

Você: Decidimos explorar o farol. Descreva o cenário.

Mestre do Jogo: Vocês então vão na direção do farol e ao chegarem lá vocês percebem que o farol parece muito desgastado cheio de janelas quebradas e com as paredes quase sem cor, mas o que fica impossível de não notar é os símbolos rabiscados ao redor do farol, vocês também percebem que quando estavam se aproximando do farol a névoa ficava cada vez mais densa e que lá no topo do tinha uma luz roxa e brilhante.

Você: Um dos nossos agentes é mais experiente com decifração de símbolos. O agente consegue decifrar os símbolos?

Mestre do Jogo: Sim ele consegue decifrar uma parte dos símbolos e ele então percebe que esses símbolos são para um ritual e logo em seguida ele ler uma mensagem deixada por alguém que dizia "com esse ritual é possível desativar a relíquia no topo do farol, mas cuidado se algo der errado pode esperar pelo pior".

Você: Nós suspeitamos que os símbolos sejam uma armadilha, para fazermos um ritual. Então, decidimos investigar mais o artefato no topo do farol.

Mestre do Jogo: Vocês decidem não confiar muito na mensagem e entram no farol, pegam suas lanternas e começam a subir lentamente até que suas lanternas começam a piscar como se algum tipo de interferência estivesse acontecendo, finalmente vocês chegam no topo e se deparam com uma caixa roxa e brilhante que de alguma forma modifica o ambiente ao seu redor deixando tudo distorcido até que de repente ela solta uma espécie de raio que acerta diretamente em uma das lanternas machucando um pouco um dos agentes. O que vocês decidem fazer?

Você: Com a experiência do agente, podemos saber quais seriam esses componentes necessários para o ritual?

Mestre do Jogo: Vocês não sabem exatamente o que precisa para interromper essa caixa, mas o agente percebe que ela pode ser a causa da névoa ao redor da vila e que de alguma forma alguém pode estar manipulando ela pra fazer aquilo e logo em seguida vocês escutam passos do que parece ser várias pessoas subindo as escadas do farol rapidamente, assim que eles chegam no topo vocês se deparam com várias pessoas e elas estão vestidas com uma capa de chuva amarela, até que uma delas grita "PROTEJAM O CUBO!" E começam a atacar vocês.

Mestre do Jogo: Após vocês lutarem com essas pessoas uma delas consegue fugir e sai gritando "vocês iram receber a ira dele" então vocês investigam os corpos dos que ficaram e descobrem que aquelas pessoas eram moradores da vila e que elas estavam fazendo sacrifícios para aquele cubo, essa era a causa dos desaparecimentos e também a explicação de não ter ninguém na vila.

Você: Decidimos tentar realizar o ritual de purificação, e enfrentar o desconhecido.

Mestre do Jogo: Vocês então decidem realizar um ritual para destruir o cubo, porém no meio do processo vocês são interrompidos por um dos antigos moradores da vila que estava ali no chão ainda acordado e ele atrapalha o ritual de vocês e de repente começa uma tempestade e cai um trovão em cima do cubo que invoca uma criatura jamais vista antes ela é totalmente roxa e rodeada de uma energia que não aparenta nem ter um corpo físico e seu olhos parecem vibrar intensamente, o ambiente ao redor fica totalmente distorcido e a luz do farol que a muito tempo não era ligada começa a brilhar roxo até que ela se apaga e a criatura começa a pegar um por um dos agentes, é aí que vocês percebem que não eram pra ter mexido com aquele cubo, afinal a missão de vocês era somente de reconhecimento, com sorte um dos agentes conseguiu fugir e entregar um relatório para ordem e infelizmente só saberemos o final em uma próxima missão.