



FROHES FEST

FASS, WIE ES DAMALS WAR

GAMMABOX

Erfahrungsstufe: 1-4
Ort: Altstadtruinen
Strahlungszone: grün
Gammapunkte: 1

In den Wintermonaten sind die SC auf der Suche nach etwas Warmem zu trinken. In aller Ironie ist inmitten der Großstadtruinen ein kleines, hölzernes Budendorf erhalten geblieben. Der nuklear verseuchte Schnee schimmert nah und fern grünlich gen Himmel, fast schon beruhigend, dieses schummrige Licht.

Dem aufmerksamen Auge wird nicht entgehen, dass die schneebedeckten Straßen auffällig sauber sind. Keine Trümmer, kein Müll ist unter der Schneedecke zu erahnen. Einzig unter dem zentralen Weihnachtsbaum sind Unebenheiten zu erkennen. Wenn man diese freilegt, offenbart sich ein großer Leichenberg unter ihm.

Angezogen durch diesen gigantischen, mit Lichterketten geschmückten Weihnachtsbaum kann man beim Schlendern verhältnismäßig gut erhaltene Verkaufsstände sehen, jedoch alle ohne

Betreiber. Bis auf einen: Laut vor sich hinlallend macht der Glühweinbudenbesitzer auf sich aufmerksam.

Im Gespräch (und vielleicht bei einem Heißgetränk?) wird schnell klar, dass dieser mittelalte Mann völlig wahnsinnig sein muss, so einen Lärm des Nachtes in einer Apokalypse zu verursachen.

Beerpongartige Spiele werden angeboten, als Preise gibt es - je nach Einsatz - blutverschmierte

BEERPONG

Um ein bisschen Schwung in die Runde zu bringen, bietet es sich an, eine kleine Runde mit einem Tischtennisball und Bechern vorzubereiten.

Waffen oder Weihnachtsleckereien**.*

Er brabbelt stets von „der Ankunft“, welche bald stattfinden wird. Und natürlich, dass das große Fest bald bevorstehe. Seine bestens ausgestattete besitzt mehrere Boiler, viel Weihnachtsdekoration und eine Luke, in welcher er „*DIE ZEIT IST GEKOMMEN! FROHES FESTHEEST!!*“ schreiend verschwindet, sobald das Glockenspiel über den ehemaligen Marktplatz erschallt.

Böse Absichten kann man ihm nicht unterstellen, er ist mittlerweile so verwirrt, dass er die jährliche „Ernte“ wie er sie nennen würde, als ganz natürlichen Prozess betrachtet: Er wartet auf Gäste, spielt und schwatzt mit ihnen, bis der Glöckner das Weihnachtslied erklingen lässt und wartet dann auf die Ankunft von Gus, dem großen, unreinen Santa.

Sobald er wieder verschwunden ist, kann er die Wertgegenstände und Rationen der anwesenden Zombies und Abenteurer einsammeln und an seine nächsten Kunden verkaufen.

Die (meist radioaktiv verseuchten) Leichen gibt er dem Weihnachtsbaum als Dünger, was seinen enormen „Glanz“ erklärt.

Wenn die SC einen Geigerzähler dabei haben, wird dieser sich zeitnah bemerkbar machen, denn kurze Zeit nach Beginn des Glockenläutens wird Strahlungszone gelb erreicht. Dies beruht auf dem enorm hohen Strahlungswert von Gus, der immer näher kommt.

Parallel bewegen sich Massen an Zombies aus der umliegenden ehemaligen Großstadt (1 Zombie/SC, Werte

wie Zombie-Kind, GRW S. 167) wellenartig alle acht Runden auf den Marktplatz zu, bis die Glocken nicht mehr läuten.

Der Glöckner ist ein Anwohner der Stadt, welcher - ungekannt von dem Glühweinbudenbesitzer - die große Ernte einleitet.

Er schlägt das Lied händisch in der westlich am ehemaligen Marktplatz liegenden Kirche an. Wenn man genauer hinsieht, kann man die vielen kleinen Glocken vom Platz aus erblicken.

Kurz vor der zweiten Welle nähert sich ein giftgrüner Schweif am Horizont:

Ein weihnachtliches Gespann aus vier - teils verbrannten - Plastikrentieren und einem imposanten Schlitten kommt mit rasanter Geschwindigkeit auf die SC zu. Auch dem Geigerzähler entgeht dies nicht, es herrscht nun Strahlungszone rot.

Daran ist Gus Schuld, dieser sitzt freudig in seinem Gefährt, laut „Har! Har! Har!“ rufend und schmeißt anfangs unidentifizierbare Objekte hinunter.

Er trägt einen zerfledderten Weihnachtsmannanzug, ein alter Plastikbart ist mit seinem Gesicht verschmolzen. Der Körper ist stark aufgebläht und mutiert, viele Öffnungen werden von kleinen Tierchen als Lebensraum genutzt und schauen gelegentlich frech heraus.

Vor der Apokalypse war Gus nebenberuflich ein leidenschaftlicher Kaufhausweihnachtsmann. Als Tag X gekommen war und der nukleare Sturm in die Mall

rückte, tat er sein bestes, Kunden und Kinder in Sicherheit zu bringen. Nachdem er einige Menschen in Sicherheit begleitet hatte und wieder auf dem Weg zu seinem Fotostand war, um weitere Sicherheitsbedürftige zu finden, war es jedoch zu spät und die Ausläufer einer Atombombe erfassten die Mall. Er suchte Schutz unter seinem umgekippten Schlitten, auf dem er einst Fotos mit den

Zusammenhänge, sodass er radioaktiv verseuchte Tiere in sich wohnen lässt und die Bewohner der Stadt mit ihnen „beschenkt“, indem er sie schwarmweise wie wild aus seinem Schlitten wirft.

Mit seiner Ankunft beginnend wirft er alle fünf Runden W20/5 madenartige Getiere (Werte wie Mutantenratte, GRW S. 156) auf den Markt, welche auf die SC zuschnellen.



Kindern machte. Als er wieder aufwachte, blieben nur noch Trümmer und sein riesiger, verformter Körper.

Nebst seiner krankhaften Gestalt haben sich allerdings auch verschiedenste Parafertigkeiten gebildet - auf Kosten seines Verstandes.

So hat er nun größtenteils Zugriff auf telekinetische Fähigkeiten wie Levitation, Kinetischer Schild und andere Eigenschaften, die ihm das Leben als Santa erleichtern.

Seine im Grunde genommen gutmütige Art hat er nicht verloren, jedoch fehlt sämtlicher Sinn für

Durch seinen stets aufgebauten Kinetischen Schild und sein rasantes Tempo in der Luft bildet Gus allerdings kein leichtes Ziel und weiß sich gewiss gegen unartige Kinder zu wehren.

Gerne rügt er die Bösen mit seiner auf dem Schlitten montierten Minigun, gelegentlich lässt er aber auch Geschenke*** nieder. Ob darin nun zündelnde Rohrbomben oder erfreulichere Dinge (siehe Tabelle im Anhang) enthalten sind, entscheidet der SL per Münzwurf.

Um den nicht enden wollenden Strom an Zombies abreißen lassen zu können, muss das Glockenspiel im Kirchturm zum Erstummen gebracht werden. Wenn keine andere Option gefunden wird, muss der Glöckner Lukas Fischer (Zivilist, GWR S. 124) daran gehindert werden.

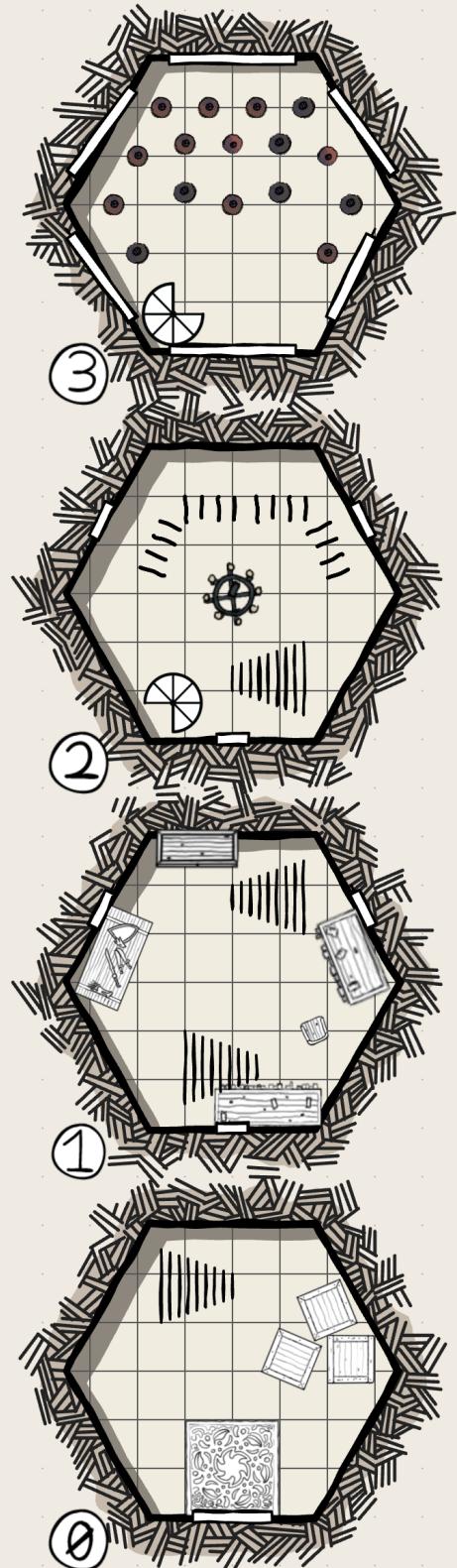
Dieser Mittfünfziger trägt zerzautes, graubraunes Haar und eine verschlissene Lederjacke. Früher war er ein frommes Mitglied der Kirchengemeinde, heute lebt keiner davon mehr hier. Er nutzt die Gelegenheit ausschließlich, um mit Hilfe von Gus sein Wohnviertel von Zombies zu reinigen und es für seine Familie sicherer zu machen, vom Treiben des Budenbesitzers weiß er nicht, denn er hält sich stets von fremden Menschen fern. Einen Hinweis auf ihn und seine Familie hätte man vorher in der zum Großteil abgebrannten Stadt finden können.

GLOCKENTURM

Der Glockenturm befindet sich westlich am Marktplatz, sobald die Glocken läuten, ist er einfach auszumachen. Seine sechseckige Bauweise erlaubt eine breite, hölzerne Eingangstür, der Blick ins **Erdgeschoss** ist darauf eher enttäuschend: Ein mit Schnee und Asche verdreckter Teppich soll das Innere vor weiterem Dreck bewahren. Ein paar alte Kisten schützen wenige alte Weinflaschen vor Sonnen-einstrahlung. Eine schmale, instabil wirkende Treppe führt nach oben.

Aufmerksame Augen können frische, vom Menschen

stammende Schuhspuren in der Ascheschicht auf dem Boden erkennen (**Spuren lesen**,



GEI+VE+2). Das Mauerwerk wirkt stark abgenutzt, von außen scheint die alte Backsteinfassade Stück für

Stück abzubrockeln. Durch einige kleine Löcher strahlt Licht, welches die Asche erst recht sichtbar macht.

1.Etage

Nach dem Aufstieg der jahrhundertealten, knarzigen Treppe macht sich eine Mischung aus Vorbereitungs- aber auch Lagerraum auf. Sperrige, nach altem Holz duftende Regale beherbergen religiöses Schreibwerk der letzten 700 Jahre. Eine kleine Kommode beinhaltet weitere Sammeleien, die Lukas Fischer hier angesammelt hat.

(BW 3D:20, 1P:20, 1W:20)
Auf einem Tisch liegen antike Stücke der Kreuzritter, darunter ein alter Schild mit Kreuzsymbol (Werte wie taktischer Schild +1, GRW S.113) sowie ein mittelalterliches Schwert mit eingravierten Psalmen (Werte wie Schwert +1, AU+1).

2.Etage

Die Kerzen vom Kronleuchter flackern den SC schon beim Hochlaufen entgegen. Der ohrenbetäubende Lärm der Glocken wird immer intensiver. Hier steht Lukas und zuppelt sich das Weihnachtslied an herunterhängenden Seilen zurecht. Es ist der erste Raum, der kleine Fenster aufweist.

Lukas ist mit dem Spielen so beschäftigt, dass er die SC zunächst nicht bemerkt.

Durch die hohe Lautstärke ist es mühelos möglich, sich anzuschleichen. Neben den vielen Seilen, welche aus Löchern von der Decke ragen, ist auch die wohl engste Wendeltreppe zu sehen, welche in ein weiteres Stockwerk führt.

3.Etage

Auf der höchsten Ebene des Turmes kann man die ganze Stadt aus den großen, offenen Fensterbögen begutachten. Große Messingglocken schmücken das Oberhaupt der Stadt. Von hier aus kann man bei einer **Bemerken-** oder **Suchenprobe** glänzende Gegenstände in der Glühweinbude erblicken: Hier handelt es sich allerdings nicht um blendende Glasflaschen die einst alkoholhaltige Leckereien beinhalteten, sondern um metallische, von hier aus undefinierbare Gegenstände.

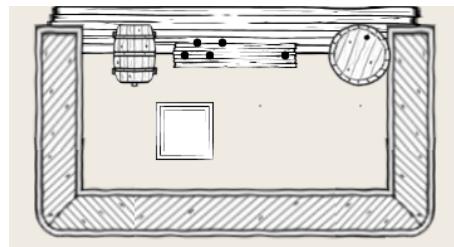
GLÜHWEINBUDEN

Sobald der Besitzer im Boden verschwunden ist und die erste große Welle an Zombies anrollt, kann es ratsam sein, Schutz in dieser wunderbaren Verkaufs-einrichtung zu suchen.

Von innen zeigen sich nämlich drei manuell herunterlassbare Sicherheitsgitter auf den Thekenseiten, welche ihre besten Jahre hinter sich haben (10 LK, 10 Abwehr). Außerdem stehen ein paar Fässer bereit, einige Flaschen stehen auf einem schmalen Regal an der massiven Hinterwand.

Glücklicherweise wurden ein paar „Sicherheitsgegenstände“ an der Innenseite der Theke festklebt. Hierzu zählen zwei leichte Pistolen +1 mit der verschnörkelten Gravur „W.H.“, 2 Molotow-Cocktails und ein Cowboyhut. Dieser ist mit einer blauen Perlenkette verziert und gibt +2 Bonus auf Schlagen und Schießen gegen Zombies.

Der Boden in der Bude weist eine klebrige Konsistenz auf, bei jedem Schritt pickt es. Eine massive, von innen verriegelte Bodenluke aus Metall ist ersichtlich. Ob und wie man diese öffnet, ist dem SL und den SC überlassen. Falls sie es schaffen, ist ein entspannter Verkäufer auf einem improvisierten Bett zu sehen und „Last Christmas“ dröhnt aus kratzig hochtonenden Computer-Lautsprechern der späten 90er Jahre entgegen.



In seiner „Küche“ sieht man, wie eitergeföllte Zysten zum Austropfen über dem

Eggnogtopf hängen, einige Gläser sind bis zum Rand mit Fuß- sowie Zehennägeln gefüllt. Auch Hirn- sowie Augenreste lässt der gute Mann nicht verkommen.

Weihnachtsleckereien**

W20	GEWINN
1	Glühwein
2 bis 5	Zuckerstange
6 bis 9	Zimthirnkeks
10 bis 13	Madipanstollen
14 bis 17	Lebkuchenmännchen
18 bis 19	Eggnog
20	Zwei Gewinne nach Wahl

Waffen*

W20	GEWINN
1	BT W-1: 5
2 bis 8	BT W-1: 12
9 bis 15	BT W-2: 14
16 bis 19	BT W-1: 18
20	BT W-2: 14

Alle Waffen wirken stark benutzt oder sind blutverschmiert. Dies kann als Hinweis auf die Ernte oder generell verdächtiges Verhalten verstanden werden.

GEGENSTAND	EFFEKT
Zuckerstange	Verleiht einen Zuckerschub für 1W10 Runden, außerdem leuchten sie im Dunkeln: Laufen +2; Initiative +1
Zimthirnkeks	Selbstgebacken aus den Überresten der letzten Zombiehorde. Verleiht für 1W10 Runden Spezialkraft +1.
Madipanstollen	Maden durchzogener Weihnachtsstollen. Verleiht dem Konsumenten 1W10 Runden Abwehr +1.
Lebkuchenmännchen	Ein Lebkuchen mit täuschend echten Augen und einem fingernagelartigen Mund. Wer diesen verputzt, bekommt für 1W10 Runden Schlagen +1.
Eggnog	Dieses etwas zu cremig wirkende Eierlikörgetränk gleicht das Grundzittern aus und gibt 1W10 Runden einen Bonus von Schießen +1.



*Geschenke*** bei erfolgreichem Münzwurf*

W20	GESCHENK
1	Ringelsocken, Größe 34
2	Marken-Hammer mit Nagelzieher
3	Pizzaschneider
4	3er-Set Antistressbälle
5	Buch „100 Wege zum Glück“
6	DVD mit dem Film „Schöne Bescherung“
7	Perfekt erhaltener Nuss-Nougat-Aufstrich
8	Kleine Packung Servietten
9	Magnetarmband
10	Buch über Wechseljahre, mit Schleife
11	Rückenkratzer mit ausziehbarem Griff
12	Hübsch verpackte Hornhautraspel
13	„Lustiger“ Spruchkalender 2007
14	Flachmann mit Gravur „Erste Hilfe“
15	10 ausländische Biere
16	Todschicke Krawatte
17	Elchtassen für Eggnog
18	Toilettenaschenbecher
19	Luftpolsterfolie, 2m
20	Gedruckte Ausgabe „Gammaslayers“

G.U.S. GREAT UNCLEAN SANTA					
KÖR:	15	AGI:	3	GEI:	1
ST:	8	BE:	o	VE:	o
HÄ:	8	GE:	o	AU:	3
42	21	3	15	18	20
Bewaffnung		Panzerung			
Minigun (WB+6)		Merkt nichts (PA +3)			
Schlitten (WB+4, LAU 15)		Kinetischer Schild (PA+3)			
Dunkelsicht		Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen			
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Regeneration		Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.			
Schlittensprint		Der Nahkampfangriff mit den Schlitten kann leichte Holzkonstruktionen durchbrechen			
Geistesmutation		Hält ohne Mühen einen Kinetischen Schild mit AU aufrecht			
Beute: verseuchte Maden, 3 Rohrbomben, 1R:20, 3M:20					
GH:	24	GK:	gr	EP:	240

Viel Spaß bei dieser Weihnachtsbegegnung, die sich selbst nicht allzu ernst nimmt.
Und frohes Fest!

Frohes Fest von Weisenfuzzi / Georg W.

Das Santabild wurde mit Nightcafe AI entworfen und mit Procreate bearbeitet.
Karten wurden mit Dungeonscrawl und Dungeonfog erstellt.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International



