime**

Treff in Haderfurt. Ziel: Trogg's ausfindig machen und gegebenenfalls vermöbeln. So geschah es - die Gnome machten sich auf, bis sie ihre Feinde ausfindig machen konnten. Sie staunten nicht schlecht, als sie sahen, dass diese Troggs hier auf Echsen durch die Gegend ritten und sogar Kochmützen auf hatten. Natürlich blieb der Besuch der Kämpfer nicht unbemerkt und so wurden sie zwischendurch mehrmals angegriffen, dabei wurde aber keiner der Gnome verletzt.

Paxxter und Professor Hüpinger waren gut gepanzert und hielten so den Rest der Gruppe in Schutz. Der Anführer der Troggs wurde ausfindig gemacht und ausgeschaltet, wobei es wohl nicht der einzige war. Die Gnome beschlossen dennoch erst einmal einen Abbruch der Mission, um ihre Kräfte zu sammeln. Sie liefen zu dem ihnen bekannten Anwesen der Norwizens und entdeckten auf ihrem Weg neuartiges Erz, sowie Pflanzen, die sie mit Interesse erkundeten und eine Probe mitnahmen.

Beim nächsten Mal sollten sie nach Arom's Wehr - einem Stützpunkt in Drustvar vordringen, ehe es auf die Trollinseln gehen würde..

Lümmsi hatte sich nach Kul'Tiras wieder soweit im Griff und sie wusste, dass sie etwas an sich verändern musste. Sie wollte keine Gefahr mehr für ihre Freunde und ihrem zukünftigen Gnomenmann darstellen und fing an ihre Disziplin zu trainieren. Sie nahm am Gnomereganlauf teil um Willensstärke und Ausdauer zu trainieren und sie übte heimlich ihre Magie besser zu kontrollieren, wenn sie nach Dalaran reiste - an einem abgeschotteten Ort. Sie konnte sonst in ihrem momentanen Zustand niemandem helfen.

***(Zu diesem Beitrag gehört ein Video)***



## ***Nebenereignisse 1***

### **3. Auf nach Arom's Wehr**

1-2 Tage später machten sich Härby, Dilari, Professor Hüpinge und Lümmsi schon einmal auf zum vorgegebenen Ziel. Zunächst beritten ging es zur nahegelegenen Werft, danach per Boot nach Drustvar.

Dort kamen sie durch einen alten Bauernhof, in welchem seltsame Dinge vor sich gingen: Die dortigen Schweine schienen unter demselben, düsteren Einfluss zu stehen, wie die Raben bei dem ersten Aufenthalt der Gnome in Drustvar. Unterwegs wurden die Abenteurer auch von diesen angegriffen, jedoch zum Glück in überschaubarer Zahl. Etwas weiter auf ihrem Weg hielten sie vor einem Karren, dessen Zugtier und Halter zerfleischt auf dem Boden lagen. Zunächst schockiert von diesem Anblick untersuchte die Kobaltvorhut den teils zerstörten Inhalt des Wagens und nahmen mit, was noch wertvoll schien. Vorsichtig und leise ging es dann weiter hinauf in die schneebedeckte Berglandschaft, welche viele weitere Gefahren wie Untote oder Wölfe in sich barg - diese aber zum Glück umgangen werden konnten. Dann endlich - der Stützpunkt. Müde und leicht durchgefroren "checkten" die Gnome in das dortige Gasthaus ein, reservierten für den Rest der Kobaltvorhut vor und gingen dann sogleich schlafen. Professor Hüpinge saß noch einige Zeit an einem Tisch, machte Notizen und bereitete alles für die anstehende Kommunikationsinstallation in der Umgebung vor.

Lümmsi erzählte an diesem Abend ihren Freunden, dass Finn zwar nicht mehr auf dem Schiff arbeiten musste, dafür aber auf Geheiß des Menschenkönigs in den Krieg einberufen wurde, da diesem wohl langsam die fähigen Soldaten ausgingen. Alle anwesenden Gnome waren sich einig, dass dies niemals gut gehen könne..



## ***Nebenereignisse 1***

### **4. Installation mit Risiko**

Der Zeitpunkt war da, der Wind stand günstig, die Leylinien flossen und Dilari sowie Härby begleiteten Lümmsi auf der Suche nach diesen. Nachdem sie fündig wurden und Lümmsi kurz dessen Stärke austestete, kehrten sie auch sogleich zur Basis in Arom's Wehr zurück um dort vorerst noch auf den schlafenden Professor Hüpinger zu warten. Als dieser dann zu den Gnomen stieß, begann der Startschuss für die Installation des Kommunikations- oder "Gnomunikations"-Turmes. Doch dies war nicht ganz ungefährlich. Währenddessen kam auch die Gnomandantin Rhaenyra dazu und beobachtete das Ganze.

Es war nicht so einfach, denn erst musste Hüpinger einige Zahnräder in Bewegung setzen und im Anschluss den richtigen Stromfluss einstellen. Als er dies begann und alles gut aussah, bekam er jedoch unerwartet einen starken Stromschlag ab, fiel von der Leiter und erlitt leichte Verbrennungen, sowie einen Schock. Sofort brachten die Gnome den Verletzten mithilfe einer selbstgebauten Trage zurück ins Gasthaus. Dort kam der Professor nach einer Weile und guter Behandlung von der Sanitäterin Dilari Pümpelzang wieder zu sich und ruht sich seit dem erst einmal aus. Doch trotz dieses bitteren Zwischenfalls wurde der Kommunikationsturm installiert und kann in Betrieb genommen werden.



## ***Nebenereignisse 1***

### **5. Hochzeit anderer Art**

Kurze Rückreise nach Sturmwind: Lümmsi gab wenige Abende später ihrem Gnomengatten das Ja-Wort.

Die Trauung und Feierlichkeiten waren nicht gänzlich gnomisch, da beides in Sturmwind sowie Dalaran stattfand. Dies hatte aber mit der Hintergrundgeschichte der beiden zu tun. Professor Hüpinger führte Lümmsi in einem bewegendem Moment zum Altar, Dilari stand ihr als Trauzeugin bei und Bommel, das Maskottchen, überbrachte mithilfe von Hüpingers Fernsteuerung die Ringe. Alles in allem ein gelungener Abend und ein Event, dass die Gnome noch enger zusammenschweißen sollte.

Die Gnomandantin spendierte dem Brautpaar Urlaub in Beutebucht, welcher auch schon am nächsten Morgen angetreten wurde - bis Lümmsi dann wieder zurückmusste - denn sie hatte(n) ja eine Mission, und sie wären nicht die Kobaltvorhut, wenn sie diese nicht zu Ende bringen würden..



## *Nebenereignisse 1*

### **7. Ab hier folgte: Plot Sektor 7 Nachzulesen im Archiv: Plot Sektor 7**

### **6. Rhaenyra geht in Rente | Unerwarteter Verlust**

Die Gnome erfuhren während ihres Aufenthaltes in Boralus, dass die Gnomandantin Rhaenyra Bruzelflamm kurzer Hand beschlossen hatte, sich zur Ruhe zu setzen. Natürlich war ihr das von allen Seiten gegönnt, doch traurig waren dennoch alle. Noch trauriger war die Nachricht, dass u.a. Paxxter durch diverse, aktuelle Umstände zu Tode gekommen war. Die Gnome gedachten diesen und hofften, dass mit der Zeit der Schmerz vergehen würde. Nichts desto Trotz wollten sie auf jeden Fall weiter machen, gerade auch deswegen...



## ***Nebenereignisse 1***

### **8. Zuhause bei Freunden**

Etwas Ruhe kehrte ein und unsere Gnome gingen nun erstmal wieder mehr ihren eigenen Dingen nach. Dies hieß aber nicht, dass sie sich nicht mehr zu gemeinsamen Ereignissen treffen würden. Lümmsi begann ihr 4. Semester in Dalaran, Dilari bildete sich medizinisch weiter, Härby kümmerte sich um Finn - dessen Vater war vor wenigen Tagen erst verstorben. Professor Hüpinger tüftelte wie immer an hochkomplexen Erfindungen herum, Lemu versuchte aus Tak einen vernünftigen Gnom zu machen.. und Larix konnte sich erstmal ein wenig um seinen Garten außerhalb Sturmwind's kümmern. Dort trafen sich dann an einem angenehmen, klaren Abend Finn, Härby, Tak und Hüpi um für Lümmsi's Schwein Freddy einen kleinen Stall zu bauen. Larix hatte sich bereit erklärt das mittelschwere Ferkel in seinem Garten zu halten. Und so stand nach gemeinsamer Arbeit das Schweinehaus nach cirka 2 Stunden. Danach wurde sich noch ein Feierabendbier gegönnt und gemeinsam angestoßen.

Doch dann erhielten die Gnome eine Nachricht via GOCK-IX, dem mechanischen Überbringerhuhn der Kobaltvorhut. Professor Hüpinger las diese so deutlich wie er konnte vor. (siehe Bild, rechts)

Dies bedeutete, dass wohl schon bald eine neue Mission anstand..

Am Abend darauf folgte schon das nächste Essen.

Eduard Parker, welchen die Gnome damals in Zandalar gerettet hatten, lud mitsamt seiner Familie alle zu einem Essen ein um sich erkenntlich zu zeigen. Natürlich lehnte dies die Kobaltvorhut nicht ab. Es war ein sehr geselliger Abend. Und so lernten Eduard's Eltern Elizabeth, kurz "Elli", ihr Mann Josef, deren 12-jährige Tochter Lucy, Eduard's schwangere Frau Anette und Eduard selbst die Gnome kennen. Natürlich durfte Finn nicht fehlen, war er doch Ed's bester Freund und Teil der kleinen Musiktruppe. Denn Eduard und er, sowie Anette und auch manchmal Lucy musizierten für ihr Leben gern und trafen sich desöfteren aus diesem Grund häufig zusammen. Folgend gab es nach einem herrlichen 3-Gängemenü von Elli am Schluss ein Liedchen für alle.

*(Zu diesem Beitrag gehört ein Video)*

Nach der erfolgreichen Mission, der Fassung von Gnaar und seiner Terror-Trogg-Truppe, möchten wir, das gnomereganische Oberkommando unseren Glückwunsch an Euch richten. Zusammen mit Eisenschmiede obliegt es nun Eurer selbstvergnomlichten Entscheidung, welche Gerechtigkeit dem Gefangenen widerfahren soll.

Desweiteren möchten wir Euch mitteilen, dass wir momentan an einem neuen Projekt, zur Ergnomerung und Weiterentgnomung unserer Gesellschaft arbeiten. Dafür bitten wir einen Tüftler oder Repräsentanten aus Euren Reihen zu einem Gespräch nach Gnomeregan zu dieser Thematik. Es betrifft unter anderem Euren Fund auf dem Schrottplatz von Tragarde-sund. Abweichende Änderungen finden noch in Gesprächen mit den Hochoffizierern statt. Bedauerlicherweise wurde auch unser Hochtuffler Gelbin Mekkadriill durch die Horde schwer vergnommt. Es steht schlecht um ihn und wir arbeiten bereits an einer Lösung, um ihm das Überleben zu sichern. Bitte meldet Euch so schnell wie möglich in der Sektion 'Quartier-Dings A-5' in Gnomeregan.

Hochachtungsvoll  
· Miltzausschussregiment ·  
Gnomereganisches Oberkommando



## ***Nebenereignisse 1***

### **9. Gnaar's Vorführung**

Erneut fand der Rat von Eisenschmiede in den Hallen der Forscher statt und Lümmsi, Larix, Hüpinger sowie dessen Lehrling nahmen zunächst als Zuschauer daran teil.

Dennoch kamen sie nicht allein: Gnaar und sein Trupp wurden gesichert mitgebracht und dem Rat gegenübergestellt, damit entschieden werden sollte was mit ihm und seinen Komplizen geschehen soll. Natürlich winkte der Rat die Entscheidung ab und verwies die Gnome auf die militärischen Einrichtungen von Eisenschmiede. Dort wurde der Trogg dann auch hingebraht und verwahrt. Somit hatte die Kobaltvorhut ihre Verantwortung für Gnaar's Fall abgegeben.



## ***Nebenereignisse 1***

### **10. Der große Zwergenlauf**

Am 4. Tage des 5. Monats fand unter der Anleitung von Burgondil Wildherz, Mitglied der Wildhammerzwerge, der traditionelle Zwergenlauf statt um einstige Traditionen zu ehren und speziell den Beruf des Kuriers nicht in Vergessenheit geraten zu lassen.

Und auch Lümmsi wollte sich dieser Herausforderung stellen. Einen Abend zuvor fand wieder das kobaltvorhutsche Training unter der Leitung von Professor Hüpinger statt und war eine gute Vorbereitung. Dann war es soweit und Lümmsi hatte sogar Unterstützung: Larix Wolkensturm und sie liefen zusammen als Team unter dem Namen der Kobaltvorhut. Professor Hüpinger und auch Härby verfolgten das Ganze von der Flugmaschine aus und jubelten den beiden zu.

Leider bog Lümmsi fälschlicherweise einmal falsch ab und fiel somit sehr weit zurück. Natürlich war dies gewollt, denn man muss den anderen ja auch mal eine Chance lassen, nicht wahr? Doch trotzdem kamen die beiden erschöpft aber glücklich am Ziel an und waren stolz mitgemacht zu haben. Dafür gab es dann auch eine Urkunde. (siehe Trophäenzimmer - Kobaltvorhut im Nachtliga-Forum.net)



## **Nebenereignisse 1**

### **11. Keine Pause**

Nach dem mehr oder wenig erfolgreichen Zwergenlauf war das Kräftemessen jedoch noch lange nicht zuende. Das nächste Training der Kobaltvorhut stand an und offenbarte die ein oder andere Baustelle in Sachen Fitness der Gnome. Wie immer mussten unter der Leitung des Professors zunächst ein paar Runden durch Eisenschmiede gedreht werden, gefolgt von Kniebeugen und Liegestütze.

Anschließend wurde in 2 Gruppen unterteilt welche sich gegenseitig nur mit Holz Waffen im Nahkampf gegenüberstanden.

Hüpinger wollte so für den Ernstfall ohne jegliche Zauber und Tricks proben. Die Siegergruppe durfte anschließend gegen den Trainingsleiter höchstpersönlich antreten. Zum Glück gab es für alle zwischendurch eine erfrischend-kühle "GnomaCola" um neue Kräfte zu tanken und die Zahnräder in Bewegung zu halten.

Auch der neu anwesende Gnom der Kobaltvorhut "Ritzel" schlug sich im Übrigen wacker und schlief später erschöpft in den Armen seines großen, mechanischen Gorillas ein.

#### *Vom Koch zum Bootsbauer*

*Wie ging es eigentlich Finn? Dieser hatte vor kurzem erfahren, dass sein Vater in seiner Abwesenheit plötzlich verstarb. Nachdem der erste Schock verarbeitet war, beschloss Finn sein Leben umzukrempeln. Er kündigte seine Arbeit als Schiffskoch, welche er lediglich auf Wunsch seines Vaters ausgeübt hatte und beschloss eine Ausbildung zum Bootsbauer bei der Werft in Sturmwind anzufangen. Dort arbeitete er sowieso schon desöfteren als Aushilfsarbeiter - Eduard's Vater war vor Ort als Zeichner für Baupläne angestellt und konnte beim Chef der Werft für Finn ein gutes Wort einlegen. Doch das war nicht alles. Finn begann nun seine Wohnung neu herzurichten, da diese seit seiner Kindheit noch keine Instandsetzung erfahren hatte. Dies alles diente dazu, dass er sich durch die Arbeit ablenken konnte. Denn auch wenn er sich nichts anmerken ließ, ging es ihm nicht so gut wie man es vermuten würde.*



Treff vor dem Hauptquartier



Prof. Hüpinger gibt die  
Trainingseinheiten vor



Kniebeugen und Liegestütze



Übung mit Nahkampfwaffen (Holz)

## ***Nebenereignisse 1***

### **12. Vorlauter Neuzugang**

Prof. Hüpinger, Larix, Risibell und Lümmsi trafen sich vor dem "Hakuh" da ein Gerücht besagte, dass die Kobaltvorhut einen Neuzugang bekommen sollte. Lange warteten sie und niemand erschien. Bis plötzlich eine ungepflegte Gnomin in die Gruppe rannte und Larix's Schraubenschlüssel stahl. Doch weit kam sie nicht, denn sie wurde festgehalten. Die Diebin wehrte sich größtenteils verbal und hatte eine ganz schön vorlaute Klappe. Es stellte sich heraus, dass sie von der Straße kam und daher keine Manieren besaß. Zuerst verärgert stellten die Gnome sie zur Rede und weil Gnome sich immer gegenseitig helfen, egal welche Geschichte jeder Einzelne besaß, baten sie ihr trotzdem Essen und Kleidung sowie eine vernünftige Obhut an. Am Ende war die Gaunerin namens "Mili" sogar kooperationsbereit und ließ sich auf das "Experiment Kobaltvorhut" ein.

Am nächsten Abend besuchte Finn den Professor im Hauptquartier um ihm eine kaputte Kühl-O-Box zu überbringen. Danach verschwand er wieder und Lümmsi, Mili und der Professor trafen sich nochmals um einige Kleinigkeiten zu besprechen. Lümmsi machte sich im Nachhinein dann doch noch etwas Sorgen um Finn und beschloss ihn auf dem Nach-Hause-Weg zu suchen, da sie anhand seines Gesichtsausdruckes vermutete, dass er wohl Sorgen hatte. Schließlich fand sie ihn allein an der Werft sitzen. Leise gesellte sie sich zu ihm und sprach mit ihm..



## ***Nebenereignisse 1***

### **13. Jährliche Wartung der Tiefenbahn**

Einmal im Jahr stand für die Gnome eine Wartung der Tiefenbahn an. Professor Hüpinger leitete dies und ließ unter anderem ein paar Junggnome versammeln sowie seinen neuen Schreibergnom Atoas Wolkensturm, Lümmsi Gutherz welche ihr Auge über das Ganze hatte und auch Gwennis Zündstoff durfte nicht fehlen.

Diese war Expertin in Sprengangelegenheiten und das war diesmal auch nötig, da ein neuer Chronometer in eine Wand bei der Anlage installiert werden sollte und dafür ein Loch im Mauerwerk die Voraussetzung dafür war.

Und so geschah es, dass die Sprengung hinter dem magischen Schutzschild von Lümmsi erfolgte und der Chronometer eingebaut werden konnte. Die Junggnome Mili und Risibell wurden von Hüpinger unterstützt aber auch Lemu's Hilfe war bei dieser Aktion wichtig. Während alles seinen Gang ging, stahl eine kleine Tiefenbahnratte einen Kupferbolzen aus Hüpi's Werkzeugkoffer. Lümmsi bekam den kleinen Gauner zunächst gefangen - wurde aber auch von jenem in den Finger gebissen. Was zu diesem Zeitpunkt niemand ahnte war, dass dieser Biss sich ungeachtet entzündete und Lümmsi am Abend darauf stark schwächte. Folglich wurde sie ins Lazarett gebracht.

Am nächsten Abend bekam Raddreher unerwartet Besuch von einer Schülerin des 'schmackhaften Lotus' welche von seinem Besitzer Hakato Schnellpfot geschickt wurde. Ihr Name war Kinchay Schlagwurz, geübte Schülerin der pandarischen Medizin und Kampfkunst. Da sie aber noch keine Meisterin ist und sehr jung, durfte sie nur unter Beobachtung des Professor's Lümmsi behandeln. Durch die Ausmacheung der Ursache für Lümmsi's schlechtes Befinden gewann Kinchay erstes Vertrauen und hinterlies einen positiven Eindruck beim Professor sowie Lümmsi selbst. Nun konnte es für jene wieder bergauf gehen.

Begehung der Tiefenbahn



Sprengung unter der Leitung von Gwennis



## ***Nebenereignisse 1***

### **14. Rattenproblem**

Das Thema Tiefenbahn war für Professor Hüpinger noch nicht ganz abgeschlossen. Im Gegenteil: Es fing eigentlich gerade erst so richtig an. Naja, es gibt eben überall Baustellen und bevor man in die Welt hinaus zieht und dort Probleme zu lösen versucht, sollte man wohl erstmal vor der eigenen Haustür kehren. Denn wenn man sich die Tiefenbahn heutzutage genauer ansieht, wünscht sich der ein oder andere dass diese mal eine Generalüberholung bekäme: Veraltete Technik, geflickte Boden- und Wandplatten, kaputte Gerätschaften und vor allem: viele, viele Ratten! Diese kleinen Nager klauen nicht nur ständig irgendwelche Kupferbolzen oder anderes Kleinod und sorgen damit nicht nur für Materialverlust welcher aber für den reibungslosen Betrieb der Tiefenbahn wichtig ist - nein, sie verbreiten sicherlich auch die ein oder andere Krankheit, wie man ja am Beispiel von Lümmsi gesehen hatte. Daher stellte Professor Hüpinger den Gnomen das Konzept des Reinigungsstrupps X vor, dass all diese Dinge in Zukunft angehen sollte. Doch bisher war es lediglich noch ein Konzept. Aufgrund des Personalmangels war die Umsetzung sicherlich noch ein weites Stück entfernt.



## ***Nebenereignisse 1***

### **15. Dinge ändern sich**

Immernoch war die nächste Misson in weiter Ferne, Vorbereitungen mussten getroffen und Kräfte gesammelt werden. Doch so langsam könnte es losgehen, zumindest wenn es nach Lümmsi ginge. Diese vertrieb ihre Zeit damit fleißig ihr Studium in Dalaran weiterzuführen oder besuchte ihr Schwein Freddy, welches immernoch bei Larix im Garten hauste. Doch der letzte Besuch schockte die Magierin gänzlich, denn Freddy war in kürzester Zeit zu einem riesigen, fetten Schwein herangewachsen und sabberte schlimmer als je zuvor. Es trug außerdem seine Holzhütte, die Finn & Larix gebaut hatten bereits als "Schneckenhaus" auf dem Rücken. Nun musste bald eine neue Lösung her, denn hergeben würde Lümmsi ihr Schwein trotzdem nicht so leicht..

Desweiteren hat sich Finn, zusammen mit ein paar Freunden von der Werft, auf eine kleine, mehrwöchige Weltreise gemacht um einige Dinge hinter sich zu lassen und um mit dem Kapitel abschließen zu können.



## ***Nebenereignisse 1***

### **16. Schwimm- und Tauchtraining**

Das Wetter wird wärmer rund um Sturmwind, wenn auch die Klimazone selbst sich eigentlich kaum verändert. Dennoch merkt man es im Garten, wenn mehr Beeren gedeihen - oder einfach wenn die Sonne mehr Kraft hat als sonst. Dann wünscht sich der ein oder andere Gnom vielleicht in den See zu springen um sich zu erfrischen. So dachte sich Lümmsi, ist dies eine perfekte Gelegenheit das Training von Eisenschmiede an einen See in Seenhain zu verlegen um dort ein Schwimm- und Tauchtraining zu absolvieren. Ahamarita, Naf, Atoas, Karlinko und Lümmsi selbst nahmen daran teil, während Professor Hüpinger aufgrund seines Schutzanzuges die Rolle des Beobachters einnahm. Nach einer kurzen Aufwärmphase sollten zunächst Bojen umschwommen werden, gefolgt vom Tauchen nach Bällen. Dies war insofern nicht ganz einfach, da das Training am Abend statt fand und man nur mithilfe eines Lichtzaubers von Lümmsi den Grund des See's grob erkennen konnte. Als für manche schwierigste Aufgabe stellte sich das Tauchen nach einer Truhe sowie das Öffnen dieser heraus. Darin befand sich ein schweres Leinensäckchen welches Gnom mit Mühe an die Wasseroberfläche bringen musste. Der ein oder andere war dieser Aufgabe noch nicht ganz gewachsen.

Doch konnte es vorkommen, dass man bei einem Außeneinsatz auch Unterwasseroperationen durchführen musste und im seltenen Falle - dass man seine komplette Ausrüstung nicht bei sich hatte - würde dies Leben retten oder das erfolgreiche Abschließen einer Mission gewährleisten.



## *Nebenereignisse 1*

### **18. Ab hier folgt: Plot 3 Nachzulesen unter "Archiv: Plot 3"**

### **17. Stell dir vor ich wäre ein Bierfass..**

.. sprach Lümmsi, als sie gerade 4 Meter entfernt von Tak im Wasser stand und die Arme aufhielt. Ja richtig: Tak stand im Wasser! Lümmsi und die anderen hatten es irgendwie geschafft den wasserscheuen Riesengnom ins kühle Nass zu befördern und ihn zu überreden, dass er es mit dem Schwimmen doch mal versucht. Und er machte sich nicht schlecht - aufgrund von Lümmsi's fantasievollen Vergleichen mit leeren Bierflaschen, die er mit seinen Armen und Beinen nach hinten drücken sollte um an sein Bierfass zu gelangen, fiel es Tak um einiges leichter sich über Wasser zu halten. Und dies war schon Erfolg genug und reichte vorerst aus, damit man sich um ihn keine größeren Sorgen mehr machen musste, sollte er ins Wasser fallen. Alles im allem waren es zwei schöne Tage am See, verbunden mit dem vorläufig letzten Training vor der nächsten Mission.



## ***Nebenereignisse 1***

### **19. Feuerrune macht's möglich**

Mit Atoas' und Kinchay's Hilfe war die Gnomandantin Lümmsi Gutherz auf einem guten Weg der Genesung. Sie hatte zwar noch etwas Probleme beim Sprechen, dies gelang ihr aber ansonsten wieder relativ flüssig.

Eine weitere Nebenwirkung gab es allerdings noch - und diese demonstrierte Lümmsi am gestrigen Abend ihren Freunden im Hakuh: Feuermagie! Natürlich nichts ungewöhnliches für einen Magier, dennoch hatte Lümmsi bisher überhaupt keine Erfahrungen in dieser Richtung und grenzte sich auch explizit davon ab. Außerdem weiß Gnom nicht, ob es sich tatsächlich um Magie handelt oder ob die Fähigkeiten, die Lümmsi anscheinend durch ihre eingebrannte Feuerrune - wie Atoas herausfand - erhalten hatte fluchähnlicher oder gar dämonischer Natur waren.

Jedenfalls gelang es ihr anscheinend allein durch die Kraft ihres Willen's Feuer zu entzünden und das hatte nicht nur Vorteile.

Eine Übung an den Trainingsattrappen in der Nähe des Hakuh's sollte zeigen, wie ausgeprägt Lümmsi's neue Fähigkeiten waren. Leider hatte die Gnomin noch keine passenden, feuerresistenten Kleidungsstücke und so wurde es ziemlich heiß in ihren einfachen Zauber-Handschuhen. Auch ihre Robe fackelte sie ungewollt zwischendurch an und musste einsehen, dass sie mit diesen neuen Kräften noch nicht umgehen konnte.

Desweiteren waren ihre Frostzauber blockiert.

Es scheint, als würde das Feuerrunenbrandmal ihre ursprünglichen, magischen Fähigkeiten unterdrücken und nur noch gewisse Kräfte zulassen.

Sie entschloss sich also in den kommenden Tagen Unterstützung in Dalaran zu suchen um Informationen darüber zu bekommen.

Am selben Abend erreichte außerdem eine Nachricht vom gnomereganischen Oberkommando das Hakuh, in welcher stand, dass die gesammelten Ressourcen - der Kobaltvorhut und ihrer Freunde - aus Mechagon ausreichen um das Leben des Hochtüftlers zu retten. Somit war ihre Mission erfolgreich.

Desweiteren statteten Hüpi, Lümmsi, Lemu und Tak dem Labor KV einen Besuch ab, denn Hüpinger hegte seit langem einen Traum - den Traum (s)einen eigenen Sohn zu erschaffen, mithilfe von Technik und Wissenschaft, welche durch Mechagon nun um vieles realisierbarer wurde. Doch zunächst schwamm lediglich der mechanische Kopf, den die Gnome in ihrer Expedition einer Mechawache abgerissen hatten, in

Atoas und Lümmsi bei einem erholsamen Spaziergang



Feuerübung an den Attrappen

Lümmsi übt das flüssige Sprechen mithilfe von Büchern



einem Tank mit seltsamer Flüssigkeit. "Es besteht eine 50/50 Chance, dass dieser von uns erschaffene Gnom überleben wird." - sprach die Laborbeauftragte Gnomin. Es war also wichtig, dass Hüpi sich zunächst nicht all zu viele Hoffnungen machte aber weiterhin zuversichtlich blieb. Um das Projekt voranzutreiben, benötigt das Labor allerdings noch neue "Bauteile". Das heißt, dass die Gnome nochmals nach Mechagon aufbrechen mussten. Aber auch Lemu fehlten noch ein paar Kleinteile für ihre neue Waffe.

Zu guter Letzt berichtete Lemu noch, dass zwei Wachen, welche für den Gefangenen Trogg Gnaar zuständig waren, angeblich spurlos verschwanden. Um der Sache nachzugehen und um sicher zu sein, dass Gnaar nicht ausbrechen konnte, beschloss die Kobaltvorhut in wenigen Tagen in das Arbeitslager bei Dun Morogh zu reisen und nach dem Rechten zu sehn.



Besuch im Labor KV

## ***Nebenereignisse 1***

### **20. Aufstand im Gefangenenlager**

Lümmsi war unterwegs in Dalaran um sich um ihre neue Feuerschutzkleidung zu kümmern und mehr über ihre seltsamen, neuen Fähigkeiten herauszufinden, während Lemu, Hüpi, Atoas, Ronny und Tak sich im Hakuh sammelten um nach Gol'Bolar in Dun Morogh aufzubrechen. Dort angekommen hießen die gefangenen Troggs die Gnome nicht gerade willkommen. Zum Glück waren noch einige, zwergische Wachen ansässig. Einer von ihnen berichtete über das Verschwinden zwei seiner Kollegen ohne, dass man irgendwelche Spuren oder andere Beweise fand. Doch kam vor geraumer Zeit ein seltsamer Gnom in das Gefangenenlager und wollte angeblich jemanden besuchen, der aber gar nicht mehr dort registriert war. Dieser Gnom war auffällig blass und sein Antlitz wirkte krank oder gar geisterhaft. Mehr Informationen gab es jedoch vorerst nicht, also gingen die Gnome hinein in den Bau und drangen bis zu Gnaar durch, der mit seinen geistig gestörten Komplizen in einer Zelle hockte.

Als Hüpi ihn befragen wollte, weigerte der Troggkönig sich selbstverständlich und machte sich über den Trupp eher lustig. Dadurch stachelte Gnaar auch andere Trogg's im Bau an, die immer unruhiger zu werden schienen. Ronny mochte das gar nicht und sein Geduldsfaden als Wachgnom war in machen Fällen schnell überlastet - also packte er Gnaar an die Kehle und verlangte mit Nachdruck Informationen, die sie weiterbringen sollten. Doch dann veränderten Gnaar's Augen sich, ein gelblich-violetter Schimmer war darin zu sehen und der kräftige Trogg plusterte sich auf und schien an Größe und Stärke zu gewinnen - wobei er Ronny am Zellengitter mit in die Luft hob.

Dieser versuchte Gnaar noch einen Schlag zu verpassen, doch auch die Reaktionen des Troggs waren ausgeprägter als gedacht. Ronny ließ von ihm ab und danach gab es einen unerwarteten Troggaufstand!

Die wenigen Zwergenwächter wurden buchstäblich überrannt und die Gnome mussten so schnell wie möglich aus dem Bau heraus. Die stinkenden Troggefangenen riefen immer wieder Dinge wie "König der Tiefen", "Thron aus Stein" und der "Kult wird euch holen!" und feierten Gnaar mit lautem Gejubil und Gebrüll.

Am Ausgang sahen unsere Freunde wie Steine und Troggs den Weg versperrten und die Zwergenwachen ziemlich eins drauf bekamen.

Nach längerem Kämpfen konnte Hüpi mit seinem Impulsschwert den Ausgang freisprengen und Tak zwischenzeitlich einige Angreifer auf seine stachelige Rüstung aufspießen.

Ronny und Lemu waren nicht minder erfolgreich doch letztendlich konnte Atoas mit einem gezielten Eiszauber den entscheidenden Befreiungsschlag ausüben.



Ankunft in Gol'Bolar und Befragung der Zwergenwache



Betreten des Arbeitslagers



Danach ging es zügig zurück nach Eisenschmiede. Währenddessen rief Ronny noch einige, gnomische Lufteinheiten via Gnomunikator an, die sich nur wenige Minuten später Richtung Gol'Bolar aufmachten.

Das Ganze war ziemlich chaotisch doch immerhin schien Gnaar noch in seiner Zelle zu sitzen, wo er hingehörte. Die Frage war nur: Wie lange noch..?



Besuch bei Gnaar



Kampf mit den Troggs



Flucht durch den Aufstand



## Nebenereignisse 1

### 21. Eindeutig Zweideutig

Professor Hüpinger berichtete am nächsten Abend, dass der Aufstand in Gol'Bolar wieder eingedämmt werden konnte, lediglich ein Zwerg kam dabei bedauerlicherweise um's Leben und es gab einige Verletzte.

Lümmsi kam ins Hakuh und präsentierte Atoas ihre neue Feuerschutz"rüstung" welche aus einer feuerresistenten Robe, Schulterteilen, Handschuhe, Gürtel und Schuhe bestand. Doch auch ihr Stab bekam eine schicke Verzauberung von den Gelehrten Magiern aus den Hallen der Wächter: Magische Flammen, die jedoch nicht heiß waren wie echte und dazu dienten, Lümmsi's leicht unkontrollierbare Fähigkeiten ins Gleichgewicht zu bringen beziehungsweise jene im Zaun zu halten, wenn nötig. Es wurde festgestellt, dass es sich bei ihr um Runenmagie handelte.

Die Gnomandantin konnte außerdem wieder fast normal sprechen und erinnerte sich an einige Träume, die sie während ihres Koma's hatte. Sie handelten von einem fernen Land, indem das Gras golden war und der Himmel kristallklar, eine Stadt genannt Bastion hatte dort ihren Sitz und geflügelte Wesen leiteten Lümmsi's Seele dort hinein bevor diese vollständig zurück in ihren Körper fuhr.

Atoas und sie philosophierten noch etwas darüber während Hüpi an einem neuen Projekt tüftelte. Er stellte es den beiden vor, nachdem diese es zunächst nicht als solches erkannten: Eine Küchenschabe, welche lebensecht erschien und Lümmsi dazu animierte den halben Tisch abzufackeln. Die kälte- und feuerfeste Erfindung trug den Namen "S.C.H.W.A.N.Z." - eine Abkürzung für "SCH-leich-WANZ-e" und hatte diverse Funktionen wie Tarnung, Spionage und das Überwinden von uneinsichtigen und unbegehbaren Bereichen wie engen Ritzen und Löchern. Das perfekte Werkzeug für zukünftige Missionen.

Vielleicht würde es ja bald schon zum Einsatz kommen.





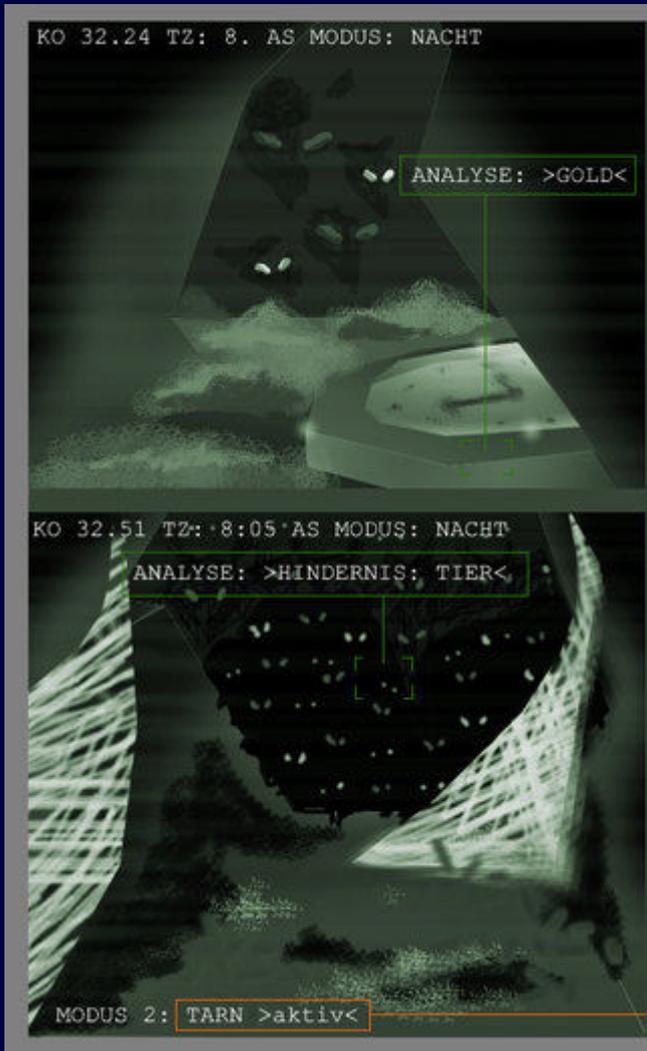
## Nebenereignisse 1

### 22. Die Wanze und der rote Gnom

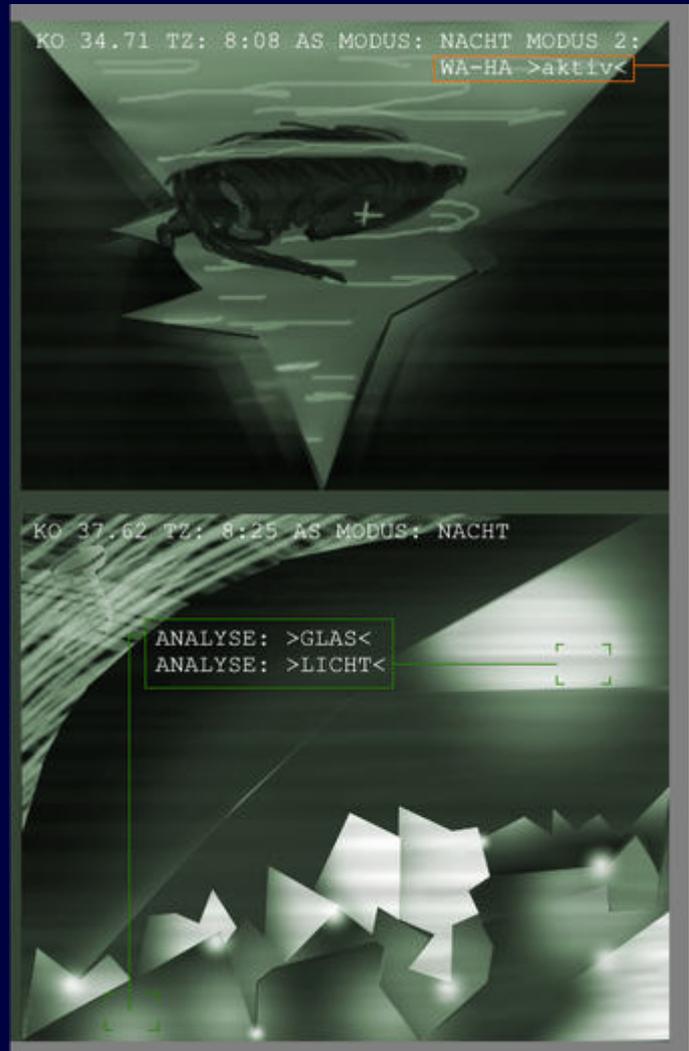
Einige Tage später wurde Hüpinger's mechanische Küchenschabe auch Lemu und Tak vorgestellt und Lümmsi machte den Vorschlag, diese auch mal einem Testlauf zu unterziehen. Also begaben sich die Gnome in die Tiefenbahn, wo es vor engen Ritzen und Löchern, in denen sich Ratten tummelten, nur so wimmelte. Die Schleichwanze wurde in jene hineingeschickt um diese zu erkunden und die Gnome beobachteten über einen kleinen, tragbaren Monitor das Geschehen. Auch "Haggle", ein obdachloser Lepragnom aus der Tiefenbahn gesellte sich hinzu, hatte er trotz seines Zustandes seine Neugier nicht verloren.

Alle sahen nun gespannt auf den Bildschirm. So krabbelte das ferngesteuerte Insekt über allerlei Dinge wie Schmuck, lebendige wie auch tote Ratten, überquerte eine längere Wasserstrecke oder kletterte kopfüber an den schleimigen Wänden der "Rattentunnel" um diese zu überwinden. Es wurde der Tarnmodus getestet und auch Analysen konnte die Erfindung erstellen und speichern. Sie war wasser-, feuer- sowie seuchenfest und sollte sie aus Versehen auf dem Rücken liegen, konnte Gnom sie mit gezieltem Steuern über die Ausbreitung der mechanischen Wanzenflügel wieder in die richtige Position bringen. Alles in allem waren die Gnome und vor allem der Professor zufrieden, welcher die S.C.H.W.A.N.Z. anschließend zur Reinigung ins Labor KV übergab.





1. Die Wanze analysiert Materialien & Umgebung



2. Die Wanze klettert kopfüber an der Decke, hinweg über eine tote Ratte, welche im Wasser herum-schwimmt

## ***Nebenereignisse 1***

### **22. Die Wanze und der rote Gnom**

#### Der rote Gnom

Als der Wanzentest abgeschlossen war und sich alle auf den Rückweg ins Hakuh machten, erzählte der Professor von einem berühmten Gnom, der unter anderem Bücher schrieb und für seine Arbeit als Geheimdienstler und Informationsbeschaffer auf hohem Niveau bekannt war. Man nannte ihn den "roten Gnom" und dieser war mehr eine Legende als greifbar. Manch einer hatte noch nie von ihm gehört, doch Lemu ergänzte mit ihrem Wissen über ihn die Erzählungen des Professors.

Im Hauptquartier angekommen brachte Lümmsi den Müll raus und witzigerweise stand ein Gnom in roter Kleidung vor der Tür. Die Gnomandantin schmunzelte nur und nahm diesen Zufall nicht sonderlich ernst, bis sie von den anderen erfuhr, dass es tatsächlich DER rote Gnom war, von welchem sie noch Minuten zuvor sprachen.

Da stand er nun: Mitten im Raum, eine rote GnomaCola in der Hand - welche hervorragend zu seinem Outfit passte - und erzählte seine Geschichte. Alle hörten gespannt zu und man konnte sich gut vorstellen, wie der fast schon bescheiden wirkende Gnom ein super Mitarbeiter im Dienste der Kobaltvorhut wäre.

Doch vorher musste dieser noch einige andere Dinge erledigen. Es würde aber S.I.C.H.E.R.lich nicht das letzte Mal gewesen sein, dass der rote Gnom vorbeigeschaut hat.

Am Abend darauf fand sich noch eine weitere Gnomin im Hakuh ein. Gezielt suchte sie nach der Kobaltvorhut und fand sie natürlich auch.

Eine junge Hexe, welche aber noch viel lernen musste, sich aber vorstellen konnte in den Reihen der Milizeinheit zukünftig mitzuwirken.

Professor Hüpinger verwies zum Schluss die Gnome auf ein großes Turnier im Rotkammgebirge, was schon länger bekannt war und von den Langbeinern arrangiert wird.

Hüpi hatte sich dafür angemeldet und auch für die anderen hatte er schon Schlafplätze "klar gemacht". Wenn Lümmsi und Co. auch nur als Zuschauergnome fungierten, so wird es bestimmt eine angenehme Abwechslung für alle werden, bevor das ein oder andere Problemchen wieder bekämpft werden musste.



## Nebenereignisse 1

### 23. Winterturnier

Nun war es soweit: Das Winterturnier im Namen des "Orden des Erbauers" eröffnete und Hüpinger, Lümmsi, Lemu, der rote Gnom sowie Ronny besuchten dies zunächst als Zuschauer. Es war viel Andrang und hier und da lernte Gnom den ein oder anderen Langbeiner kennen. Es gab Marktstände mit diversen Waren zum Kauf oder Speis und Trank, wenn der Hunger doch einmal zuschlagen sollte. An einem Abend wurden die Ritter vorgestellt und einige Frauen gaben ihnen Gunstgeschenke, was für die Gnome eine ungewohnte Tradition war. Danach gab es zwischendrin immer mal wieder (Schau)Kämpfe.

Einige Kämpfer waren über die Anwesenheit der Gnome sehr erfreut: die Kobaltvorhut waren fast die dort einzig anwesenden Gnome. Andere erlaubten sich anscheinend Scherze mit dem Professor oder Ronny, was sich im Nachhinein aber als Missverständnisse herauskristallisierte. Da Gnome ein stolzes Völkchen sind, ist es nicht ratsam, wenn Zweibeiner ihnen gegenüber wenig Respekt zeigen. Denn nicht nur Ritter in ihren charmanten und hochpolierten Rüstungen sind wichtig, wenn es heißt gegen Feinde zu bestehen. Es gehört auch eine ganze Portion Intelligenz dazu und da Gnome ein hohes Alter erreichen können, haben diese manchmal weitaus mehr Erfahrung als so mancher Mensch. Dies sollte man also nicht außer Acht lassen.

Im Großen und Ganzen waren die ersten Tage des Turnier's für unsere Freunde aber recht entspannend und positiv. Ein Theaterstück "Die Schöne und das Biest" begeisterte die Zuschauer am 4. Tag - am Schluss regnete es Plüschtiere aus einer "Kanone".

Lümmsi besorgte zwischendrin einige Naschereien, die die Winterhauchzeit ein wenig versüßen sollten. Sie benötigte sie für das Hakuh, man darf also gespannt sein, was sie (damit) vorhatte.





Die Ritter werden vorgestellt



Hier und da wird geplaudert



Zwischendurch Schaukämpfe



Lanzenkämpfe auf Pferden



Die Gnome plaudern



Theaterraufführung mit anschließender Plüschtierkanone



## *Nebenereignisse 1*

### 24. Auf Wiedersehen

Wie alle schönen Dinge konnte auch das Winterturnier nicht ewig gehen, auch wenn sich dies hier und da die Teilnehmer gewünscht haben. Speziell Professor Hüpinge war sehr begeistert und hat sich bereits für nächstes Jahr erneut angekündigt.

Und so gab es in den darauffolgenden, letzten Tagen noch eine Auktion, bei der jedoch mehr die Reichen unter den Teilnehmern etwas davon hatten.

Gekrönt wurde das Turnier für die Gnome mit dem allseitsbeliebten Bogenschießwettbewerb, bei welchem auch Professor Hüpinge, Lemu sowie Ronny Rundfunk teilnahmen. Hüpinge stellte sich aufgrund seiner wenigen Vorkenntnisse leider nicht sonderlich gut an und schoss sogar - zum Entsetzen mancher Druiden - einen Vogel vom Himmel. Lemu und Ronny schnitten beide relativ gleich gut ab, kamen aber dennoch leider keine Runde weiter, da eine Draeneidame noch ein Stück besser war.

So schlecht wie Hüpi beim Bogenschießen abschnitt, so gut kämpfte er im Team-Buhurt, wo Teilnehmer in Gruppen gegeneinander ihre Stärke unter Beweis stellten. Der Gnom im mechanischen Ganzkörperanzug schlug trotz seiner Größe einige Gegner nieder, wenn er auch natürlich Hilfe von seinen Teammitgliedern bekam. Hüpi schaffte es letztendlich bis ins Halbfinale, jedoch wurde er dort an seine gnomischen Grenzen gebracht und musste ausscheiden.

Nichts desto trotz: Für einen Gnom heißt Dabeisein alles! Am vorletzten Tag gab es noch einen Wettkampf auf Pferd, bevor dann schließlich am letzten Tag alle Teilnehmer und Besucher nach ein paar Abschiedsreden den Heimweg antraten. Hier und da wurde nochmal kurz geplaudert. Ronny und Professor Hüpinge verabschiedeten sich speziell von Yorick Northwood, einem sehr sympatischen Gilnear sowie Yuvia, einer ebenfalls freundlichen Elfe. Gnom hoffte sich wiederzusehen und kehrte dann melancholischen Blickes in die Heimat zurück, wo ihn schon der Alltag erwartete.





Der rote Gnom verteilt seinen Schokoladenvorrat



Hüpingger im Kampf



Hüpi im Buhurt



Der Professor schlägt sich tapfer



Lanzenkämpfe



Weitere Lanzenkämpfe auf Pferden



Abschiedsrede(n) am letzten Turniertag



## ***Nebenereignisse 1***

### **25. Das Hakuh im neuen Licht**

Sollte Gnom das Hauptquartier der Kobaltvorhut an diesen Tagen betreten, so würde ihm ein winterhauchfestlicher Duft von Räucherstäbchen entgegenkommen. Es erinnert an Tanne und Lebkuchen.

An den Wänden hängen Girlanden aus Tannenzweigen mit blauen und goldfarbenen Winterhauchbaumkugeln, sowie Zuckerstangen und gebastelten Sternen aus Pergament. Während die anderen auf dem Turnier gewesen waren, war Lümmsi fleißig und hat dies alles organisiert und vorbereitet.

Doch die Hauptattraktion bot der von ihr und Finn gebaute Winterhauchkalender aus Holz, in welchem für jeden Gnom kleine Überraschungen steckten. Und da man sich unter der Woche nicht sah, wurden die ersten sechs Türchen an den vergangenen Abenden geöffnet. Die kleinen Geschenke kamen gut an und Lümmsi freute sich wie ein kleines Gnomenkind.

Am nächsten Abend gab es erneut eine Zusammenkunft im Quartier und diesmal erschien auch Lemu, die am Abend zuvor leider nicht zum Türchen öffnen konnte. Doch auch sie bekam zwei Leckereien in die Hände. Lümmsi versuchte sich an selbst gemalten Winterhauchgrußkarten. Ihre Malkünste mit Farbe waren mehr oder weniger durchschnittlich, doch der Wille zählt - so heißt es ja. Tak hatte an diesem Abend eine ganz besondere Überraschung für das Hakuh: Er fertigte für Lümmsi nicht nur feuerfeste Handschuhe an, sondern auch noch einige Gewichte zum Trainieren für alle, worüber sich die Kobaltvorhut natürlich sehr freute.

Danach ging es für Lümmsi, Lemu und Tak in Richtung der Werkstatt des Professors, wo dieser den Gnomen eine kleine Theoriestunde in Sachen "Glauben und/an das Licht" abhielt. Am letzten Turnierabend hatten einige Lichtgläubige mehrere Reden diesbezüglich gehalten und so dachte sich der Professor wohl, dass es ganz interessant wäre, sich darüber einmal genauer zu informieren. Denn für die eher rationaldenkenden Gnome waren diese Glaubensrichtungen ungewohnt.

Die Gnome öffnen den Winterhauchkalender



Tak bringt die Hanteln auf einem Karren

Hüpi spricht mit den Gnomen über das Licht



Lümsi's selbstgemalte Grußkarten



## ***Nebenereignisse 1***

### **26. Gefährliche Kaugnomies**

Besuch kündigte sich im Hakuh an: Yorick Northwood, Haruut und Miss Dindi, welche Bekanntschaften vom Winterturnier aus Rotkamm waren, lösten ihr Versprechen ein und besuchten die Kobaltvorhut in ihrem Quartier in Eisenschmiede. Lümmsi spielte die Gastgeberin und geriet dabei in leichte Hektik und Nervosität. Dennoch freute sie sich, genau wie die anderen über die drei und bekam von Haruut, einem Draenei, sogar eine Nackenmassage spendiert.

Entspannt bot sie ihren Gästen an, ein Türchen des von ihr und Finn gebastelten Kalenders zu öffnen, was diese auch taten. Darin enthalten waren "Kaugnomies" - eine Art Fruchtgummi mit Eigenschaften von Kaugummis.

Begeistert versuchten Yorick und Haruut Kaugnomieblasen mittels ihres Mundes zu erstellen, was jedoch dazu führte, dass die beiden sich derart ineinander verklebten, dass sie nicht mehr voneinander loskamen.

Während Miss Dindi sich mit den anderen über eine Reise nach Uldum unterhielt, durfte sich Lümmsi um die beiden, verklebten Besucher kümmern. Da Yorick so sehr an Haruut klebte, dass er sein Parfum riechen musste - was in ihm anscheinend Übelkeit auslöste - kämpfte er damit, sein Essen zurückzuhalten, da sein Mund durch die Kaugnomiemasse recht verklebt und durch Haruut's Hand blockiert war. Dies gelang ihm leider nicht so gut und als sie letztendlich vor den Toren Eisenschmiedes ankamen, um durch die Kälte des Schnee's die Kaugnomiemasse zu erkalten und dadurch entfernen zu können, musste sich Yorick mehrmals übergeben. Haruut bekam das Ganze dann auch noch ab und Lümmsi wurde von diesem Anblick in einen Schockzustand versetzt.

Zurück im Hakuh konnte die Gnomin dann auch keine Kaugnomies mehr sehen und selbst ihre eigens erstellte, riesige Kaugnomieblase, die noch am Tisch des Hakuh's klebte, musste durch Lemu schnellstmöglich entfernt werden. Wer hätte gedacht, dass so ein paar Süßigkeiten den Abend in eine so unangenehme Richtung lenken können. Die durch Haruut's Massage gelöste Verspannung in Lümmsi's Nacken kehrte schlagartig zurück und dahin war der Zauber des Winterhauch's für diesen Moment.

Doch sowas konnte Gnom ja nicht ahnen und nichts desto trotz war der Abend sehr schön und eine willkommene Abwechslung.

Am nächsten Abend kam Ronny Rundfunk zu Besuch, auf Wunsch von Miss Dindi hatte Lümmsi ihn ins Hakuh bestellt. Professor Hüpinger, Lemu, Miss Dindi und Ronny gingen in die Werkstatt von Hüpi um dort über die Reise nach Uldum sowie die Beschaffung einiger Bauteile für Gerätschaften diesbezüglich zu besorgen. Albert Zirkeldreh half bei einigen Fragen über seine einstigen Auftraggeber in Mechagon und zeichnete für Miss Dindi präzise genau eine neue Karte von Uldum. Er berief sich dabei auf damalige Daten (Erinnerungen), die er als ehemaliger Kartograph noch hervorrufen konnte.

Lemu schlief während der Planung einfach im Stehen ein und schon bald würde es eine erneute Zusammenkunft geben um gemeinsam in ein bis zwei Monaten nach Mechagon und Uldum aufzubrechen.

Besuch im Hakuh



Yorick muss sich übergeben

Die beiden kleben zusammen



Besprechung in der Werkstatt