



Frohe Weihnacht !

dekoriert eure Spielsitzung, z.B. mit Kerzen, Weihnachtssternen um dem Auftritt des Weihnachtsmann gerecht zu werden. Wird beim Spielen eine '1' gewürfelt oder zur späten Stunde, erscheint der Weihnachtsmann, das Christkind und Knecht Ruprecht begrüßen die SC's mit :

Von drauß, vom Walde komm ich her; ich muß euch sagen, es weihnachtet sehr !
 Allüberall auf den Tannenspitzen sah ich goldene Lichtlein sitzen,
 und droben aus dem Himmelstor sah mit großen Augen das Christkind hervor.
 Und wie ich so stolcht durch den finsternen Tann, da rief's mich mit heller Stimme an:
 "Knecht Ruprecht", rief es, "alter Gesell, hebe die Beine und spute dich schnell!
 Die Kerzen fangen zu brennen an, das Himmelstor ist aufgetan,
 Alte und Junge sollen nun von der Jagd des Lebens einmal ruhn;
 und morgen flieg' ich hinab zu Erden, denn es soll wieder Weihnachten werden!"
 Ich sprach: "O lieber Herr Christ, meine Reise fast zu Ende ist;
 ich soll nur noch in diese Stadt, wo's eitel gute Kinder hat."
 "Hast denn das Säcklein auch bei dir?" Ich sprach: "Das Säcklein, das ist hier;
 denn Äpfel, Nuß und Mandelkern essen Alle gern."
 "Hast denn die Rute auch bei dir?" Ich sprach: "Die Rute, die ist hier;
 doch für die schlechten, die trifft sie auf den Teil, den rechten."
 Christkindlein sprach: "So ist es recht; so geh mit Gott, mein treuer Knecht!"
 Von drauß, vom Walde komm ich her; ich muß euch sagen, es weihnachtet sehr!
 Nun sprecht, wie ich's hierinnen find'! Sind's gute Leut, sind's böse Leut ?

Danach wird auf folgende Tabelle mit diesen Modifikatoren gewürfelt:

- 1 für das Talent Diener des Lichtes (nur einmal)
- +1 für das Talent Diener der Dunkelheit (nur einmal)
- +1 wenn innerhalb dieses Tages ein lebendes Wesen von den SC's getötet wurde¹
- +1 wenn innerhalb dieses Tages mehr als fünf lebende Wesen von den SC's getötet wurden¹

| | |
|-------|--|
| 1 | Der Weihnachtsmann ist gut gelaunt und vergibt doppelte Geschenke |
| 2-7 | Der Weihnachtsmann gibt jedem ein Geschenk |
| 8-17 | Der Weihnachtsmann möchte ein Weihnachtslied hören, dann gibt er jedem ein Geschenk |
| 18-19 | Böse Leut ! Die Spieler müssen ihre guten Taten nennen und auch ein Weihnachtslied singen, erst dann bekommen sie ein Geschenk (mit WM+1 auf die Geschenketabelle), ansonsten kommen 1W6 unsichtbare Wichtel und stehlen unbemerkt je einen zufälligen Gegenstand. |
| 20 | Knecht Ruprecht greift zur Rute und wählt den aus, der das letzte mal ein lebendes Wesen getötet hat. Willigt der SC der Bestrafung ein, dann verliert er W20 LK durch Schläge auf den Allerwertesten. Andernfalls kommt es zum Kampf. |

Bei 1-7 bekommt jeder SC ein Geschenk, bei 8-19 nur wenn ein Weihnachtslied gesungen wurde, es wird dabei auf folgende Tabelle gewürfelt:

| | | | | | |
|---|----------------|----|-------------------------------|----|----------------|
| 1 | Beutetabelle X | 8 | Beutetabelle T | 15 | 10 Äpfel |
| 2 | Beutetabelle R | 9 | Beutetabelle T | 16 | Beutetabelle G |
| 3 | Beutetabelle R | 10 | Beutetabelle T | 17 | Beutetabelle G |
| 4 | Beutetabelle W | 11 | Schifftrolle (Beutetabelle Z) | 18 | Beutetabelle C |
| 5 | Beutetabelle W | 12 | Schifftrolle (Beutetabelle Z) | 19 | Beutetabelle D |
| 6 | Beutetabelle W | 13 | 500g Nüsse | 20 | Beutetabelle B |
| 7 | Beutetabelle T | 14 | 10 Orangen | | |

¹ Der Modifikator für Talent des Lichtes zählt dann nur wenn es sich um Wesen der Dunkelheit gehandelt hatte.

| Knecht Ruprecht | | |
|-----------------|--------|--------|
| KÖR: 8 | AGI: 7 | GEI: 7 |
| ST: 2 | BE: 0 | VE: 0 |
| HÄ: 4 | GE: 2 | AU: 2 |



Bewaffnung : Rute (wie Keule+2),
Rüstung : Kettenhemd

Kämpfer (3), Glückspilz (2), Parade (1),
Schnelle Reflexe (1), Laufen (1)

Knecht Ruprecht wird falls jemand aufgibt
diesen nicht weiter angreifen, auch wird er
keinen SC unter -LK prügeln.

GH : 11 EP: 0 Beute : je SC
zweimal auf Geschenketabelle

Der SL sollte Knecht Ruprecht an die
Gruppenstärke anpassen (heroisch/episch).

| Weihnachtsmann | | |
|----------------|--------|--------|
| KÖR: 8 | AGI: 5 | GEI: 8 |
| ST: 2 | BE: 1 | VE: 3 |
| HÄ: 4 | GE: 4 | AU: 8 |



Bewaffnung : Kampfstab(ZZ+1)
Rüstung : Dicker Mantel AU+2, PA+1

Glückspilz (2), Charismatisch (3),
Zaubermacht (3), Wechsler (1)

Wird Knecht Ruprecht verletzt, so
kommt er bei einer 11-20 zu Hilfe. Bei
einer 1-5 flieht er.

Zauber : Stolpern, Verwirren, Waffe
des Lichts, Niesanfall, Verteidigung.

GH : 6 EP: 0 Beute : 0

| Christkind | | |
|------------|--------|--------|
| KÖR: 5 | AGI: 8 | GEI: 8 |
| ST: 0 | BE: 2 | VE: 4 |
| HÄ: 1 | GE: 5 | AU: 8 |



Bewaffnung : Stab (ZZ+2)
Rüstung : weiße Robe (AU+1)

Fürsorger (3), Permanente Heilende Aura



Fliegt mit doppelter B.
Flieht wenn getroffen.
Hält sich außer Kampfreichweite.

Zauber : Heilende Hand, Heiliges Licht,
Lichtlanze, Schutzschild

GH : 4 EP: 0 Beute : 0

Wenn Knecht Ruprecht getötet wird,
bekommt jeder SC zwei Talentränge
in Diener der Dunkelheit. Ränge in
Diener des Lichtes verfallen. Der Tod



von Knecht Ruprecht ist dem
Uhrwerk-Verlag zu melden.