CRAFTANDO MUNDOS

LOCALIDADES NATURAIS

GENIUS LOCI

Floresta, Regeneração, Atemporalidade

NOME

Atempus - A Floreta Além do Tempo

DESCRIÇÕES BÁSICAS

Floresta Ombrófila Densa
Nevoada
Dentro da floreta possui uma clareira com um lago associado a uma cachoeira (nesse local o efeito da floresta é neutralizado)
Sua fauna predominante é de animais de pequeno e médio porte sem habito migratório.
A densidade floreta faz com que pouca luz entra na floresta, exceto na região da clareira.

PECULIARIDADES

Plantas Alucinógenas

Névoa causadora de alucinações

As plantas produzem um espaço temporal retorcido onde você pode viajar para o seu futuro (envelhecendo) ou para o seu passado (rejuvenecendo)

A fauna é totalmente fora do seu tempo, onde pode encontrar animais que já foram extintos quanto animais que "ainda não evoluiram"

TRÊS PORQUES

A plantas geram uma névoa que distorce o tempo - Porque?

PQ 1 - A névoa tem um efeito no DNA dos seres vivos fazendo a ativação ou ativação reversa do corpo.
PQ 2 - A floresta nasceu de um evento mágico errado de um druida que teve seu filho ainda muito jovem e tentando ressuscitá-lo.
PQ 3 - Amor pelo filho e a dor da perda. A esposa ficou louca com a morte da criança e o druida tentou trazer a criança de volta.

BACKGROUND

Uma criatura antiga morreu na floresta criando essa distorção no tempo.
A lenda diz que a água da cachoeira tem um efeito neutralizante da distorção do tempo.
Diz a lenda que a clareira muda de lugar.
O espírito do tempo e da morte vaga pela floresta, por isso as pessoas ficam mais velhas ou mais novas.

ATUALIDADES

A floresta é um erro mágico.
Árvore Protocrona - Responsável pelo rejuvenescimento
A lenda diz que a água da cachoeira tem um efeito neutralizante da distorção do tempo. (Verdade)
A cachoeira na verdade é o centro da floresta, mas pela densidade é difícil de mapeá-la.
Obs: a floresta como um todo é difícil.
O espírito é do druida original vaga pela floresta (fica ao seu cargo colocar a índole)
A amor do druida foi tão grande que o espírito da criança se incorporou na floresta (A floresta é o

EXTRAS

Ideia 1 - Um espirito (mulher do druida) vaga por uma aldeia próxima da floresta clamando pelo seu filho morto. Os aventureiros precisam expurgar o espírito.
Final - Aceitar a perda e parar de sequestrar crianças
Final - Fazer com que o espírito da mulher se reconcilie com o espírito da floresta (que é o druida)

Ideia 2 - Masmorra do Tempo: Fugir da floresta antes de ficar velho demais ou criança demais.