



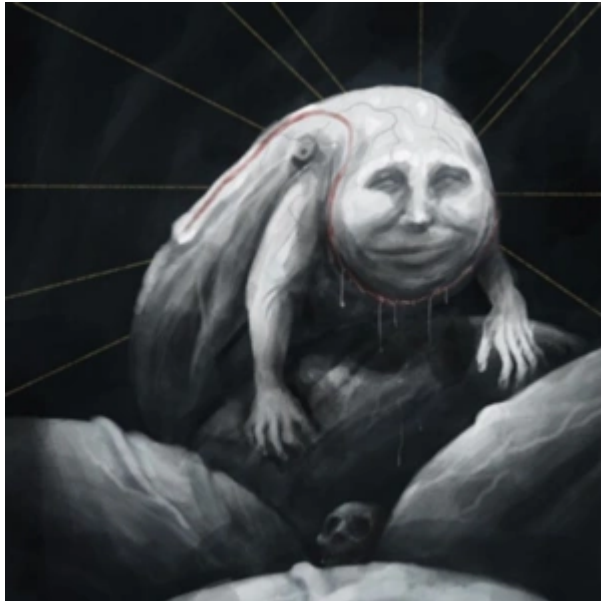
Somnium Distortum – A Torz Álmok Világa

[>>hangulatzene<<](#)

„Ki ide belép, az teljesen új emberként jön ki, feltéve, hogy túléli. Vagy sokkal erősebbként minden félelmétől és múltbéli sérelmétől megszabadulva, vagy pedig mentálisan örökre megnyomorítva”

Bemutató: Ez az emelet egy sötét, folyton változó tér, ami arra játszik, hogy az örületbe taszítson minket és erre a legnagyobb és leghatásosabb fegyvert használja ellenünk: a saját elménket. A hely kinézetre olyan, mintha egy megtört tudatú ember álmodta volna, akinek éppen omlik össze az elméje. A terek ismerősek, mégis természetellenesek, folyosók, amik sehova sem vezetnek, ajtók, amik tátongó ürességbe nyílnak, és házak, amik úgy néznek ki mintha lüktető, organikus masszából lennének. A levegő fojtogat, de nem gáz vagy szmog miatt, hanem mert pánikkal és szorongással van tele. A hangok eltorzulnak: suttogásnak indulnak, de ordításként végződnek. Az ide elzárt lények nem húsból és vérből vagy bármilyen más megfogható dologból állnak, hanem *gondolatokból, vágyakból és elfojtott félelmekből, traumákból, fóbiákból*. Csak azok a kalandorok képesek felvenni a harcot az itt lévő szörnyekkel és kijutni innen, akik igazán elvetemültek és mentálisan erősek mert ha nem így van, könnyen beszippanthatja és összeroppanthatja őket pszichésen ez a borzalmas világ.

Egyéb: Az itt lévő szörnyek elleni taktikában ki kell térni arra, hogy hogyan védekeztek a tér elme bomlasztó hatásával. Ha erre nem tértek ki akkor NEM próbálkozhattok újra még egyszerű kihívással sem és bónusz 3 nap pihenőt kaptok.



Megnevezés: Vermis Incubicus - Rémálom Féreg

Teljesítés: egyszerű kihívás

Leírás: Egy átlátszó, sötét és eldeformálódott emberi arccal rendelkező hernyó/féreg szerűség. Áttetsző testében lehet látni azoknak a lelkét, akiket megevett és közvetlen közelről hallani is lehet halálsikolyaikat, amit a végtelenségig ismételnék. Simán fizikai támadásokkal képtelenség megsebesíteni, mindenképpen valamilyen energia alapú képességet kell használni. Méretét tekintve 12-15 méter hosszú. Rejtőzködve várja a prédáit és az árnyak között mozogva vadássza le azokat. Mozgása közben suttogó hangot ad ki, amivel halálra tudja rémíteni azokat a szerencsétlen kalandorokat, akiket aztán élve tép szét emberi fogaival.

Képességek és fegyverek:

- Rejtőzködő vadász stílus
- Fizikai immunitás
- Félelem keltés még a legbátrabb harcosokban is
- Testével való összeroppantás
- Jelenlét elrejtése/Árnyékokba való beleolvadás
- Áldozatokban való mentális seb ejtése a szeretteik vagy más kalandorok hangját utánozva

Jutalom:

- 3 TP vagy KP (akár vegyesen)
- 1 adag rémálom nyálka (magunkat bekenve vele sokkal rezisztensebbek leszünk a fizikai csapásokkal szemben)
- 2000 yen



Megnevezés: Lacrimor

Teljesítés: taktikaírás

Leírás: Ez a lény úgy csalja magához áldozatait, hogy egy kigyermek testét használja álcául. Viszont amikor a mit sem sejtő kalandorok a közelébe érnek előjön belőle az igazi, borzalmas alakja. A gyermek hátából undorító fekete maszlag tör ki, amit kedve szerint képes formázni. Közlekedéshez leginkább csápszerű vagy póklábakhoz hasonlító alakokat csinál, amikkel rendkívül gyorsan képes helyet változtatni. Legyőzni csak úgy lehet, ha a gyermeki testet pusztítjuk el, ami eredeti alakjában is ott van viszont ilyenkor az csak lóg le az alsó részéről mozdulatlanul, viszont ez nem lesz könnyű feladat mert a fekete anyag mindent meg fog tenni, hogy megvédje. Rendkívül ellenálló a fizikai csapásokkal szemben és minden elemre van valamiféle rezisztenciája a tűzön kívül. Az „álca test” attól függetlenül, hogy mozogni nem tud, hangokat képes kiadni és előszeretettel nevet gyermeki hangon vagy sír fülsiketítően, amivel az ellenfeleit halálra tudja rémíteni vagy éppenséggel összetudja zavarni őket.

Képességek és fegyverek:

- Rendkívül nagy sebesség
- Bárhogy formázható sötét massa szerűség, ami nagy védelmi, illetve támadó erőt képvisel
- Hatalmas fizikai rezisztencia
- Elemi rezisztencia (a tűz kivételével)
- 1 gyengepont, amihez nehéz hozzáférni

Jutalom:

- 4 TP vagy KP (akár vegyesen)
- Lacrimor massa (Fegyverünkhöz vagy páncélunkhoz hozzáadva sokkal ellenállóbbá tehetjük azt a különböző elemi mágikákkal szemben a tűz kivételével)
- 25 EXP



Megnevezés: Az örök szenvedő

Teljesítés: taktikaírás

Leírás: Kinézetre egy 2 méter magas emberszerű lény, aminek az egész teste össze van égve és láncok és lakatok borítják azt. Folyamatosan hörög és fájdalmas nyögéseket hallat, noha nem a testén lévő égési sérülések miatt -mert fizikai fájdalmat nem képes érezni ahogy fáradtságot sem- hanem azért, mert lelke is meg lett égetve. A zombikéhoz hasonló mozgása ne tévesszen meg senkit mivel sebessége hihetetlenül nagy és emellé a reflexe is éles. Úgy tartják, ha meghallod a lánc csörgését és a keserves nyöszörgést akkor már védekezni is késő. Fegyverként a testén található láncokat használja rendkívül képzetten és amikkel, ha sikerül elkapnia valakit annak az energiáját és a lelkét viszonylag gyorsan eltudja szívni. A láncok nagyon ellenállóak a különböző fizikai csapásokkal szemben és a mágiaát képes - egy limitig - elszívni és ezzel erősíteni és gyógyítani magát instant módon akár a nagyobb sérüléseket is, így mivel azok körbe veszik a lény testét eléggé nehéz megsebezni őt.

Képességek és fegyverek:

- Fejlett láncforgató harcmodor
- Végtelen kitartás
- Hangsebességhez közeli gyorsaság és reflex
- Láncok rendkívül nagy védelmi, illetve támadó erővel (fizikai rezisztencia és mágia elszívás)
- Regeneráció és önmaga erősítése az elszívott energiával

Jutalom:

- Gyötrelem láncok (egy bizonyos mennyiségű energiát el tudunk vele szívni ellenfelünktől, ami szinte instant regenerációt biztosít viszont ilyenkor hatalmas fájdalmakat él át karakterünk)
- 20 arany



Megnevezés: Number XY: Carnifex Somniorum – Az Álmodó Hóhéra

Témazene: [>>katt<<](#)

Teljesítés: taktikaírás (maximum 3 személy)

Teljesítési lehetőségek: 1

Leírás: Egy hatalmas méretű szörnyeteg, ami több ezer foszló hullát hordoz a testén, amivel elrejtí valódí kinézetét. A holttestek mindegyike egy-egy legyőzött kalandor, akiknek a képességeit is megszerezte haláluk után, de azokat csak addig képes használni ameddig rajta vannak tetemek. Fő ereje viszont a félelem elnyelésben és ezzel statjai növelésében rejlik. Képes az ellenfelei legnagyobb félelmeit illúziók formájába a fejükbe vetíteni és ezáltal szépen lassan erősíteni magát a félelmük és szorongásukon keresztül. Ezt még a legjobb mentális rezisztenciával sem lehet levédeni, maximum tompítani tudjuk a hatását. Minél tovább tart a harc annál erősebbé válik a rém tehát érdemes gyorsan kivégezni, félelmeinket leküzdve. Ha valahogy sikerülne leszedni róla a hullák tömkelegét azzal megmutatkozik előttünk valódi alakja, egy sötét színű asztrális testtel rendelkező arc és bármiféle jellemvonás nélküli szörnyeteg. Hatalmas karmai vannak, amikkel bármit és bárkit képes szétvágni és ezekkel a lelkünket is tudja sebezni. DE ilyenkor képességei jelentős részét elveszíti (az illúzióján és a félelem elnyelésén kívül), emellett védelmi ereje is megcsappan mert az igazi teste eléggé törékeny VISZONT csak energia alapú képességekkel lehet sebet ejteni rajta így is.

Egyéb: A Hóhéra képes az oldalon található összes NEM egyedi képességet használni (akár mágia, akár fizikai), emellett minden egyes legyőzött nevelő egyedi képességét is megkaparintja magának és ezeket képes használni mindaddig ameddig a holttesteket nem szedjük le róla. Ezeken kívül pedig ki kell térni arra, hogy karakterünk milyen módon győzi le

a legnagyobb félelmét ameddig az illúzió hatása alatt van.

Begyűjtött nevelők teteme: -

Képességek és fegyverek:

- Óriási testméret
- Hatalmas kitartóerő az első „formájában”
- Hatalmas fizikai erő
- Szinte végtelen energia készlet
- Tomboló harci stílus
- Fejlett mágia használat
- Fejlett illúzió használat
- Lélek sebző karmok a második „formájában”
- Folyamatos erőnövekedés a harc közben
- Fizikai immunitás a második „formájában”

Jutalom:

- 3db (vagy amennyien vállalkoznak rá) Nagy Képesség Tábla (beváltható egy maximum 25000 erőbe kerülő képességre)
- 1db Fejlett Illúzióhasználat Passzív (Lényegében egy 15000 Erő erőkategóriájú passzív képesség)
- 1db A Hóhér Karma(i) (a Műhelyben egy lelket is sebző fegyvert lehet belőle készíteni)
- 15000 erő és yen
- „Aki túllépett minden félelmén” cím

Attribútum:

- Carnifex Somniorum attribútum: 30000 erő ellenében egy megvehetjük magunknak a Koponya Gyűjtő nevezetű képességet, amivel képesek lehetünk használni az általunk Bábelben, Dungeonokon, Harcokon legyőzött ellenfeleink egy képességét, HA a testünkön viseljük annak egy darabját. Azt, hogy melyik képességet tudjuk használni, a főszerkesztővel kell egyeztetni, emellett azt is ki kell írni, hogy melyik részét viseljük a halott embernek (pl. fogát, szemét, fülét stb.)



Megnevezés: Number YX: Eidoleth – A rémálmok hercege

Témazene: [>>katt<<](#)

Teljesítés: taktikaírás (minimum 3, maximum 4 személyes)

Teljesítési lehetőségek: 1

Leírás: Ez a legfőbb uralkodója a rémálmok birodalmának. Réges-régen egy elfeledett időben ő is egy ugyanolyan kalandor volt akár csak ti. De amikor ellátogatott erre az emeletre társaival, azok elárulták őt és magára hagyták őt a sötétben. Évek, vagy akár évtizedek is eltelték és szépen lassan megőrült. Szadista és kegyelmet nem ismerő lett. Bosszút esküdött és minden egyes vele szembejövő harcost megkínzott és lemészárolt. Az idők alatt a teste teljesen megváltozott. Egy teljesen árnyékból-üreségből álló lénné vált, amely a sötétből való félelmet testesíti meg. Emberi alakja van, viszont ezt úgy képes változtatni ahogy kedve tartja. Arcán folyamatosan egy eltorzult vigyor látható, ami már önmagában megfutamíthatja még a bátrabb harcosokat is... persze mind hiába mert úgyis utoléri őket. Harcolni csak a saját zsebdimenziójában lehet vele, ami egy fekete, üres tér villódzó fényekkel, és ez nagyban megnehezíti a látást és a koncentrációt. Itt a mozgás lebegésszerű és mozdulataink sokkalta lassabbak lesznek, valamint az emelet elme bomlasztó hatása is nagy mértékben felerősödik és folyamatosan rémképeket látunk magunk előtt. Képtelenség kitörni innen bármilyen technikával. Eidoleth képes akár több tíz klónt létrehozni magából, akik ugyan akkora erőt képviselnek és még ha az eredetit meg is ölik az egyik klón átveszi a helyét. Sötét mágiaja páratlan hiszen ő maga a sötétség. Instant helyváltoztatást is tud használni, amivel még nehezebbé teszi azt, hogy eltaláljuk bármilyen képességgel. Viszont a fő fegyvere még csak most jön. A dimenziójában kikapcsolnak a fények és vaksötét lesz, amihez a szemünk képtelen hozzászokni, maga Eidoleth pedig eggyé válik a sötétséggel és úgy és onnan képes támadni minket ahogy és ahonnan csak akar. Ebben az állapotában

előhozza belőlünk a gyerekkori félelmünket a sötét iránt. Megfelelő rezisztencia vagy elme erősítő képesség nélkül már itt halottnak lehetünk elkönyvelve mert a félelemtől képtelenek lennénk mozogni. Azonban, ha rendelkezünk ilyenekkel még mindig fennáll az a probléma, hogy bárminemű fény vagy fényt kibocsátó képesség nélkül lehetetlen megsebezni a boszt akit még meg is kell találnunk a hatalmas tátongó ürességben (tényleges sebzést csak a rendes fény vagy fénnel kapcsolatos technikák tudnak okozni, a többi csak korlátozottan).

Képességek és fegyverek:

- Árnyékból álló test, amit képes bárhogyan változtatni és amit csak fény alapú vagy fényt kibocsátó technikákkal lehet megsebezni (utóbbival csak korlátozottan)
- Végtelen energia
- Fejlettebb sötétség mágia használat
- Saját zsebdimenzió (amiből képtelenség kitörni) először villódzó fényekkel, majd teljes vaksötétséggel, ahol sokkal lassabban tudunk mozogni
- Teleportáció
- Azonos hatalommal bíró klónok létrehozása a dimenzió első változatában
- Az ürességben való elrejtőzés a dimenzió második változatában
- Bárhonnan, bármilyen irányból képes támadni a dimenzió második változatában
- Paralízis okozása a sötétséggel kapcsolatos félelmeink/traumáink előhozásával

Jutalom:

- „A sötétség meghódítója” cím
- 1db Sötétség manipuláció képesség (Lényegében egy 30000 Erő erőkategóriájú képesség, amivel képesek lehetünk a sötétséget úgy formázni/manipulálni ahogy a kedvünk tartja)
- 1db Fejlettebb sötétség mágia használat passzív képesség (Lényegében egy 20000 Erő erőkategóriájú passzív képesség)
- 1db A rélálom herceg árnyékának szilánkja (egy árnyékunkkal összeolvasztható szilánk, amitől Eidolet egy sokkal gyengébb, eredeti hatalmának csak töredékével rendelkező változata olvad össze árnyunkkal. Klónozási, illetve zsebdimenziós képességeivel nem rendelkezik, de viszonylag erős fekete mágiakkal és alakjának megváltoztatásával képes segíteni minket)
- 20000 erő és yen

Attribútum:

- Eidolet attribútum: A birtokosok teljes immunitást kapnak a különböző sötét és sötétséggel kapcsolatos mágiakkal szemben, valamint egyetlen alkalommal megidézhetik Eidoletet teljes hatalmában egy Dungeonon vagy Babelen aki az oldalunkon fog harcolni.