



RPG DAY

Ինչի տիտես կանոն ամենայն ժամանակ

Ինչի տիտես կանոն ամենայն ժամանակ

Ինչի տիտես կանոն ամենայն ժամանակ





OLÁ A TODOS(AS) E BEM-VINDOS(AS) AO 5° RPG-DAY!!

O evento é 100% online, via Discord, unindo vários mestres e jogadores, juntos para jogar RPG. Todos no mesmo dia!

Qualquer um é bem-vindo a participar, seja você veterano, ou que nunca jogou, e nem vivenciou nada sobre RPG!

Estamos aberto a todos!

Data: 01/11/2020

Horário: 16:00

Prazo de desistência: 24/10/2020

Desistências após essa data, que não sejam por força maior, o jogador será proibido de jogar as próximas edições!



AS REGRAS SÃO BEM SIMPLES!

- 1 – Leia todo este PDF, que contém todas as mesas que estarão disponíveis para jogar no dia!
- 2 – Clique neste link (<https://forms.gle/8ZM5X2wvrLAuDA6c9>) e se inscreva, escolhendo até 6 mesas de seu interesse. Não importa a ordem, pois você será alocado em qualquer uma, de acordo com a necessidade das mesas, e também para você não ficar de fora caso escolha alguma mesa já cheia!
- 3 – Aguarde entrarmos em contato pelo e-mail, e fique atento ao seu WhatsApp, onde o mestre entrará em contato.

PS.: Teremos duas mesas femininas e duas mesas LGBTQ+ para pessoas que tiveram experiências ruins no RPG ou que quiserem se sentirem acolhidas. Lembrando que todas as mesas terá segurança, paciência e dedicação por parte dos mestres!

As mesas podem ser streamadas ao vivo ou gravadas, portanto ao entrar em um grupo da mesa, e não se sentir confortável ou não querer aparecer na live ou podcast, poderá trocar de mesa sem punição.



LEGENDAS

Em alguns casos colocamos legendas nas mesas para facilitar o entendimento do que a mesa proporcionará!



MESAS FEMININAS



MESAS LGBTQ+



MESAS QUE UTILIZARÃO ROLL20

(RECOMENDADO PARA JOGADORES QUE POSSUAM COMPUTADOR)



MESAS QUE UTILIZARÃO RRPg

(RECOMENDADO PARA JOGADORES QUE POSSUAM COMPUTADOR)



**ACOMPANHE TUDO SOBRE O RPG-DAY NAS
NOSSAS REDES SOCIAIS:**

INSTAGRAM: <https://www.instagram.com/rpgday/>

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/rpgdaybr/>

WHATSAPP:

**[https://chat.whatsapp.com/Ew6sEuhgU9BCmoqNS3ez
SU](https://chat.whatsapp.com/Ew6sEuhgU9BCmoqNS3ezSU)**

(LINK SUJEITO A QUEBRAR CASO TENHA SPAM)

**DÚVIDAS, RECLAMAÇÕES OU INFORMAÇÕES ENTRE
EM CONTATO ABAIXO:**

(11) 98967-1919 / contatoaclf@gmail.com

CONTO COM A PRESENÇA DE TODOS E NOS VEMOS LÁ!!!



MESA 01

TORMENTA 20

MESTRE: MARCUS LUFT

JOGADORES: 5 a 8

AVENTURA: A ORBE DO DRAGÃO

SINOPSE:

Corvinal se prepara para mais um dos mais famosos festivais do Reino. Magos e feiticeiros, bárbaros e ladinos, guerreiros e clérigos e muitos mercenários. Todos procuram seu espaço na imensa cidade, buscam aventuras, se gabam para camponesas e querem beber até cair. Mas uma apresentação no palco da praça central ativa o medo e o pânico nos moradores da cidade. Uma lady na frente de uma caçada ao grande mago louco. Bandidos em todos os caminhos e uma aldeia ao longe em chamas. A sombra de uma grande criatura ao longe. O que acontecerá nesse que era para ser somente um dia de festa!?



MESA 02

GODESS SAVE THE QUEEN ♀

MESTRE: IZA

JOGADORES: 4 a 5

AVENTURA: A LANÇA DO DESTINO

SINOPSE:

Nossas fontes revelaram a descoberta do que parece ser a prova mais evidente da existência da "Lança Longinus" ou "Lança do Destino" como é comumente referenciada nas tradições orais catalogadas.

O Conde Edgar Strasburgo, estará expondo em sua mansão na Bavária, em um vernissage exclusiva, diversas pecas trazidas em uma de suas aventuras.

Sua missão é encontrar os mapas e diários do expedição do Conde Strassburgo, que indiquem onde pode ter sido encontrado o Diário de Belgas e buscar outras partes que indiquem o paradeiro do artefato. Esta busca deve ser o mais discreta possível e caso sejam descobertas, não terão o apoio ou suporte da Coroa Britânica.



MESA 03

RATOS NAS PAREDES

MESTRE: ALL SANTIAGO

JOGADORES: 3 a 5

AVENTURA: CENTELHA DE CATARINA

SINOPSE:

Indícios de um acampamento mais recente que a famosa Grotta do Angico, levantam suspeitas de que Lampião não havia morrido na emboscada da Volante.

Um grupo de pesquisadores é enviado ao Raso da Catarina e um mês depois, simplesmente deixa de dar notícias.



MESA 04

KULT – DIVINITY LOST

MESTRE: AUGUSTO

JOGADORES: 3 a 4

AVENTURA: THE DRIVE

SINOPSE:

Você está fugindo pela noite no deserto de Nevada em um carro antigo Dodge. O ar-condicionado está quebrado e o vento quente do deserto está correndo pelas janelas. O indicador de combustível está vazio e você espera que o motor falhe a qualquer momento. Você não está só, coincidência ou destino os reuniu neste carro. De quem fogem? O que eles querem? Quem são eles? Ou o que...

”Vivemos em um mundo onde o sol se põs.’



MESA 05

LOBISOMEM – O APOCALIPSE

MESTRE: SÉRGIO – MAGIAS & DRAGÕES

JOGADORES: 3 a 6

AVENTURA: DEFENSORES, OS LOBOS CAÍDOS

SINOPSE:

Após defender um importante Caern, os membros da matilha devem agora descobrir quem matou o líder de sua seita.



MESA 06

D&D – 5ª EDIÇÃO

MESTRE: JR. FAROL

JOGADORES: 4 a 6

AVENTURA: A SEXTA CARRUAGEM

SINOPSE:

É chegada a hora da colheita para Coroa do Sol, onde é necessário levar seus produtos para negociar na capital, porém as últimas expedições vem sofrendo com os misteriosos ataques na trilha, por isso o regente resolveu tomar providências!

Vocês estão sendo contratados para escoltar uma importante carga até a capital. Rumores dizem que há bandidos na estrada, então Hanks o meio-orc chefe da guarda irá acompanhá-los nesta empreitada.



MESA 07

BELREGARD

MESTRE: NICKLER

JOGADORES: 3 a 6

AVENTURA: A PENUMBRA QUE NOS OBSERVA

SINOPSE: 628 anos após nosso mundo ter saído da era da tormenta, graças ao sacrifício do Herói e seus discípulos, Remnant agora é um lugar marcado pelo conflito e cicatrizado pelo passado.

O mundo então se tornou o banquete de feras chamadas de bestiais, que se tornam o destino final de qualquer vilarejo que ouse ser estabelecido longe da proteção de castelos, que escondem e protegem a frágil vida de seus reis. Contudo, mesmo com a proteção de uma muralha que parece arranhar o céu, Asfos sentiu o aroma metálico de sangue no interior de sua proteção da qual se orgulhavam tanto, e pela primeira vez, não foi uma morte causada por outro humano.

Um contrato foi deixado na taverna mais movimentada da capital e olhares curiosos se perguntavam a mesma coisa: “o que um contrato de bestial faz dentro da muralha?”. E a resposta mais temida foi dada quando as próximas vítimas começaram a aparecer.

Incapacitado pela voraz guerra travada contra o povo-lagarto, o rei foi obrigado a deixar o trabalho nas mãos de guardas e mercenários para proteger sua preciosa capital, mas quando isto não deu certo, as noites ficaram mais longas devido ao alerta constante dos habitantes de Asfos.

Cada noite, novas vítimas, até mesmo durante o dia o pavor se tornou presente, claramente a fera matava por prazer. Aquela cidade já não mais pertencia aos humanos, e isto precisava mudar antes que o rei fosse a próxima vítima... a fera precisa morrer... mas ela é a única que caça.



MESA 08 STORYTELLER

MESTRE: KELLER BORGES

JOGADORES: até 10

AVENTURA: CORAÇÃO DEMENTE

SINOPSE:

Tudo parecia um dia normal de Halloween, até que uma visita inesperada se mostra um convite irrecusável para uma noite de horror pessoal.



MESA 09

CODEX OF REALITY

MESTRE: VITOR SIMÕES

JOGADORES: 3 a 8

AVENTURA: CAÇADORES

SINOPSE:

Em um mundo de escuridão, onde há décadas o sol foi englobado por uma noite sem fim a humanidade está restrita a viver em bunkers.

A sociedade já não existe mais, apenas grupos extremamente militarizados conseguiram sobreviver aos ataques das criaturas que vivem nas sombras.

Aqueles que deixam a segurança do bunker para buscar recursos dificilmente retornam, e os que retornam nunca estão inteiros. Implantes robóticos são comuns dentre os soldados, chegando ao ponto de terem o corpo descartado restando apenas um cérebro dentro de uma carapaça mecânica.

A raiz de tudo isso está ligada a presença de uma única entidade, um anjo das trevas conhecida como Lady Evil...



MESA 10

OLD DRAGON

MESTRE: POYOJR

JOGADORES: 3 a 4

AVENTURA: UMA QUESTÃO DE VINGANÇA

SINOPSE:

Cruzados sagrados, que cavalgam pelas terras de Askans em busca de artefatos antigos, trazem horror e morte à comunidade de Fryhar.

Que esperança resta aos poucos sobreviventes, se foi por vontade dos Deuses que seus lares ardessem até o fim?

O que resta, quando os Deuses não são mais uma opção? Caminhe ao lado dos que buscam somente vingança e carnificina.

Busque a lenda profana de um demônio aprisionado e seu exército maldito.

Embarque numa jornada contra os céus!



MESA 11

YGGDRASIL

MESTRE: DIEGO ALEMÃO

JOGADORES: 3 a 6

AVENTURA: DEVORADORES DE MORTOS

SINOPSE:

Um mensageiro da vila de Kjelandar vem até Rohald (moradia do grupo) pedir auxílio do jarl (seu antigo aliado de batalha) para lidar com um problema que vem afligindo a população: uma névoa negra que surge do nada, engolfando e matando qualquer um em seu interior e devorando partes dos cadáveres; depois da mesma forma que surgiu, ela some.



MESA 12

CULTO AO LHU

MESTRE: PEREGRINO WERNEK

JOGADORES: 3 a 6

AVENTURA: O CULTO DA LUA AZUL

SINOPSE:

Na bucólica Baía das Almas, o culto à lua tem se expandido e, disfarçados de astrólogos, meteorologistas e ufólogos, estão comprando pontos-chaves da cidade, que quando conectados criam um vetor propício para o ritual de invocação.

Dizem os boatos que no próximo eclipse acontecerá um ritual na ilha da madame Hécate, que acordará Lhu, mas ninguém sabe onde fica esta ilha e quem participará, os cultistas serão avisados pelos seus pesadelos.



MESA 13

VAMPIRO V20

MESTRE: JOVEM ATLAS

JOGADORES: 3 a 6

AVENTURA: DECHIRÉ

SINOPSE:

Essa história começaria como todas as outras. Camarilla e Sabbat com seus domínios distantes e usando de suas influências e disciplinas para comandar os mortais e blá, blá, blá. Seria esse um começo, se não fosse por algo perturbando os sentidos de todos os Cainitas daquela cidade.

Todos os vampiros e outros seres do Mundo das Trevas sentiram que algo estava muito estranho naquela cidade, algo além do normal. A Camarilla então foi a primeira a agir, mandando seus Ratos do Esgoto para eliminar os locais “óbvios” de suspeita. O resultado disso, foi a revolta do Príncipe Nosferatu – Gringoire, após deduzir o que raios poderia acontecer naquela cidade. Gringoire percebeu que somente Vampiros daquela região não poderiam solucionar esse evento, então aí que tudo começa realmente.

Vocês infelizmente não pertencem a essa cidade, quem sabe uma próxima?! Vocês vieram de fora, pois o Xerife – Anthony – Ventrue contratou vampiros de várias localidades que poderiam ter o potencial de solucionar esse caso misterioso e horripilante que os vampiros temem todas as noites.



MESA 14

HOMEBREW GE

MESTRE: RAVINOFF

JOGADORES: 5 a 6

AVENTURA: SOBRENATURAL 80

SINOPSE:

Em Portland, Oregon, em meados dos anos 80, mais especificamente em 87, um grupo de jovens se encontram para as férias de verão na pequena cidade deles, com um arcade e tempo de sobra, aquelas deveriam ser as melhores férias de todas, mas eles estão prestes a conhecer um novo game.



MESA 15



SHADOW OF THE DEMON LORD

MESTRE: TATINHA

JOGADORES: 4 a 6

AVENTURA: O AÇOITE DOS ESCRAVAGISTAS

SINOPSE:

O fim chegou.

Isso é oficial.

O mundo está por um fio e talvez lutar não seja a melhor alternativa. Não há como deter o grande mal, nem impedir a destruição, Demon Lord está no controle. Aqui você não é herói. Você viu sua vila arder, amigos e familiares morrerem e agora está sendo levado como escravo por orcs cruéis. Açoites implacáveis são usados pra marcar o compasso. Cansaço cobre o seu corpo. Nenhum bem em mãos. Conseguira escapar? Para onde ira? Aqui só os fortes sobrevivem... Será você um deles?



MESA 16

MINI SYSTEM™ (SHADOWLORDS™)

MESTRE: CÉSAR MILMAN (RIZOMA CULTURA)

JOGADORES: 2 a 6

AVENTURA: GÉLIDO COMO A MORTE

SINOPSE:

Você é apenas um desconhecido tentando a sorte num mundo onde as sombras dominam os povos livres pelo medo. Demônios se escondem em fendas profundas nas entranhas da terra e lançam suas hordas de aberrações que caçam almas incautas nos ermos. Exércitos de mortos-vivos vagam por terrenos hostis ao comando de feiticeiras sinistras.

Bruxas amaldiçoam sua própria gente em busca de poderes arcanos e conhecimentos ocultos para a maioria dos mortais.

Mas o mundo conhecido não é apenas dor e sofrimento: há tesouros a serem desenterrados e artefatos a serem descobertos. Além disso, o sol ainda brilha invicto por entre nuvens carregadas de ódio, inspirando corações corajosos, ávidos por feitos heroicos.



MESA 17

ALIEN RPG

MESTRE: ANDERSON BORGES

JOGADORES: 3 a 5

AVENTURA: ONDE A CRIANÇA CHORA E A MÃE NÃO VÊ

SINOPSE:

Olá. Você está a bordo da Apollo 4242 das Américas Unidas. Sua missão é garantir a entrega de suprimentos à nossa colônia em processo de terraformação, localizada no planeta GL643 NIMBUS. Lembramos que é dever de todos zelar por uma viagem tranquila e segura (Ler o Protocolo de Conduta Espacial), sendo dever do Capitão da Apollo 4242, ou seu oficial substituto em sua ausência, aplicar as medidas cabíveis aos infratores.

Para garantir a segurança da tripulação e eficiência da missão, um grupamento da MCLAm (Marinha Colonial Latino-Americana) está sendo designado para acompanhar a viagem. Nós do Comando Aliado das Américas Unidas e da Administração Colonial desejamos a todos um bom sono criogênico, uma boa viagem e que Deus Abençoe as Américas.

Detalhes da missão: [Informação Confidencial].



MESA 18

TORMENTA 20

MESTRE: JEAN DICE MASTERS

JOGADORES: 3 a 5

SINOPSE:

Prado Verde já foi a sede de um grande festival anual em comemoração à chegada de Vectora. Mas os tempos não são mais os mesmos. A guerra tomou conta de Arton e os ermos não são mais seguros. A cidade tenta sobreviver isolada do mundo exterior, quando acontece a chegada de um grupo de aventureiros em busca de repouso. Eles não sabiam, mas a chegada deles era algo premeditado pelos deuses.

Uma horda de Goblinóides liderados pela sanguinária Trallan, uma bugbear que no passado liderou uma grande tropa de Thrwor Ironfist e busca conquistar seu espaço no Reinado.

Agora a vida daqueles que vivem nessa cidade dependem deles.



MESA 19

ANUNNAKI – O RETORNO (SISTEMA TRIÁDE)

20

MESTRE: V.F. SANCHEZ

JOGADORES: 4 a 5

AVENTURA: CORTINAS DO TEMPO

SINOPSE:

Cidade do Rio de Janeiro.

É ano de 1982.

Enormes mudanças são esperadas devido ao ano Eleitoral. É mês de outubro e as tensões entre EUA e a União Soviética só aumentam. Tudo parece confuso! A cidade do Rio de Janeiro é conhecida perante a Sociedade Efrain como Ilha da Trindade. Assim, depois de uma chuva torrencial, os personagens acordam na praia de São Conrado. Sem saber o que lhes aconteceu. Mas seus genes retornaram. Agora eles de fato são Híbridos. Recordam vagamente de fatos estranhos. De luzes no céu e aparições nos dias mais tensos de suas vidas. De alguma forma, eles sabem agora que não são os mesmos. Pertencem a dois Mundos.

Diante deles um misterioso, mas familiar homem se apresenta. Fala-lhes do que realmente são, e daqueles que os perseguem. Chamados então a esclarecer o caos da guerra que rege os dois mundos, cinco pessoas em posições distintas seguem seus próprios objetivos e decisões. Enfrentando as próprias batalhas, sem saber que suas ações ditarão também o destino de sua cidade, da guerra e do futuro.



MESA 20

DRAGON AGE



MESTRE: VITU

JOGADORES: 4 a 5

AVENTURA: CORRENTES INVISÍVEIS

SINOPSE:

Vocês são heróis de Thedas que estão buscando sua fama, glória, renome, riqueza, o que for melhor para você. Na aventura vocês estão testemunhando uma briga de um anão contra humanos e cabe a vocês decidirem o destino desse anão. Isso tudo acontece na cidade de Halamshiral, onde antigamente era comandada por elfos e agora por uma minoria privilegiada de humanos orlasianos.

Bom... Dragon age é um sistema de Dark Fantasy, ambientado no mundo do jogo do videogame, mas com um número maior de elementos para jogar o rpg de mesa. Os personagens serão montados por mim e pelos jogadores, já que o sistema de criação de personagem é um pouco diferente do normal e necessita dessa interação. Sinta-se à vontade em minha mesa.

Você está aqui por que quer se divertir, não é mesmo?



MESA 21

MUNDO DAS TREVAS

MESTRE: SAULO MAIA

JOGADORES: 4 a 5

AVENTURA: JAMAIS SERÃO OS MESMOS

SINOPSE:

Uma equipe é enviada para investigar uma série de ocorrências em uma determinada cidade, mas o que eles encontraram lá mudaria suas vidas para sempre!



MESA 22

D&D – 5ª EDIÇÃO



MESTRE: LUCI

JOGADORES: 4 a 6

AVENTURA: A CASA DA MORTE

SINOPSE:

Um baú com uma edição única de um livro muito raro foi roubada da coleção de um mago. Ele sabe que os ladrões vieram de outro plano, o Domínio das Brumas. E também sabe onde provavelmente está o baú, no Vilarejo de Baróvia. O mago prometeu ouro e itens mágicos em troca do resgate do livro. Será que vocês aventureiros terão capacidade para tal missão?



MESA 23



CALL OF CTHULHU

MESTRE: LADY ARAWN

JOGADORES: 4 a 6

AVENTURA:

SINOPSE:

Uma grande leilão vai acontecer em 1 de novembro de 1950, na cidade de Paris. Este leilão visa arrecadar dinheiro para a reconstrução da Europa. Os investigadores estarão neste leilão, pois algo há de estranho no lugar. Como assim pessoas de todas as classes sociais poderão participar? O que tem de diferente com essa organização? Venha descobrir junto com os jogadores!



MESA 24

BE PREPARED



MESTRE: RAY GALVÃO

JOGADORES: 3 a 5

AVENTURA: SEMPRE ALERTA

SINOPSE:

Um grupo de escoteiros acampa na mesma floresta de sempre. Só que, dessa vez, o mal está à espreita.

O que é o mal? Eles vão ficar bem? Só jogando pra saber!



MESA 25

SINÉDOQUE

MESTRE: EDUARDO

JOGADORES: 2 a 5

AVENTURA: UM SOPRO DO SILÊNCIO

SINOPSE:

Há anos nada de estranho acontecia no Reino da Tarnúria. Sua localização periférica, espremida entre montanhas onde suseranos mais poderosos o renegava a uma posição tímida, como se fosse melhor ser esquecido pelo tédio. Foi por isso que talvez, os estranhos acontecimentos na propriedade de Lorde Baubor tenham passado despercebidos por tantos anos. Cada vez menos seus servos apareciam na cidade para vender algodão, e cada vez mais o faziam de forma silenciosa e com olhares desconfiados. Ninguém se importou quando dois deles apareceram mais mortos do que vivos para o festival da primavera. Em meio a jovens e flores e frutos, eram apenas dois vendedores de algodão esqueléticos e mudos. Agora é tarde. Toda a floresta entre o velho moinho e as terras do Lorde estão em silêncio. Apenas uma criança, muda e ensanguentada foi capaz de escapar – e ninguém sabe exatamente do quê.



MESA 26

BLOOD AND HONOR

MESTRE: DEATSU

JOGADORES: 4 a 5

AVENTURA: FUKAKI UMI NO KANATA

SINOPSE:

Nas vastas terras de Kyoto, lar de grandes artistas e suas belas artes, samurais do Clã Takeshin não andam descansando com o problema a respeito do legado da família. Hikaru, o atual Daimyo, encontra-se com seus dias contatos e seu primogênito, que herdaria o título por sucessão, também adoeceu com sintomas afins aos de seu pai, o Daimyo. Agora, seu meio irmão quer o título para guiar os Takeshin's em sua ambição pelos céus.

Será que os samurais do Clã o apoiarão?



MESA 27

ILHA DA FANTASIA HOMICIDA

MESTRE: PIRRAÇA

JOGADORES: 2 a 3

AVENTURA: ILHA DA FANTASIA HOMICIDA (6

SINOPSE:

Um battle royale non sense, no qual você pode matar seus coleguinhas com bazucas, dildos luminosos e máquinas agrícolas.



MESA 28



CALL OF CTHULHU - 7ª EDIÇÃO

MESTRE: LUDYCROUS

JOGADORES: 3 a 5

AVENTURA: ME DIGA, VOCÊ VIU O SÍMBOLO AMARELO?

SINOPSE:

Verão de 1927, você fez uma viagem de trabalho para Nova Orleans. Ao chegar na cidade o cenário está eufórico, multidões na rua devido ao Mardi Gras (uma espécie de carnaval). Após uma viagem cansativa andar no meio de tanta gente e em um clima extremamente quente e úmido é quase insuportável, você apenas quer chegar logo ao hotel, porém algo tão simples se torna uma tarefa homérica nesta cidade, o táxi que você pegou na estação de trem, demora horas para passar pelos blocos de foliões, pelas ruas e completar o percurso até o hotel.

São 18h quando você chega ao hotel, você sente o cansaço em cada célula do seu corpo, a única coisa em sua mente é descansar para a reunião com o editor-chefe da Gazeta de Nova Orleans que está marcada para a manhã seguinte, lá toda sua imensa curiosidade será sanada, você finalmente descobrirá porque foi contatado por Etienne-Laurent de Marigny, um ocultista de Nova Orleans, para investigar o assassinato de um repórter da Gazeta. O homem foi achado segurando uma cópia de um desenho peculiar, aparentemente algum tipo de símbolo ocultista.



MESA 29

IDADE DAS TREVAS RPG

MESTRE: PEDRO GAIÃO

JOGADORES: 6 a 7

SINOPSE:

Os personagens recebem uma comissão de escolta armada para um mercador viajante. Este, um judeu de motivações desconhecidas, tem como destino uma zona ignorada no interior rural da França, assolada pela doença, pela morte, pela indiferença e por guerras privadas de famílias nobres rivais. O que este lugar negligenciado por Deus esconde? Qual a real necessidade de uma escolta armada para um serviço deste tipo? Perguntas a serem desenterradas para aqueles com estômago o suficiente para a verdade.



MESA 30

CALL OF CTHULHU – 6ª EDIÇÃO

MESTRE: O GUARDIÃO

JOGADORES: 4 a 6

AVENTURA: A NOVA ERA

SINOPSE:

O mundo novamente muda sua essência, e todos os noticiários e pessoas anunciam por todos os lados o futuro, o futuro que cega os entornos de seus anunciantes enquanto uma onda de desaparecimentos e fenômenos peculiares ocorrem ao redor do globo se tornando mais recorrente do que crimes e desastres durante um período até serem esquecidos pelo futuro brilhante, então um grupo ancião nascido das sombras da sociedade se mostra a algumas seletas pessoas para investigar o rúnico e o desconhecido.