

CAMPANHA: A LEGIÃO GROTESCA



A “**Legião Grotesca**” é uma campanha para **Legião World**, o cenário **Legião: A Era da Desolação** jogado com o sistema de rpg **Dungeon World**.

Nessa campanha, os Protagonistas (personagens dos jogadores) irão se envolver com os planos do terrível e lendário Verme-que-Anda, um Marcado de dois mil anos de idade. O Verme-Que-Anda pretende criar uma nova Legião Sombria, a Legião Grotesca, usando o Sangue Sombrio, o líquido negro que ele diz ser o Sangue do Deus Louco Nastur.

Escrito por Newton Nitro
prof.newtonrocha@gmail.com

AVENTURA: O Formigueiro Infectado

Adaptação para Legião World da aventura "O Formigueiro Infectado" - Joe Benner

Cenário: Legião: A Era da Desolação

Sistema: Dungeon World

Campanha: A Legião Grotesca

Região: Entremares

INTRODUÇÃO DOS PERSONAGENS

Uma introdução ao mundo de Legião: A Era da Desolação, que está se recuperando da Grande Guerra, que devastou tudo à 15 anos passados.

REGIÃO INICIAL

Os **Protagonistas** começaram em Entremares, uma região fértil, fronteira com Ulbária ao norte e o Reino de Andrulier ao sul. Cidade cosmopolita, de corsários. Além deles, o povo mais numeroso são os mipudos, Grizzis que controlam a Cidade-Estado de Gondar, sede do poderoso Consórcio Entremarino.

Gondar é famosa pela sua produção de itens mágicos, comida, vinho, queijo, e outros produtos agrícolas e alimentares. Os Grizzi são colecionadores obcecados.

Além desse povo, também existem os humanos **Invictianos de Porto Invicto**. É uma região dos reinos Livres de Ryanon, regiões mais diversas e com uma quantidade de povos de diversas origens e grande liberdade religiosa.

RUMORES ESCUTADOS EM PORTO INVICTO E GONDAR

- Problema no Bosque dos Cogumelos.
- Comunidade de Formians e Aracnóides da **Toca da Grande Teia**, a cinco dias de viagem da caverna que esconde o **Zigurate do Escaravelho** (lar dos Formians) vivem em paz.
- Trolls das Infinitas Cavernas atacam os Formians, mas são escravizados pelos Formians com o uso dos Esporos dos Fungos-de-Sangue. Os Formians vendem Trolls escravos para as comunidades do Bosque dos Cogumelos.
- Comunidade de Grizzis de Wipden (cogumelos, fungos, porcos, grizzis colecionadores de vinhos) vivem em paz tensa com os Formians das ruínas subterrâneas do Zigurate do Escaravelho.
- Os Formians fornecem fungos para os vinhos de Wipden. Os Aracnóides também fornecem fungos.
- Sindicato da Lua Vermelha está contratando Caçadores de Recompensa para ir até Wipden.

LOCAIS DE INTERESSE

A TOCA DA TEIA

- Uma grande caverna a Noroeste do Bosque dos Cogumelos.
- Lar dos Aracnóides, cultivadores de Fungos Mágicos que são vendidos para as comunidades Grizzi, principalmente de Wipden.

Rainha

ZIGURATE DO ESCARAVELHO

- Local: Região ao Sudoeste do Bosque do Cogumelo.
- Lar dos Formians de cascos vermelhos, súditos da **Rainha Fórmica**

Kala-Bel.

- Primeiro alvo do Verme-que-Anda e seu Sangue Sombrio.
- Local de Aventura, contaminado pelo necrofungo e cheio de monstros.

ZIGURATE DA ABELHA

- Local: Região ao Sudeste do Bosque do Cogumelo.
- Lar dos Formians de cascos negros, súditos da Rainha Fórmica

Gunkanara

- Comunidade de Formians Negros, diferente dos Formians Vermelhos do Zigurate do Escaravelho

Rótulos: *moderado, vigias, exótico (cria o Fungo-de-Prata, usado para poções de cura), recurso fungos, juramento com o Zigurate do Escaravelho, personalidade, Rainha Gunkanara, ofícios mármore verde.*

- Sofre estágios iniciais do Necrofungo, população reduzindo, terra sem lei, mal (necrofungo).
- Colônia próspera e bem vigiada, fama de saqueadores (Formians Negros).
- Grizzis de Wipden vivem em guerra com essa colônia.
- Rainha Gunkanara tem habilidades mágicas. Rótulos: +arcano +divino +guarda +seguidores

NOMES

Grizzis:

Audoneus, Enhard , Eberulf , Gundabald , Grimoald , Samo, Munderic, Tomac, Razo , Berchar, Frunilda, Varilissa, Xenia, Ekara, Oliana

Humanos:

Vono, Galo, Banchi, Salo, Bino, Dino, Letta, Dina, Nina, Dolcia, Pruda, Tanzania, Nedda, Moriana, Sulik, Shila, Kamador, Tarmino

Formians:

Kri, Vau, Yem, Ayt, Tar, Ban, Huhuran, Vekk, Jiye, Visk, Tusikt, Kit-tick, Fek, Tok-Tak

Aracnóides:

Ea-Nasir, Attii'kusu, Niiqiarqusu, Seluku, Nigsummu, Shar-Kali-Sharri, Manishtushu, Samsuiluna, Sargon, Libluth

ÍTEMS MÁGICOS

GELÉIA DE PRATA

Uma geleia feita do Fungo-de-Prata, cura 9 PVs. **Role 1d6:**

1-3 Você continua a curar 1PV adicional a cada momento de descanso, por mais 6 dias. Ao final desse período, escolha uma característica física de uma formiga ou inseto similar; ela brota espontaneamente do seu corpo.

4-6 Seus sonhos ficam repletos de visões de criaturas gloriosas, com múltiplos membros, durante vários dias. Depois de acordar, você descobre que compartilha do vasto conhecimento das formigas sobre ervas e minérios. Outros Formians saberão instintivamente que você consumiu a geleia real e irão reagir de acordo, seja com reverência, amizade ou hostilidade e inveja.

PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

- Ataques de Formians loucos.
- O carregamento de Fungos-de-Ouro, para o Vinho Dourado de Wipden não chegou faz mais de três semanas.

MISTÉRIO

O **Verme-Que-Anda**, um avatar louco do falecido **Deus Nastur**, uma figura encapuzada e misteriosa, passou pelo **Zigurate do Escaravelho** e seduziu a **Rainha Fórmica Kala-Bel** oferecendo poder de criar **Formians Guerreiros** poderosos usando o Sangue Sombrio, o líquido negro que é o sangue do Deus Louco, em troca de um de seus **Ovos de Rainha**. Isso tem um mês.

Ele demonstrou e ela aceitou. Ele lhe deu o **Sangue Sombrio**, que ela usou em seus **Formians Guerreiros** e em si mesma. Porém, o **miasma de magia abissal do Sangue Sombrio** se espalhou e contaminou o Fungo-de-Sangue, criando os **Necroesporos**, que elouqueceram e contaminaram toda a colônia.

CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

- De onde você veio?
- Como foi a sua vida?
- Como você conheceu o personagem X?
- Como você conheceu o personagem Y?
- Outras perguntas de esclarecimento

CRIAÇÃO DO GRUPO

- Porque vocês estão juntos?
- O que vocês pretendem?
- Vocês estão em uma busca, missão, jornada? Qual?
- O que levou vocês para Porto Invicto?
- O que levou vocês para a Vila de Wipden?
- O que levou vocês para o Bosque do Cogumelo?

PROTAGONISTAS

Pedro - Monge Chieng Tsu (natural de Shanzu - Shanganês)
Antônio - Tanashi Ykru (Samurai de Ninhon-go - Nihonês)
Érika - Gael, Elfo Feranastiano (Elfos das Florestas)

Os Protagonistas fazem parte de uma Ordem de Protetores do Bosque dos Cogumelos. É a Ordem do Cervo, que batalha para preservar o Bosque manter a paz na região. Mais detalhes na sessão: Diário de Campanha.

COADJUVANTES

Nosta - Ranger Grizzi

Especialista em arco e flecha, mais covarde.

Elen - Ranger Grizzi

Corajosa, especialista em combate corpo-a-corpo. | Não quer que a infecção se espalhe.

Pii'treb - Aracnóide Guerreiro

Aracnóide, enviado pela **Rainha Anansália**, da Toca da Grande Teia. Se escondeu em um armário, quer retornar. É uma aranha humanóide, mago, com poderes elementais da teia. Se for aliado (Ataque +2 - Dano 3 - teia | 10 PVs| Armadura 0 | Se escapar espalha a notícia para os aranhóides da Toca da Grande Teia.

FRENTES

A Colônia do Zigurate do Escaravelho Infectada

- Lugar amaldiçoado
- A infecção se alastra para outra colônia - o Zigurate da Abelha, à uma semana de distância.
- A infecção se espalha para outra espécie, os Aracnóides e Grizzis.
- Uma raça tenta implementar uma quarentena radical
- Os Formians ou outra raça são efetivamente exterminados

Desastre iminente: Pestilência

Os Grizzis Vinheiros de Wipden

Organização ambiciosa

- O conselho grizzi descobre a existência do fungo
- Suspeita que o **necrofungo** foi espalhado propositalmente por Aracnóides da Toca da Teia (Na verdade foi o Verme-Que-Anda!)
- As formians sobreviventes descobrem e declaram guerra

Desastre iminente: Caos

LOCAIS DE AVENTURA

ZIGURATE DO ESCARAVELHO

Rótulos: *Subterrâneo, vasto, lar de Formians, produtor de cogumelos, controlado por Rainha-Mãe Insetóide.*

- Local: Região ao Sudoeste do Bosque do Cogumelo.
- Lar dos Formians de cascos vermelhos, súditos da Rainha Fórmica Kala-Bel.
- Primeiro alvo do Verme-que-Anda e seu Sangue Sombrio.
- Local de Aventura, contaminado pelo necrofungo e cheio de monstros.

A Entrada do Zigurate do Escarabelho

A aventura começa com os PJs em um sala em uma sala de arenito mal iluminada, nas profundezas de um zigurate construído pelos Formians.

Seus guias, duas grizzis gêmeas, os rangers Nostarionia e Eleniela, da vila de Wipden, preocupados com a falta de Fungo-de-Ouro para fazer o Vinho Dourado, estão com vocês.

Eventos:

- Uma das quatro lajes de pedra ao seu redor está repleta de minérios, outra cheia de vegetais embolorados. Um fungo do tamanho de uma árvore brotou sobre ela.
- Vocês vêem várias sombras tremulantes cambaleando em sua direção.
- Os formians parecem doentes, seus rostos inchados e descoloridos. Tem mais delas pululando no corredor ao sul.

MOVIMENTOS DE MASMORRA

- Caverna antiga demorona.
- Trolls escravos escapam enloquecidos pelo necrofungo.
- Formians em estado inicial de infecção.
- **Nostariona e Eleniela** desertam para salvar a Vila de Wipden.
- **Alguém do grupo fica infectado** pelo Necrofungo.
- **Entrada coberta de Necrofungos** (role+CON para resistir).
- **Salão de Boas Vindas** cheio de Necrofungos.
- **Sala de Distribuição do Fungo-de-Ouro.** (Vasculhar suprimentos +SAB - 10+ 40 moedas, 7-9 ♦ Nuvem de Esporos, ♦ Troll Adormecido, ♦ Fungo-de-Ouro intacto

• **Sala de Cura de Trolls** (são transformados em escravos) Pii'treb dos arcnóides está aqui. Ver se tem infecção +INT (7-9 Escolher - ♦ Não sabe quanto tempo até endoidar ♦ Não perceberão que estão infectados, só quando você falar ou for tarde demais.

• **Plantações de Fungos-de-Ouro**, cadáveres de trolls, necrofungos zumbis.

• **Ataque dos Necrofungos** +DES 7-9 desvia mas não nota algo importante, 6- cai em agonia.

• **Salões da Ninhada** - Alojamentos e ovos. Operárias infectadas, se saírem contaminam a região. Corpos mortos ou em convulsão. Fungos-de-Ferrugem se proliferam no lugar, corroem equipamento.

• **Lar da Rainha Kala-Bel** - Uma pesada laje de arenito bloqueia a entrada dos aposentos da rainha. Para abri-la, as mandíbulas de uma das guardas reais deve permanecer travadas no sistema de tranca esculpido. Fungos e tentáculos de fungo por todos os lados. Rainha apodrecendo, saco de ovos contaminado pelo necrofungo.

• Alguém revela a **visita do Verme-que-Anda** e o uso do **Sangue Sombrio** pela Rainha para criar guerreiros fortes.

COADJUVANTES

NECROFORMIANS ZUMBIS

Horda, Organizado

♦ Mandíbulas esmagadoras (4 de dano, corpo a corpo)

♥ 7 PV Armadura 1

Qualidade especial: Insetóide, Mentalidade de Enxame

Instinto: espalhar a infecção

♦ Agir com intenções de mentalidade simplória

♦ Prender alguém em suas mandíbulas

♦ Tremer e se retorcer com espasmos

TROLL DAS CINZAS ZUMBI NECROFÚNGICO

Grupo, Grande, Organizado, Poderoso

Mão estufada (6 de dano, alcance, poderoso)

♥ 18 PV Armadura 4

Qualidade especial:

Inchado com a infecção

Instintos:

garantir o crescimento do fungo

Ignorar ferimentos horríveis

Distribuir mais esporos

Enraizar-se em um local úmido e quente

GUARDA REAL ALTERADAS PELO SANGUE SOMBRIO

Horda, Grande, Deformado, Casco Enegrecido e enrugado, olhos brilhantes de magia abissal, Cuidadoso, Inteligente

- Lanças empunhadas toscamente (5 de dano, alcance, 1 penetrante)

♥ 10 PV Armadura 1

Instinto: Proteger o fungo brotando

- Liberar um troll feroz
- Colapsar em uma nuvem de esporos
- Imobilizar uma criatura para ser infectado

RAINHA FÓRMICA KALA-BEL

Solitária, Grande, Terrível

- Spray de esporos (6 de dano, próximo, ignora armadura)

♥ 18 PV Armadura 2

Instinto: Nutrir o fungo

- Revelar hordas de filhotes fúngicos do seu saco de ovos
- Brotar tentáculos de fungos por toda parte
- Invocar os remanescentes da guarda real

FILHOTES NECROFÚNGICOS

Horda, Minúsculo, Terrível, Traíçoeiro

- Crescimento espontâneo (2 de dano, corpo a corpo, ignora armadura)

♥ 3 PV Armadura 0

Instinto: Enraizar-se em algum lugar quentinho

- Sobrepujar uma criatura maior, quentinha
- Enraizar-se e brotar rapidamente
- Enraizar-se e brotar bem depois

VERME-QUE-ANDA, O SENHOR DA PODRIDÃO, MARCADO, PORTADOR DA MARCA DA ENTROPIA

Poderoso, Imortal

• Poderes de Podridão (6 de dano, alcance, poderoso) | Raio que Apodrece, Tentáculos Feitos de Vermes

♥ 18 PV Armadura 4

Qualidade especial: Imortal, Renenera facilmente

Instinto: Espalhar o Sangue Sombrio por Ryanon, Trazer Nastur de volta, corromper tudo que entra em contato, levar a podridão para todos os lugares, converter seguidores para nastur.

Ponto Fraco: Luz do Sol, Luz, Poderes de Cura, Inocência, Pureza.

- Ignorar ferimentos horríveis
- Regenerar enquanto estiver em contato com a terra.
- Tentáculos Feitos de Vermes
- Ilusões de Morte - Alvos pensam que estão morrendo e apodrecendo.

SOLUÇÕES POSSÍVEIS

Queimar, matar a rainha acaba a infecção, criar uma poção de cura, buscar aliados entre aracnóides, entre grizzis, entre os outros formians, carregar os necrosporos para fora.

RECOMPENSAS E ÍTENS MÁGICOS

- Geleia Real - 9 de cura - Uso O O O
- Couraça da Tranquilidade - couro de lagarto, Armadura 1
- Jarra de Especiarias 1d4 rações Usos O O O
- Poção de Cura Fungo-de-Prata 10 PV de cura 2 Ataduras 4 PVs de cura
- Escaras de Troll 1-armadura
- Ossos bonitos 13 Moedas ou Lingote de Obsidiana 30 moedas

CENAS

CENA: Cercado pelos Necrozombis

Local: Salões de Boas Vindas

Tipo: Encontro

Gatilho: Necrozombis emboscam os PJs

Descrição:

Necrozombies cercam os PJs. Eles tentam vomitar o Sangue Sombrio que carregam em seus corpos para tentar contaminar (rolar+CON para resistir, falha contamina, sintomas surgem em trinta minutos)

Conflitos e Obstáculos:

- Ataques dos Necrozombis.
- Necrozombies querem capturar os PJs e levar para o Verme-que-Anda (que está na Sala da Rainha Kala-El.)
- Um Necrozombie recobra a consciência e lembra-se de um dos PJs.

Consequências:

Necrozombi sobrevivente persegue os PJs.

Coadjuvantes Antagonistas:

NECROZOMBI (Formians alterados pelo necrofungo)

Grupo, Médio, Organizado, Poderoso, 6 a 8 criaturas

Garras, Mordida (4 de dano, alcance, poderoso)

♥ 6 PV Armadura 0

Qualidade especial:

- Vômito de Sangue Sombrio (contagante, pestilento, alvo vira necrozombi depois de um dia)

Instintos:

- Garantir o crescimento do fungo
- Ignorar ferimentos horríveis
- Vomitar Sangue Sombrio
- Capturar Protagonistas.
- Fazer os Protagonistas gastarem seus recursos

CENA: Horror das Necropupas

Local: Salões da Ninhada

Tipo: Evento

Gatilho: Quando os PJs entrarem nos Salões da Ninhada da Rainha Formian Kala-El

Descrição:

Uma enorme área de ovos, com Formians Cuidadoras alimentando as Pupas que saíram dos ovos. Por causa do Necrofungo, estão todos contaminados. As Formian Cuidadoras estão sendo devoradas pelas Pupas, que saem dos ovos malformadas, vermes enormes e acinzentados, com tentáculos e olhos negros por todo o corpo.

Desenvolvimento Possível:

- Necropupas atacam os PJs.
- Clá-Kick, uma Formian Cuidadora está viva, apenas com o braço devorado. Se salva pode dizer o que está acontecendo e que Pi'treb, o Aracnóide, está nos Salões de Cura dos Trolls.
- Ovos são combustíveis, se queimados eles explodem (4-dano).
- Fungo-de-Ouro mata Pupas corrompidas e curam ovos ainda não corrompidos.

Consequências Possíveis:

- Um grupo de pupa escapa e persegue os PJs, emboscando quando eles menos esperarem.
- Pupas infectam os Protagonistas e os transformam em monstros.
- Cuidadora se volta contra os Protagonistas, os traindo em um momento vital.

Coadjuvantes Antagonistas:

NECROPUPAS (Pupas Formians alterados pelo necrofungo)

Grupo, Pequeno, Numeroso, Organizado, 6 criaturas

Mordida (2 de dano, penetrante, alcance mão)

♥ 4 PV Armadura 0

Qualidade especial:

Mordida Ácida, ignora armadura.

Instintos:

Entrar no corpo de um PJ para germinar. Tenta entrar pela boca.
Impedir que os PJs salvem a Formian Cuidadora Clá-Kick

CUIDADORAS (Formians que cuidam das Pupas)

Impulso:

- Fugir
- Cuidar das Pupas saudáveis.
- Pedir ajuda dos Protagonistas.

CENA: Confronto com a Rainha e o Verme-Que-Anda

Local: Lar da Rainha (ou outro lugar)

Tipo: Evento

Gatilho: Quando os PJs entrarem no Lar da Rainha

Descrição:

Um imensa câmara com muitos objetos, tesouros, e estátuas. Servos atendem a Rainha, que tem vinte metros de altura e fica imóvel por ser gigantesca. Ovos saem de sua cauda.

Verme-que-Anda, uma criatura emcapuzada e de três metros, muito forte. Debaixo do seu manto, ele tem uma armadura elaborada com esculturas de vermes, corpos cadavéricos, esqueletos. As esculturas se movem sobre o Aço Vivo de sua armadura.

Verme-que-Anda carrega a Espada das Moscas, que parece ser feita de moscas, que voam sempre ao redor de sua lâmina. Sua marca, a Marca da Podridão, brilha com o símbolo de um Verme em Espiral no centro.

A Marca da Podridão prende o Arquidemônio Carnari, do Terceiro Círculo da Luxuria, o Senhor da Perversão Destruidora.

Desenvolvimentos Possíveis:

- A Rainha Kalal-El recebe os PJs e diz que está tudo bem. Ela está em delírio.
- Verme-que-Anda oferece algo aos PJs.
- Verme-que-Anda ignora os PJs.
- Os Formians Guerreiros Corrompidos atacam.

- A Rainha Kala-El pede ajuda aos PJs.

- Fungo-de-Ouro pode curar a Rainha e lhe dar poder para expulsar Verme-que-Anda.

- A Rainha Kalal-El pede para destruir tudo, com medo de espalhar para outras colônias de Formians.

- Verme-que-Anda controla a Rainha e a usa, junto com os Formians Guerreiros para atacar os PJs.

- Verme-que-Anda é atingido pelo Fungo-de-Ouro, e diz que ele tem toque da Deusa e magia dracônica em sua essência.

- Verme-que-Anda ataca os PJs e os faz ter visões de suas mortes.

Consequências Possíveis:

- A Rainha Kakal-El morre e o necrofungo se espalha.

- A Rainha Kalal-El pede para os PJs destruir o necrofungo antes de morrer.

- Verme-que-Anda captura os PJs e os infecta com o Sangue Sombrio, largando-os fora do Zigurate do Escaravelho.

- Verme-que-Anda foge e segue para o Zigurate da Abelha.

- Verme-que-Anda leva o Ovo da Nova Rainha, para criar um monstro em seu plano de espalhar o Sangue Sombrio em Ryanon.

- Os PJs ferem Verme-que-Anda, que os jura de vingança e desaparece como milhares de vermes.

- Confronto com a Rainha e o Verme-Que-Anda

- Acordo com a Rainha e luta com o Verme-Que-Anda

- Acordo com o Verme-Que-Anda e morte da Rainha.

- Rainha se suicida e leva todo o Zigurate com ela.

- O Zigurate é salvo por magia feita pelos PJs.

- Os Necrozombies saem do controle do Verme-Que-Anda

- O Verme-Que-Anda derrota os PJs

- A Rainha Ajuda os PJs

DESENVOLVIMENTOS POSSÍVEIS DA AVENTURA

Algumas possíveis consequências e desenvolvimentos para a Campanha: A Legião Grotesca

- Verme-que-Anda tenta atacar o Zigurate da Abelha e os Aracnóides da Toca da Grande Teia.
- Verme-que-Anda tenta atacar a vila grizzi de Wipden.
- Verme-que-Anda segue para outro lugar: Porto Invicto, Ulbária, Andrulier.

- Verme-que-Anda é derrotado e sua Marca da Podridão entra em um dos PJs.
- Os Aracnóides ajudam os PJs no Zigurate da Abelha.
- Os Guardiões ajudam os PJs.
- Verme-que-Anda se vinga matando os Guardiões da Ordem do Cervo.
- A Rainha Anansália ataca a Rainha Gunkara acreditando que o necrofungo já contaminou o Zigurate da Abelha (rumor de Verme-que-Anda).
- Outros desenvolvimentos. Verme que Anda Organiza a Legião Grotesca.