

Der-Stadtpark-Alter-Teich-und-Pavillon-235

Der Stadtpark – Alter Teich und Pavillon

Ein weitläufiger Park mit alten, knorrigen Bäumen, die ihre Äste wie knochige Finger ausstrecken. Im Zentrum befindet sich ein trüber Teich mit einer schlammigen Oberfläche, von dem ein leichter Modergeruch ausgeht. Ein verfallener viktorianischer Pavillon steht am Ufer, dessen Holz morsch ist und bei jedem Windhauch knarrt. Das Quaken von Fröschen und das Zirpen von Grillen vermischen sich mit dem Rascheln der Blätter.

Tagsüber

Ein Ort der scheinbaren Ruhe, Kinder spielen auf Spielplätzen weiter entfernt, und Spaziergänger sind unterwegs. Die Vögel zwitschern.

Abends

Der Park leert sich. Die Umrisse der Bäume wirken bedrohlicher, und der Teich reflektiert nur noch das fahle Licht. Die Geräusche der Natur werden lauter, aber auch unheimlicher.

Nachts

Eine fast völlige Stille liegt über dem Teich, nur unterbrochen vom gelegentlichen Plätschern. Der Pavillon wirkt wie ein Geist, und die Bäume scheinen sich zu ducken. Ein Gefühl des Beobachtetwerdens kann aufkommen.

Geheimnisse

- Unter dem Teich ist ein kleines Versteck, das von einem lokalen Drogenring genutzt wird, um kleine Mengen an Drogen zu verstecken. Manchmal sieht man Blasen an der Oberfläche aufsteigen, die nicht von Fischen stammen.
- Der alte Pavillon ist ein Treffpunkt für eine geheime Gruppe von Vogelliebhabern, die hier seltene Eulenarten beobachten. Sie haben kleine Kameras installiert, die ungewöhnliche Bewegungen im Park aufgezeichnet haben könnten.

- Im Wurzelwerk eines der ältesten Bäume ist ein kleines, verrostetes Metallkästchen versteckt, das alte Liebesbriefe und einen vergilbten Zeitungsartikel über ein unerklärliches Verschwinden vor Jahrzehnten enthält.
- Der Tümpel wurde im Umbra von einem Wasserelementar besetzt, der durch die SC mit 4+4 Gnosis versorgt wurde

Umbra

Kampf gegen die Plage (Gier-Amöbe)

Tief im Umbra des Stadtparks, wo die Strukturnetze der Weberin zu einem fast undurchdringlichen Dickicht verschmelzen, spürt ihr eine pulsierende Präsenz. Der Geruch von Fäulnis und chemischer Gier ist hier überwältigend, er dringt selbst durch eure geistigen Sinne. In der Mitte einer kleinen Lichtung, umgeben von einem Wall aus undurchdringlichen, klebrigen Netzen, seht ihr die Quelle der Plage: Eine gigantische Gier-Amöbe, die langsam auf dem Boden kriecht. Ihre Oberfläche schimmert in widerlichen Grün- und Brauntönen, und sie ist übersät mit unzähligen, blasenartigen Auswüchsen, die wie aufgequollene Suchtgefäße aussehen. Die Luft um sie herum ist verzerrt, als würde die Realität selbst dem unstillbaren Hunger dieses Wesens weichen.

Phase 1: Das Wuchern der Gier

Die Amöbe bemerkt eure Anwesenheit und pulsiert heftiger, ihre Oberfläche kriecht und blubbert. Aus ihren blasenartigen Gebilden schießen drei bis vier Tentakel hervor, die wie schleimige Schläuche enden und sich gierig nach allem ausstrecken, was Lebensenergie besitzt. Der Kampf beginnt!

Tentakel-Angriff: Jeder Tentakel ist schnell und überraschend reichweitenstark. Sie versuchen, euch zu umschlingen und an Ort und Stelle zu halten. Sobald ein Tentakel sich festsaugt, beginnt er, eure Willenskraft zu entziehen, während er die Essenz des Wyrms in euch pumpt, was ein Gefühl des unstillbaren Verlangens hervorruft. Wenn ihr euch befreien wollt, müsst ihr einen Willenskraftwurf schaffen.

Sucht-Schatten beschwören: Während des Kampfes stößt die Amöbe immer wieder kleine, flinke Sucht-Schatten aus ihren Blasen ab. Diese geisterhaften, amöbenartigen Gebilde huschen zwischen den dichten Strukturnetzen umher und versuchen, euch abzulenken und in die Reichweite der Tentakel zu treiben. Sie selbst können zwar keinen physischen Schaden anrichten, aber ihre Präsenz schwächt eure Konzentration und erzeugt einen inneren Drang, dem ihr widerstehen müsst (Willenskraftwurf).

Aura der Apathie: Die Amöbe strahlt eine konstante Aura des unstillbaren Verlangens und der geistigen Erschöpfung aus. Jeder SC in ihrer Nähe muss pro Runde einen niedrigen Willenskraftwurf bestehen, um nicht von einem kurzzeitigen, intensiven Drang nach etwas (Drogen, Macht, Gier, Schlaf) überwältigt zu werden, der ihre Konzentration auf den Kampf stört. Die dichten Weberin-Netze um die Amöbe herum sind zwar stark, aber auch klebrig und klammern sich an euch, was

eure Bewegungsfreiheit einschränkt.

Bild-Inspiration für Phase 1:

[gieramoeba.png](#)

Stellt euch eine Szene vor, in der ein riesiges, amöbenartiges Wesen mit giftgrünen und braunen Blasen aus dem klebrigen Boden des Umbra aufsteigt. Seine Tentakel peitschen durch die Luft, während im Hintergrund die dichten, leuchtenden Strukturnetze der Weberin ein unwirkliches Labyrinth bilden. Die Luft flimmert und ist erfüllt von einem Gefühl des Verfalls und der Gier, während geisterhafte Sucht-Schatten zwischen den Netzen huschen

Phase 2: Die Metamorphose der Gier-Spinne

Sobald ihr der Gier-Amöbe signifikanten Schaden zugefügt habt, platzen einige ihrer größten Blasen mit einem widerlichen Schmatzen. Ein zäher, schleimiger Ausfluss überzieht den Boden, und die Amöbe beginnt, sich rapid zusammenzuziehen und zu transformieren! Sie beginnt, die umgebenden, dichten Strukturnetze der Weberin in sich aufzusaugen, verschlingt sie mit ihren Tentakeln und zieht sie in ihre schrumpfende Masse. Die Linien der Netze beginnen, sich als neue Gliedmaßen und Panzerung auf ihrer Oberfläche abzuzeichnen. Das pulsierende Herz im Inneren pulsiert schneller, und ihr spürt, wie es nicht nur Gier, sondern auch eine wachsende boshafte Intelligenz ausstrahlt.

Netz-Absorption und Transformation: Die Amöbe zieht sich aktiv die Strukturnetze der Weberin ins Innere. Mit jeder absorbierten Netzbahn wächst eine neue, spinnenartige Gliedmaße aus ihrem Körper oder eine dichte, netzartige Panzerung über ihre Oberfläche. Dies erhöht ihre Verteidigung und macht sie widerstandsfähiger.

Spinnenartige Bewegung: Mit ihren neuen Gliedmaßen wird die Amöbe deutlich schneller und agiler. Sie beginnt, sich nicht mehr nur kriechend, sondern mit schubartigen, spinnenähnlichen Bewegungen fortzubewegen. Sie kann die verbleibenden Netze nutzen, um sich blitzschnell zu bewegen und euch zu umkreisen.

Lähmendes Netzsekret: Anstelle der bloßen Tentakel-Umschlingung kann die Gier-Spinne nun klebrige, zähe Netzsekrete versprühen, die euch bei einem Treffer nicht nur verlangsamen, sondern auch kurzzeitig lähmende Neurotoxine in euch freisetzen, die eure Fähigkeit zu handeln einschränken (temporäre Attributs- oder Fähigkeitsmalus). Die Sucht-Schatten werden weiterhin beschworen, doch nun agieren sie koordinierter und versuchen, euch in die Fäden der Spinne zu treiben.

Bild-Inspiration für Phase 2:

[gierspinne.png](#)

Stellt euch vor, wie die formlose Amöbe sich zusammenzieht, ihre glitschige Masse verhärtet und sich mit den leuchtenden, ätherischen Fäden der Weberin verbindet. Aus ihrem Körper sprießen mehrere ungleichmäßige, spindeldürre Beine, die aus einer Mischung aus verdorbenem Fleisch und gespannten Netzsträngen bestehen. Ihre Oberfläche wird rau und panzerartig, durchzogen von pulsierenden Netzadern. Sie bewegt sich mit einer fremdartigen, zuckenden Agilität, während ihr

zentrales Herz in ihrem nun semi-transparenten Körper unheilvoll leuchtet und das umliegende Umbra zu ihren Füßen zerreit.

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:00 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:00 UTC by Lester