CRAFTANDO MUNDOS

LOCALIDADES NATURAIS

GENIUS LOCI

caverna, subterranea, marítma

NOME

Neraka: A caverna dos olhos profundos

DESCRIÇÕES BÁSICAS

a caverna é o refugio de Inktvus Oguen,um Beholder (Squidholder) com características de polvos e lulas e ela é muito longa e profunda, onde cada nível da caverna possui elementos diferentes.
Na caverna possui bolsões de ar em algumas áreas.
Ele, o squidholder, não tem preconceitos com seus seguidores, qualquer criatura que se submeta a servi-lo ele aceita sua servidão.
Existem diversos biomas e construções no subterranio que o beholder usa como locais de pesquisa, cultivo e seleções de materiais.

PECULIARIDADES

O Squidholder cativa criaturas marítimas ou as controla para afundar e trazer os seres que estavam no navio, seu objetivo é coletar o máximo de conhecimento do cérebro desses seres para assim se tornar um novo Deus.
Quanto mais tempo as criaturas inteligentes servem ao Squidholder, mais suas características se aproximam de uma criatura marítima.
(Cada ser tem a característica de um animal do mar)

-Com o passar de horas dentro da caverna, o jogador faz um teste de sabedoria e caso não passe, diminui

TRÊS PORQUES

Pq 1- Na busca de conhecimento o nosso beholder descobriu que existem um ser extraplanar que se dizia mais poderoso que os próprios deuses, pela ganancia ele quis se aproximar dessa entidade que fez com que ele se torna-se com essas características marítimas

Pq 2- A localidade da caverna foi escolhida tanto pela aproximação da entidade (abissal maritma) e também pela rede natural de cavernas que já possuía

Pq 3- Ele acredita totalmente que pode tornar um deus e por isso não mede esforços para conseguir seus objetivos, pois tempo e recurso ele tem.

BACKGROUND

Diz que alguém ou alguma coisa coleta os tesouros de navios afundados.
Os habitantes da região dizem que quando mais perto de uma caverna estranha maior a sensação de estar sendo observado.
Os cultistas de uma criatura estranha andam com roupas molhadas e gostam de caminhar em dias de chuva. Dixem que os arautos possuem guelras.

ATUALIDADES

Uma sociedade de mestiços (qualquer raça com qualquer animal marinho) vive para servir Iktivus na sua busca pela ascensão à divindade.
Existem uma leve divisão de cascas, mais relacionado a força e devoção.
Seu servos mais poderosos possuem resquícios de inteligencia apenas para ter a capacidade de executar as ordens do beholder (Arautos do Olho)
Existem um código ou artefato de reconhecimento entre os cultistas do beholder. Os cultistas possuem pequenos detalhes de animais marinhos que comprovam a conexão com o beholder, eles também com

EXTRAS

A Descoberta da Caverna - tesouro especifico, uma pessoa importante, um item mágico, foi perdida perto boca da caverna. Os aventureiros são chamados para resgatar esse item ou pessoa e vão ter que enfrentar cultistas, animais marinho, seres estranhos. (Essa quest não é para matar o beholder, é uma quest de resgate)

A invasão do beholder - o Inktivus arquitetou uma invasão em massa de alguma área de grande conhecimento arcano, para agilizar seu processo de ascensão. O trabalho dos aventureiros é de tentar impedir seu sucesso.