

Gnome: Die Ausraubung

von Tobias Deißler

Wir haben es; sie wollen es: Unser Geld!

Ein schwarzer Lieferwagen mit getönten Scheiben. Kleine Gestalten in hautengen Latexkostümen oder mit langen Ledermänteln. Sonnenbrillen. Das leise Klirren von Glas. Das ohrenbetäubende Geheul einer Alarmanlage.

"Ich hab dir doch gleich gesagt, das Fenster ist gesichert! Jetzt haben wir den Salat!"

"Schnell, verschwinden wir, bevor die Polizei auftaucht!"

"Quatsch, die Polizei braucht 4 Minuten, 30 Sekunden (Minimum!), bis sie hier sind, wir ziehen die Sache durch!"

"Bist du verrückt! Wenn sie uns erwischen..."

"...unser Auftrag..."

"...will nicht in den Knast..."

"...müssen schnell handeln..."

"...genug Zeit..."

"...Rückzug, sag ich..."

"Weiter, sag ich!"

In der Ferne die Sirenen mehrerer Polizeiautos.

Was sind Gnome?

Gnome sind kleine, missverstandene Wesen. Oft werden sie mit Zwergen verwechselt, weil sie stark sind und die Männer lange Bärte haben. Oder mit Halblingen, denn sie sind sehr flink und geschickt und haben Haare auf den Füßen. Oder mit Feen, die Gnomen-Frauen sehen atemberaubend gut aus.

Fakt ist, wenn irgend jemand kleinwüchsiges in der Zeit der Legenden eine große Tat vollbracht hat, dann war es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein Gnom. Aber den Ruhm haben andere eingeheimst.

Ein kleiner Typ mit Bart hat den Riesen erschlagen? Klar, ein Zwerg!

Dem Drachen den Schatz geklaut? War ein Halbling, hatte ja Haare an den Füßen!

Die Tochter des Königs erst ver- und dann entführt? Eine Fee, muss ja so gewesen sein, wer sonst!

Das macht bitter. Aber Ruhm vergeht, der Goldschatz besteht. Heute kümmern sich die Gnome nicht mehr um Heldentaten, sondern vermehren ihren Reichtum. Die Gnome von Zürich kontrollieren etwa 80% des weltweiten Finanzmarktes, von den Gnomen von Luxemburg oder den Barkley-Inseln ganz zu schweigen. Von allen Gnomenstämmen ziehen nur noch die jungen Gnome von Bern aus, um spannende Abenteuer zu erleben. Drachen und Riesen haben sie schon alle erschlagen. Aber noch gibt es unschätzbar wertvolle Kunstgegenstände in Museen und Privatsammlungen. Noch gibt es Firmengeheimnisse in den Tresoren der Konzerne. Noch gibt es High-Tech-Prototypen in streng gesicherten Regierungslabors.

So lange es noch etwas zu rauben gibt, so lange werden die Gnome von Bern weiter von Heldentaten träumen. Begleite sie auf ihrer Suche nach noch mehr Reichtum! Werde selbst zum Obergnom!

...

Wieso er? Ich werde Obergnom! - Nein, ich! - Du? Niemals! Da hast da gar nicht das Zeug dazu...

Das Spiel

Gnome: Die Ausraubung ist ein Rollenspiel, in dem es darum geht, dass eine Gruppe von Gnomen einen Raub begeht. Dazu übernimmt einer der Spieler die Rolle des Spielleiters, alle übrigen spielen Gnome. Im Laufe des Spiels erkunden die Gnome ein Zielobjekt, knacken Schlösser, entschärfen Alarmanlagen und überwinden Wachen, während der Spielleiter versucht, zu verhindern, dass die Gnome ihr Ziel erreichen. Schaffen es die Gnome, mit ihrer Beute zu fliehen, haben sie gewonnen. Werden sie von der Polizei geschnappt, dann hat der Spielleiter gewonnen.

Vorbereitung

Folgende Materialien werden benötigt:

- Einen POTT (Schale, Schüssel, Teller, etc.), in den das Geld eingezahlt wird.
- Ein großes, leeres Blatt Papier mit Stift oder eine sonstige großformatige Zeichenunterlage (Battle-Mat, etc.) für den PLAN
- 2 sechsseitige Würfel (am besten pro Person)
- 2 Euro in 10-Cent-Münzen pro Person (wenn in Zukunft von “Münze” geredet wird, ist eine 10-Cent-Münze gemeint)
- eine unterscheidbare SpielFIGUR (Miniatur, Mensch-ärger-dich-nicht-Kegel, etc.) pro Spieler und ein paar zusätzlich für den Spielleiter
- ein Gnomen-Bogen pro Spieler
- ein Satz Zielobjekt-Karten für den Spielleiter
- Das Verdacht-O-Meter

Bevor irgend etwas anderes passiert, zahlt erst einmal jeder Anwesende 5 Münzen in den POTT. (Hierbei dürfen auch Zuschauer abkassiert werden!)

Der Gnomen-Bogen

Jeder Gnom wird durch vier Werte beschrieben:

Kampf – wie zielsicher der Gnom mit Pistolen, Gummiknüppeln und anderen Waffen umgehen kann

Schleichen – deckt das unbemerkt von-A-nach-B-kommen ab, auch klettern, verstecken usw.

Knacken – ob Schlösser oder Alarmanlagen, mit dieser Fertigkeit kann man sie überwinden

Aufmerksamkeit – damit bemerkt man Dinge, die nicht unbedingt offensichtlich sind

Jeder Gnomen-Spieler darf 16 Punkte auf diese Fertigkeiten verteilen. Jeder Wert muss zwischen 1 und 8 liegen.

Anerkennung: Zu Beginn des Spiels hat jeder Gnom null Anerkennung. Der Gnom, der am Ende des erfolgreichen Auftrages die höchste Anerkennung hat, ist der neue Ober-Gnom.

Verletzung: Zu Beginn des Spiels ist jeder Gnom unverletzt. Das kann sich ändern.

Die Zielobjekt-Karten

Der Spielleiter sucht sich zu Beginn Zielobjekt-Karten im Wert des Start-Pottes aus dem Stapel. Zusätzliche Karten kann er sich jetzt noch dazukaufen, bezahlt aber davon von seinem Geld in den POTT.

Beispiel: A, B und C spielen, C ist Spielleiter. Jeder zahlt am Anfang 50 Cent in den Pott, so dass sich C Zielobjekt-Karten im Wert von 150 aus dem Stapel suchen darf.

Beliebig viele “Verstärkung” und “Wache”-Karten darf der Spielleiter verdeckt vor sich auslegen. Diese werden automatisch aktiviert, wenn im Spiel bestimmte Dinge passieren. Das Verdacht-O-Meter steht zu Beginn auf eins.

Das Spiel beginnt

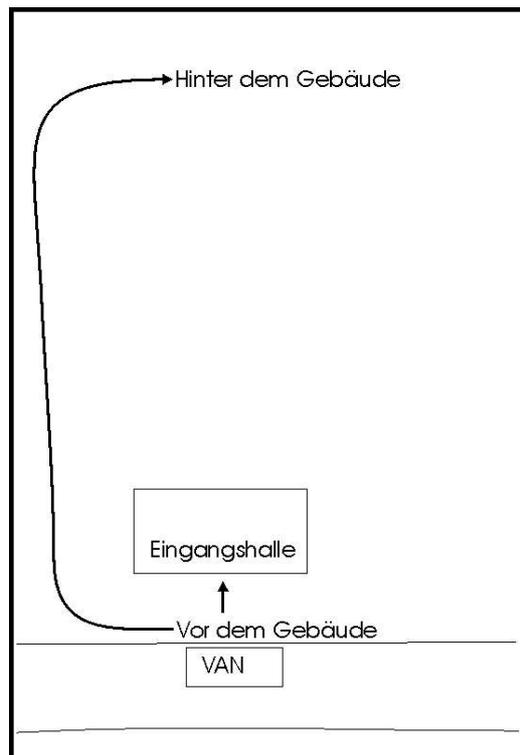
Das Spiel beginnt damit, dass der Spielleiter die Ankunft des Gnomen-Teams vor dem Zielobjekt beschreibt und den Auftrag in wenigen Worten umreißt.

Beispiel:

“Es ist Nacht. Euer schwarzer Lieferwagen hält vor dem Naturkunde-Museum, in dem diese Woche das ‘Auge der Python’ ausgestellt wird. Das ist ein sehr wertvoller Diamant. Euer Auftrag ist, ihn zu stehlen.”

Des Weiteren beschreibt er mindestens zwei Wege bzw. Übergänge, die von hier aus weiterführen.
“Eine große Steintreppe führt direkt zum Haupteingang, hinter dem die dunkle Eingangshalle liegt. Durch die Büsche könnt ihr euch auf die Rückseite des Gebäudes durchschlagen.”

Gleichzeitig zeichnet er das Szenario in groben Zügen auf den PLAN:



Um zu verdeutlichen, wer sich momentan wo befindet, werden FIGUREN verwendet, die auf dem PLAN stehen. Der PLAN selbst besteht aus einer Ansammlung von ORTEN, die durch Übergänge verbunden sind. ORT bezeichnet in Gnome: Die Ausraubung jede im Regelsinne zusammenhängende räumliche Einheit. Zu Spielbeginn befinden sich alle Gnome am gleichen ORT. Jeder ORT und jeder Übergang kann durch Alarmanlagen und sonstige Überwachungseinrichtungen gesichert sein. Des weiteren sind die Übergänge zwischen ORTEN oft durch Hindernisse wie verschlossene Türen etc. versperrt, die erst überwunden werden müssen. Dies alles wird durch Zielobjekt-Karten repräsentiert, die der Spielleiter verdeckt ausspielen kann, wenn ein ORT oder Übergang zum ersten Mal betreten oder untersucht wird.

Beispiel: Jeder Spieler stellt seine FIGUR auf den Bereich ‘Vor dem Gebäude’. Damit hat das Spiel begonnen! Jetzt liegt es an den Gnomen, den Auftrag zu erfüllen!

Das Spiel läuft

In jeder Spielrunde kann jeder Gnom genau eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Ein Hindernis beseitigen
- Den ORT wechseln

- Sicherungen suchen / ausschalten
- Sich verstecken
- Gegner angreifen
- Schätze suchen
- Einen Gnom anfeuern
- Stänkern

Oder er tut nichts dergleichen und fängt statt dessen eine Diskussion an!

Bleiben wir zuerst bei den Aktionen:

Bei Gnome: Die Ausraubung wird immer mit $2W6+$ "ein Wert auf dem Gnomen-Bogen" gegen eine Schwierigkeit gewürfelt. Liegt der Wurf über der Schwierigkeit, so war die Aktion ein Erfolg, ansonsten ein Mißerfolg. Gleichstand bedeutet Mißerfolg. Ein gewürfelter Einser-Pasch ist immer ein Mißerfolg, ein gewürfelter Sechser-Pasch immer ein Erfolg.

Ein Hindernis beseitigen

Art der Probe und die Schwierigkeit, um das Hindernis zu beseitigen, sind auf der Karte angegeben. Misslingt die Probe, so muss der Gnom sofort eine Schleichen-Probe mit dem Aufmerksamkeits-Wert der Wache als Schwierigkeit ablegen, wobei die Differenz, mit der die erste Probe nicht geschafft wurde, als Malus angerechnet wird.

Wird ein Hindernis beseitigt, das noch gesichert ist, spricht die Sicherung automatisch an.

Gelingt die Probe, so ist das Hindernis beseitigt. Der Gnom erhält einen Anerkennungs-Punkt!

Der Gnom, der das Hindernis beseitigt hat, darf den dahinterliegenden ORT in der neuen Runde als erster betreten.

Den ORT wechseln

Ein ORTwechsel erfordert einen Schleichen-Wurf gegen die Aufmerksamkeit der Wache oder der Sicherung des Überganges. Bei einem Misserfolg gegen eine Sicherung wird evtl. sofort die Wache oder die Verstärkung alarmiert.

Derjenige Gnom, der als erster einen neuen ORT betritt, darf beschreiben, wie es dort aussieht und welche weiteren Ausgänge/Übergänge es von diesem ORT aus gibt. **Dies ist nicht die Aufgabe des Spielleiters!** Der Plan wird dementsprechend ergänzt. Zu jedem Zeitpunkt müssen mindestens zwei Übergänge zu noch unbekanntem ORTEN auf dem PLAN existieren.

Beschreibt der Gnom, dass sich an dem neuen ORT die Wache befindet, so erhält er zwei Anerkennungspunkte und muss einen Schleichen-Wurf gegen die Aufmerksamkeit der Wache machen, um nicht entdeckt zu werden. Die verdeckte Wache-Karte wird aufgedeckt und auf dem entsprechenden ORT plaziert. Der Spielleiter darf, wenn er will, sofort eine neue Wache-Karte von seiner Hand verdeckt ausspielen (für deren Aufdeckung ein Gnom wieder zwei Anerkennungspunkte kassieren kann, usw.).

Ein Gnom, der verletzt ist und/oder die Beute/einen toten Gnom trägt, braucht für einen Ortswechsel zwei Runden.

Sicherungen suchen

Aufmerksamkeits-Probe gegen den Bemerkens-Wert der Sicherungs-Karte. Bei gelungener Probe wird die Karte umgedreht. Die Sicherung ist jetzt entdeckt und kann wahrscheinlich geknackt werden.

Sicherungen ausschalten

Knacken-Probe gegen die Knacken-Schwierigkeit der Sicherungs-Karte. Misslingt die Probe, so muss der Gnom sofort eine Schleichen-Probe mit dem Aufmerksamkeits-Wert der Wache als Schwierigkeit ablegen, wobei die Differenz, mit der die erste Probe nicht geschafft wurde, als Malus angerechnet wird.

Gelingt die Probe, so ist die Sicherung ausgeschaltet. Der Gnom erhält einen Anerkennungs-Punkt!

Sich verstecken

Es dauert eine Runde, und dann hat sich der Gnom versteckt. Betritt eine Wache oder Verstärkung den ORT, an dem sich der Gnom versteckt, so würfelt der Gnom einen Schleichen-Wurf, dessen Schwierigkeit des Aufmerksamkeits-Wurfes der Wache/der Verstärkung ist. Gelingt dieser Wurf, so ist der Gnom gut versteckt. Wenn nicht, dann halt nicht.

Verwendet ein Gnom mindestens eine zusätzliche Runde darauf, sich ein geeignetes Versteck zu suchen, so erhält er auf seinen Schleichen-Wurf einen Bonus von +4.

Gegner angreifen

Ist ein Gnom versteckt, wenn ein Gegner seinen ORT betritt, oder schafft er es, sich an einen Gegner heranzuschleichen, so kann er versuchen, ihn zu betäuben. Dies ist eine Kampf-Probe mit dem Kampfwert des Gegners als Schwierigkeit. Gelingt die Probe, so geht der Gegner bewusstlos und absolut lautlos zu Boden. Der Gnom erhält einen Anerkennungs-Punkt!

Als Alternative bleibt nur, das Paar schwere Maschinenpistolen unter dem Ledermantel hervorzuziehen und das Schwein abzuballern. Das funktioniert genauso, nur der Gegner geht daraufhin tot zu Boden. Durch den Lärm wird aber sicher die Verstärkung alarmiert. Einen Anerkennungs-Punkt gibt es trotzdem!

Verlässt ein Gnom einen ORT, an dem sich ein Gegner befindet, so muss ihm eine Kampf-Probe mit der Kampf-Schwierigkeit des Gegners gelingen, oder er bekommt eine Kugel in den Rücken!

Einen Gnom anfeuern

Wer will, kann eine ganze Runde dazu verwenden, einen anderen Gnom bei seiner Aktion anzufeuern. Dazu muss man diesen Gnom loben, ihm schmeicheln, ihm Komplimente machen und auf vielerlei Art ihm klarmachen, wie wichtig das Gelingen seiner Aktion für den ganzen Auftrag ist. Der so angefeuerte Gnom erhält einen Anerkennungspunkt und einen +2-Bonus auf seine Probe. Natürlich können mehrere Gnome gemeinsam einen Gnom anfeuern. Misslingt die Probe, so muss jeder der anfeuernden Gnome sofort eine Schleichen-Probe mit dem Aufmerksamkeits-Wert der Wache als Schwierigkeit ablegen, wobei die doppelte Differenz, mit der der angefeuerte Gnom die erste Probe nicht geschafft hat, als Malus angerechnet wird. Da war die Anfeuerung dann wohl doch zu laut.

Stänkern

Eine Runde lang die Aktion eines anderen Gnomes schlechtzumachen bedeutet einen Malus von -2 für den betreffenden Gnom. Schafft er seine Probe trotzdem, so gewinnt er einen Anerkennungspunkt pro stänkernden Gnom. Misslingt die Probe, so muss jeder der stänkernde Gnome sofort eine Schleichen-Probe mit dem Aufmerksamkeits-Wert der Wache als Schwierigkeit ablegen, wobei die Differenz, mit der der angestänkerte Gnom die erste Probe nicht geschafft hat, als Malus angerechnet wird.

Schätze suchen

An den meisten Zielobjekten ist das Objekt des Auftrages nicht der einzige Schatz. Ein Gnom kann mit einem Aufmerksamkeitswurf mit der Schwierigkeit der Gesamtzahl der Münzen, die er noch hat, anfangen, Schätze einzusacken. Das bringt einen Anerkennungspunkt. Misslingt die Probe, so muss der Gnom sofort eine Schleichen-Probe mit dem Aufmerksamkeits-Wert der Wache als Schwierigkeit ablegen, wobei die doppelte Differenz, mit der er die erste Probe nicht geschafft hat, als Malus angerechnet wird. Jeder ORT kann nur einmal geplündert werden. Geplünderte ORTe werden auf dem PLAN mit einem kleinen X markiert. Durchquert eine Wache einen geplünderten ORT, so steigt das Verdacht-O-Meterl um eins.

Eine Diskussion anfangen

Wann immer ein Gnom einen Vorschlag macht oder eine Aktion ansagt, hat ein anderer Gnom das Recht, eine Diskussion vom Zaun zu brechen. Diese Diskussion verbraucht die Aktionen aller beteiligten Gnome für diese Runde und keiner der Gnome kann etwas anderes tun, so lange er diskutiert.

Die Diskussion hält so lange an, wie sich die Gnome uneins sind. Ein Austausch von Argumenten dauert eine Runde. Jeder Gnom, der in einer Diskussion klein beigibt, verschafft dem Gewinner der Diskussion einen Anerkennungspunkt. Gibt es mehr als einen Gewinner, so teilen sich diese die Anerkennungspunkte. Es wird abgerundet. Die Aktion, die Gegenstand der Diskussion war, wird dem Ausgang der Diskussion entsprechend durchgeführt!

Jede Runde, die die Diskussion dauert, erfordert von jedem Beteiligten einen Schleichen-Wurf gegen den Aufmerksamkeits-Wert der Wache. Befinden sich die Gnome nicht am gleichen ORT, so ist dieser Wurf mit einem Malus von -2 beaufschlagt. Es ist die wichtigste Aufgabe des Spielleiters, für die regelmäßige Durchführung dieser Würfe zu sorgen und die Gnome, die nicht diskutieren, ihre Aktionen durchführen zu lassen!

Misslingt eine Aktion, die Gegenstand einer Diskussion war, so darf der in der Diskussion unterlegene Gnom einen Kommentar der Gattung "Ich hab doch gleich gesagt..." oder "Hättet ihr doch auf mich gehört..." loslassen und dafür drei Anerkennungspunkte einheimsen.

Geld

Mit einer Münze kann man folgende Dinge tun:

- Den Wurf eines anderen Gnoms um einen Punkt verschlechtern (mehrfach möglich).
- Den Wurf eines anderen Gnoms um einen Punkt verbessern (mehrfach möglich).
- Einen neuen Übergang zu einem (neuen oder bereits existierenden) ORT beschreiben.
- Die Diskussion eskalieren.
- Nicht verwundet werden.
- Nicht sterben.

Für drei Münzen kann man das Endspiel einleiten

Die Diskussion eskalieren

Ein Gnom kann eine Münze in den POTT zahlen, um seine Argumentation zu verstärken. Jeder andere Gnom, der nicht ebenfalls eine Münze in den POTT zahlt, gibt automatisch klein bei. Dies ist jede Runde erneut möglich und gibt für jede Münze, die insgesamt im Laufe dieser Diskussion gezahlt wurde, einen Malus von -1 auf alle Schleichen-Würfe der beteiligten Gnome (weil die Diskussion hitziger und lauter wird).

Nicht verwundet werden/sterben

Wird ein Gnom von einem Gegner getroffen, so kann er mit einer Münze die Auswirkung des Treffers aufheben.

Endspiel einleiten

Besitzt ein Spieler, der einen neuen ORT betritt, sieben oder weniger Münzen, so kann er drei Münzen ausgeben, um beschreiben zu dürfen, dass sich dort das Ziel der Mission befindet (das natürlich immer noch gesichert sein kann). Dafür gibt es glatt mal zwei Anerkennungspunkte! Kommt es dazu, dass kein Gnom mehr drei oder mehr Münzen besitzt, so können die Gnome das Spiel nicht mehr gewinnen. Alles, auf was sie noch hoffen können, ist eine erfolgreiche Flucht vom Tatort.

Der Gnom, der das Missionsziel trägt, braucht für jeden ORTwechsel zwei Runden. Der Gnom, der das Missionsziel zum Ausgang schafft, erhält drei Anerkennungspunkte. Natürlich kann man eine Diskussion vom Zaun brechen, wer denn das Ding den letzten Meter tragen darf!

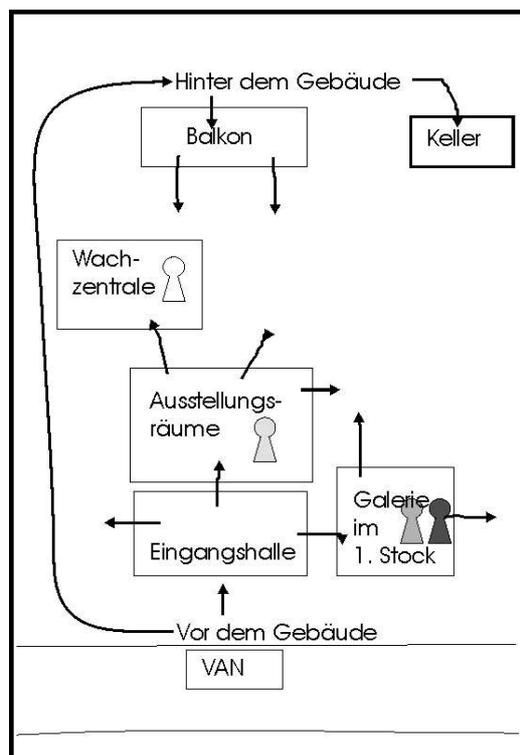
Der Spielleiter

Der Spielleiter stellt das ganze Spiel über die Opposition der Spieler dar. Dazu spielt er seine Zielobjekt-Karten auf ORTe und Übergänge aus und führt die Gegner (Wachen und Verstärkung). Jedes Mal, wenn ein Ort oder Übergang zum ersten Mal betreten oder untersucht wird, kann der Spielleiter sofort eine oder mehrere Karten verdeckt ausspielen, die dann die entsprechenden Auswirkungen hat, sprich, den Raum oder Übergang sichern.

Wachen

Wofür müssen eigentlich die Spieler alle naslang einen Schleichen-Wurf machen? Genau, damit die Wachen nichts mitkriegen! Immer, wenn eine Schleichen-Probe nicht geschafft wurde, erhöht sich das Verdacht-O-Meter um eins. Sobald dieser Wert über dem Aktivierungswert der Wache liegt, wird sie aktiv und geht der Geräuschquelle auf den Grund. Sie bewegt sich direkt auf den ORT des Geräusches zu (d.h. der ORT der letzten vergeblichen Schleichen-Probe) und schaut nach dem rechten. Findet er dort nichts verdächtiges, kehrt er an seinen angestammten Ort zurück und das Verdacht-O-Meter sinkt wieder auf eins. Ist der ORT der Wache nicht bekannt, so taucht die Wache aus einem beliebigen unerforschten Übergang auf. Die Wache braucht für jeden ORTswechsel zwei Runden, in der Zeit zwischen den ORTen blockiert sie den Übergang, den sie benutzt. Sind mehrere Wachen im Spiel, können alle aktiv werden (selbst wenn die Aktivierungsschwelle einer der Wachen noch nicht erreicht ist). Steigt das Verdacht-O-Meter während die Wache unterwegs ist weiter an, so kann der Spielleiter weitere Wachen von seiner Hand ausspielen und auf Übergängen zu unbekanntem ORTen plazieren. Steigt das Verdacht-O-Meter während die Wache unterwegs ist auf das doppelte der Aktivierungsschwelle, so holt die Wache Verstärkung und kann ab diesem Zeitpunkt auch von dem direkten Weg zur Lärmquelle abweichen und ganz allgemein nach Gutdünken des Spielleiters handeln. Während des Aktivierungszeitraumes steigt der Aufmerksamkeitswert der Wachen um +2.

Für eine Münze kann der Spielleiter eine Wache als Patrouille auftauchen lassen, die aus einem beliebigen, noch unerforschten Übergang zu einem ORT auftaucht, in dem sich momentan kein Gnom aufhält. Die Patrouille durchquert den erforschten Teil des PLANes und verschwindet wieder in einen unerforschten Übergang. Diese Wache kann für weitere Münzen beliebig oft erneut auftauchen.



Beispiel: In der gezeigten Situation könnte der Spielleiter für eine Münze eine Patrouille in der Eingangshalle oder auf dem Balkon auftauchen lassen, da an diesen ORTen keine Gnome sind und es noch unerforschte Übergänge gibt. Falls das Verdacht-O-Meter zu hoch ansteigt, wird die Wache aus der Wachzentrale die Geräuschquelle suchen. Steigt das Verdacht-O-Meter während dieses Wachganges weiter an, dann können an sämtlichen Pfeilen, die ins Leere zeigen, weitere Wachen ausgespielt werden.

Verstärkung

Wird die Verstärkung gerufen, wird die Verstärkung-Karte umgedreht. Es dauert "Reaktionszeit" an Runden, bis sie da ist, und zwar am gleichen Ort, an dem auch die Gnome gestartet sind. Von diesem Zeitpunkt aus kommen alle "Reaktionszeit" Runden weitere Verstärkungen an. Vom Startpunkt aus bewegen sie sich wie Wachen mit zwei Runden für jeden ORTswechsel. Ist die erste Verstärkung am Ort, so kann der Spielleiter für eine Münze sofort weitere Verstärkungs-Karten spielen, die nach einer Runde am Startpunkt oder nach zwei Runden an jedem beliebigen noch unerforschten Übergang ankommen können.

Kampf

Bemerken Gegner zum ersten Mal einen Gnom, so sind sie eine Runde lang überrascht. Danach fangen sie an zu schießen! Das aktiviert dann auch die Verstärkung! Ein Gnom muss eine Kampf-Probe gegen den Kampf-Wert des Gegners schaffen, um nicht getroffen zu werden. Wird ein Gnom getroffen, so gilt er als verletzt und kann die folgende Runde nicht handeln. Wird ein verletzter Gnom getroffen, so stirbt er. Durch das zahlen einer Münze kann man die Wirkung eines Treffers aufheben. Wird ein toter Gnom bei der Flucht mitgenommen, kann er in der Zentrale in Bern wiederbelebt werden. Der Gnom, der einen toten Gnom zum Ausgang schafft, erhält zwei Anerkennungspunkte. Hat ein Gegner mehrere Gegner auf einmal entdeckt, schießt er auf denjenigen, der noch am meisten Münzen hat. Die Gnome dürfen vorher Münzen in den POTT abwerfen, kein Problem.

Betäubte Gegner

Sind alle Gegner betäubt, sinkt das Verdacht-O-Meter sofort auf eins. Danach sorgt ein Überschreiten des Aktivierungswertes dafür, das die Wachen wieder aufwachen und nach zwei Runden, in denen sie noch benommen sind, Verstärkung rufen. Nach diesen zwei Runden können sie wieder normal handeln.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn entweder alle Gnome tot sind oder wieder alle am Startpunkt versammelt sind und die Mission abbrechen.

Auswertung:

Der Gnom mit den meisten Anerkennungs-Punkten ist neuer Obergnom der Gruppe. Haben die Gnome ihren Auftrag erfüllt und konnten mit der Beute fliehen, so haben sie gewonnen. Der POTT wird in zwei Hälften geteilt (falls es nicht aufgeht, bekommt der SL den Rest). Die eine Hälfte bekommt der Obergnom. Die andere Hälfte wird unter allen Gnomen gleichmäßig aufgeteilt. Auch hier bekommt der Obergnom seinen Anteil. Der Rest geht an den SL.

Haben die Gnome den Auftrag nicht erfüllt, konnten aber fliehen, ohne einen Gnom zurückzulassen, wird der POTT zwischen Obergnom und SL aufgeteilt. Der SL bekommt im Zweifelsfall mehr.

Sind alle Gnome gestorben, fällt der POTT und alles Geld, das die Gnome nicht in den POTT geschmissen haben, an den SL.

Anerkennungspunkte:

Pro klein beigegebenen Gnom in gewonnener Diskussion: 1

Hindernis beseitigen: 1

Sicherung beseitigen: 1

Schätze raffen: 1

Angefeuert werden: 1 pro anfeuernden Gnom

Trotz Stänkerei Probe schaffen: 1 pro stänkernden Gnom

Wache plazieren: 2

Missionsziel plazieren: 2

Toter Gnom bergen: 2

Missionsziel bergen: 3

Recht behalten: 3

Verdacht-O-Meter									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Zeit bis									
Verstärkung eintrifft									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

<p>Sicherung</p> <p>Wachsamer Nachbar</p> <p>Bemerken: 7 Vorbeischleichen: 5 Knacken: -</p> <p>Alarmiert Verstärkung</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>Hindernis</p> <p>Lächerliches Schloss</p> <p>Knacken: 5</p> <p>Kosten: 1</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Einfaches Schloss</p> <p>Knacken: 9</p> <p>Kosten: 5</p>
<p>Hindernis</p> <p>Lächerliches Schloss</p> <p>Knacken: 5</p> <p>Kosten: 1</p>	<p>Hindernis</p> <p>Lächerliches Schloss</p> <p>Knacken: 5</p> <p>Kosten: 1</p>	<p>Sicherung</p> <p>Lasergitter</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 16 Knacken: 12</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>Hindernis</p> <p>Gutes Schloss</p> <p>Knacken: 12</p> <p>Kosten: 10</p>
<p>Sicherung</p> <p>Videokamera</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 6</p> <p>Alarmiert Verstärkung</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Hindernis</p> <p>Lächerliches Schloss</p> <p>Knacken: 5</p> <p>Kosten: 1</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Tresor</p> <p>Knacken: 16</p> <p>Kosten: 20</p>
<p>Sicherung</p> <p>Sensor</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 12 Knacken: 7</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>Hindernis</p> <p>Lächerliches Schloss</p> <p>Knacken: 5</p> <p>Kosten: 1</p>	<p>Sicherung</p> <p>Sensor</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 12 Knacken: 7</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>Hindernis</p> <p>Einfaches Schloss</p> <p>Knacken: 9</p> <p>Kosten: 5</p>

<p>Verstärkung</p> <p>Polizeistreife</p> <p>Kampf:8 Aufmerksamkeit: 10 Reaktionszeit: 4</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Wache</p> <p>Hausbewohner</p> <p>Kampf:8 Aufmerksamkeit: 6 Aktivierung: 6</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Einfaches Schloss</p> <p>Knacken: 9</p> <p>Kosten: 5</p>
<p>Verstärkung</p> <p>SWAT-Team</p> <p>Kampf:14 Aufmerksamkeit: 14 Reaktionszeit: 10</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>Wache</p> <p>Wachdienst</p> <p>Kampf:12 Aufmerksamkeit: 9 Aktivierung: 3</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>Sicherung</p> <p>Lasergitter</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 16 Knacken: 12</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>Hindernis</p> <p>Gutes Schloss</p> <p>Knacken: 12</p> <p>Kosten: 10</p>
<p>Verstärkung</p> <p>Kripo</p> <p>Kampf:10 Aufmerksamkeit: 14 Reaktionszeit: 15</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Wache</p> <p>Wachdienst</p> <p>Kampf:12 Aufmerksamkeit: 9 Aktivierung: 3</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Tresor</p> <p>Knacken: 16</p> <p>Kosten: 20</p>
<p>Verstärkung</p> <p>SWAT-Team</p> <p>Kampf:14 Aufmerksamkeit: 14 Reaktionszeit: 10</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>Wache</p> <p>Faule Wache</p> <p>Kampf:12 Aufmerksamkeit: 9 Aktivierung: 8</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Sicherung</p> <p>Sensor</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 12 Knacken: 7</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>Hindernis</p> <p>Einfaches Schloss</p> <p>Knacken: 9</p> <p>Kosten: 5</p>

<p>Verstärkung</p> <p>Polizeistreife</p> <p>Kampf:8 Aufmerksamkeit: 10 Reaktionszeit: 4</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Wache</p> <p>Hausbewohner</p> <p>Kampf:8 Aufmerksamkeit: 6 Aktivierung: 6</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Einfaches Schloss</p> <p>Knacken: 9</p> <p>Kosten: 5</p>
<p>Verstärkung</p> <p>SWAT-Team</p> <p>Kampf:14 Aufmerksamkeit: 14 Reaktionszeit: 10</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>Wache</p> <p>Wachroboter</p> <p>Kampf:14 Aufmerksamkeit:5 Aktivierung: 5</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Sicherung</p> <p>Lasergitter</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 16 Knacken: 12</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>Hindernis</p> <p>Gutes Schloss</p> <p>Knacken: 12</p> <p>Kosten: 10</p>
<p>Verstärkung</p> <p>Kripo</p> <p>Kampf:10 Aufmerksamkeit: 14 Reaktionszeit: 15</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Wache</p> <p>Katze</p> <p>Kampf:6 Aufmerksamkeit: 14 Aktivierung: 12</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>Sicherung</p> <p>Bewegungsmelder</p> <p>Bemerken: 9 Vorbeischleichen: 7 Knacken: 9</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>Hindernis</p> <p>Tresor</p> <p>Knacken: 16</p> <p>Kosten: 20</p>
<p>Verstärkung</p> <p>Privater Wachdienst</p> <p>Kampf:9 Aufmerksamkeit: 12 Reaktionszeit: 10</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Wache</p> <p>Faule Wache</p> <p>Kampf:12 Aufmerksamkeit: 9 Aktivierung: 8</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>Sicherung</p> <p>Sensor</p> <p>Bemerken: 5 Vorbeischleichen: 12 Knacken: 7</p> <p>Alarmiert Wache</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>Hindernis</p> <p>Elektronisches Schloss</p> <p>Knacken: 14</p> <p>Kosten: 15</p>