



RUNETERRA



DUNGEONS & DRAGONS

UM LIVRO PARA AVENTURAS EM RUNETERRA

v 1.0

RUNETERRA

Aventuras das Lendas



Sumário

RUNETERRA Aventuras das Lendas	1	Vazio	71
Sumário	3	PARTE 3 Compêndio	73
Prefácio sobre a versão 1.0	4	Capítulo 1: Itens Mágicos	74
INTRODUÇÃO	5	LISTA DE ITENS	75
LEAGUE OF LEGENDS:	5	Capítulo 2: Referências	77
RUNETERRA	5		
RPG	5		
D&D	5		
EDITOR	5		
PARTE 1 Regras	5		
Capítulo 1: Raças	7		
Raças:	7		
HUMANOS	8		
YORDLES	10		
URSINES	12		
VASTAYA	14		
CONSTRUTOS	18		
MINOTAUROS	20		
Capítulo 2: Classes	22		
ATIRADOR	23		
ARTÍFICE	29		
Capítulo 3: Runas	36		
PULSO RÚNICO:	33		
FAGULHA RÚNICA	35		
FLUXO RÚNICO	36		
EXPLOSÃO RÚNICA	37		
PARTE 2 Cenário	39		
O Mundo de Runeterra	40		
Águas de Sentina	41		
Ionia	45		
Noxus	48		
Monte Targon	51		
Demacia	54		
Zaun	57		
Piltover	60		
Ilhas das Sombras	63		
Shurima	65		
Freljord	67		
Bandópolis	70		

Prefácio sobre a versão 1.0

Sejam bem-vindos ao RUNETERRA, este livro é um manual de apoio para jogadores de RPG que tenham interesse em criar e jogar aventuras de RPG no mundo de League of Legends. Criado de forma não comercial e não lucrativa para usufruto da comunidade, seja ela jogadora de LOL e interessados em RPG, seja de jogadores de RPG interessados em utilizar algumas regras acessórias ao D&D 5^a Edição ou mesmo apenas em explorar um novo mundo.

O principal motivo para a criação desse livro, foi a vontade de muitos jogadores de League of Legends de transferir para a realidade de um RPG de mesa parte da experiência proporcionada por esse jogo.

Inicialmente esse livro foi idealizado e criado por um extinto site de cunho cultural que se chamava ICATHIA, nele eram criadas, expostas e divulgadas, várias formas de criação cultural envolvidas com a realidade desse título.

Desde 2014 o livro RUNETERRA passou por várias fases internas e experimentações com regras e sistemas diferentes antes de ser finalmente divulgado ao público e publicado gratuitamente.

Seu lançamento vem para finalmente concluir os esforços feitos para que fosse possível jogar um RPG em Runeterra com a mesma ambientação do League of Legends e trazendo uma experiência, embora diferente, próxima à das primeiras vezes que se interage com esse jogo e se tem contato com a Lore que cada dia cresce de forma mais rica e elaborada.

As artes contidas aqui são de propriedade intelectual da Riot Games ou de artistas responsáveis por fanarts, qualquer uso das mesmas deve ser solicitado aos mesmos.

Mas o que esse livro aborda exatamente, talvez você se pergunte, nesse livro você encontrará regras auxiliares para criar personagens, aventuras e itens que funcionem no cenário de Runeterra, além disso, algumas descrições breves de localidades e um pouco sobre a cultura desses locais.

Boa parte do material base para que esse livro pudesse ser feito vem diretamente dos sites da Riot relacionados a esse jogo, no entanto muito mais ainda, vem de sites de fãs como wikis que mantém excelentes locais de concentração de informação.

A natureza desse livro se adapta à realidade de uma época fluída e com algumas questões em andamento, ele se propõe a ser um reflexo da história de League of Legends e por esse motivo ele deve receber atualizações periódicas, essa é a versão 1.0 do mesmo e ela é apenas o início de uma jornada.

Para melhor aproveitamento, esse livro deve ser usado em conjunto com os livros de regras de D&D 5^a edição, que é o sistema em que esse livro se baseia.

Boa parte do conteúdo aqui presente foi retirado e adaptado de diversos sites que podem ser conferidos na Parte 3, Compêndio. Em sua maioria, estavam em língua inglesa a versão de tradução aqui pode conter erros.

O Capítulo 3 da parte 2 do livro, Runas, apresenta uma nova camada de poderes para os personagens ambientados em Runeterra, esses poderes são uma aproximação da experiência de jogo mas moldados para uma realidade de D&D.

Os poderes Rúnicos não foram exaustivamente testados e portanto podem apresentar desequilíbrio, para isso, cada mestre pode adaptar e modificar tais poderes de forma que o equilíbrio não seja tão afetado.

Como foi dito anteriormente, essa é a versão 1.0 do livro, é uma versão de lançamento e longe de ser definitiva, a jornada que se inicia é de acrescentar conteúdo, corrigir, modificar e cada vez expandir mais esse material de base para que possa ser utilizado em suas mesas de jogos.

Informações a respeito desse livro podem ser obtidas através do twitter do Editor, <http://www.twitter.com/arddhu> além da página de publicação desse livro, que estará no Medium também do Editor no endereço <https://medium.com/@arddhu>.

As regras expostas aqui foram elaboradas para auxiliarem nas tomadas de decisões e na arbitragem, saber se uma ação foi efetiva ou não usando a premissa da sorte, no entanto o jogo é seu, a diversão é sua e do seu grupo.

Aproveitem!

Arddhu

Dezembro 2018

INTRODUÇÃO

OLÁ INVOCADOR!

Uma grande quantidade de informações vem adiante pertinentes a League of Legends, RPG, Dungeons & Dragons e muito mais, no entanto talvez você tenha tido acesso a esse livro sem conhecer algumas informações básicas, portanto, vamos falar sobre algumas coisas importantes pertinentes a esse livro.

LEAGUE OF LEGENDS:

O League of Legends, abreviado normalmente por LoL, é o jogo eletrônico mais jogado no mundo inteiro, com milhões de fãs espalhados pelo globo, segue com crescimento contínuo a cada ano criando e reinventando toda uma indústria de esportes eletrônicos.

Criado pela Riot Games em 2009, ele foi idealizado pelos fundadores Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere" Merrill como um jogo que deveria primar pela diversão e pela competição, levando jogadores a testarem seus limites a cada partida.

Talvez a mais importante característica desse jogo, para os fins desse livro, seja o seu caráter multiplayer, no qual pessoas jogam em equipes com um objetivo de vencer a equipe inimiga.

RUNETERRA

Já Runeterra, é o mundo onde acontecem as histórias relacionadas a esse jogo, um mundo de fantasia com aspectos ligados aos cenários medievais fantásticos, mas com muitos elementos ligados a ficção científica e mudanças de paradigma tecnológicos.

Esse livro é uma obra em constante mutação e adaptação, isso se dá em parte à natureza dele em se sincronizar com as mudanças apresentadas pela Riot Games quanto ao universo de League of Legends, com isso muita coisa pode mudar de uma edição para a outra, afetando principalmente a ambientação, mas por vezes até mesmo as regras.

RPG

O RPG é a sigla inglesa para “Role-playing Game” algo que pode ser traduzido para o português como “Jogo de Interpretação de papéis” e é uma atividade que traça sua origem nos anos 70 nos Estados Unidos.

No RPG os participantes criam narrativas de forma colaborativa, fazendo com que uma história tenha seu andamento por base nas decisões e ações de cada um dos participantes.

Ao contrário de outros jogos, normalmente o RPG não tem um vencedor, sendo uma atividade lúdica e social desempenhada entre participantes que envolvem normalmente mais de três pessoas, sendo uma delas o condutor da história, normalmente chamado de Mestre, Narrador, entre outras formas para se referir a essa função.

D&D

O D&D ou ainda, Dungeons & Dragons, foi o primeiro sistema de RPG criado por Gary Gygax e Dave Arneson, um sistema que serviu para aprofundar as narrativas no indivíduo, ao contrário de exércitos como era o caso dos jogos de miniatura.

Desde os anos 70, ele foi o principal sistema de RPG, dando origem a vários outros no decorrer das décadas seguintes mas sendo ainda hoje, em 2018, um dos principais sistemas.

EDITOR

O editor desse livro, conhecido por Arddhu, é jogador de RPG desde seus 8 anos de idade, tendo começado essa atividade com amigos de infância nos anos 90 e frequentando uma loja próxima à sua casa que se chamava Pendragon.

Conheceu League of Legends em 2013, se apaixonou pelo jogo e pelo seu universo fantástico e desde então mantém-se ligado ao “joguinho” seja profissionalmente ou por hobby (como é o caso desse livro).

REGRAS



PARTE 1
Regras

Capítulo 1: Raças

As regras principais para utilização desse livro se encontram nos manuais básicos de D&D 5^a edição, esses livros são necessários para utilização completa das regras adicionais encontradas aqui.

Raças:

A diversidade racial em Runeterra é imensa, com a mais numerosa sendo a humanos, presentes em praticamente todos os lugares do mundo, ela conta com alguns grupos principais como os Yordles, criaturas de tamanho diminuto envoltas em uma aura de lendas e glamour feérico, os Vastaya, humanoides com traços de animais muitas vezes quiméricos, e até mesmo os estranhos e raríssimos Brackern, escorpiões de pedra com corações feitos de um cristal extremamente cobiçado.

Em termos de jogo, as raças definem parte do panorama inicial de um personagem, definem números e atributos para a sua ficha e normalmente são uma parte importantíssima da história de um personagem, uma vez que podem definir sua origem e as dificuldades que você enfrentará em suas aventuras.

As raças de Runeterra são bem similares a muitas outras encontradas em diversos universos de RPG, no entanto mesmo sendo similares elas possuem grandes diferenças especialmente pelo panorama geral do mundo.

As raças descritas no livro dos jogadores não devem ser usadas aqui, não existem elfos nem anões em Runeterra (ao menos não que saibamos a respeito até o presente momento) tampouco halflings e gnomos. A única raça em comum com os outros sistemas de RPG é a dos Humanos.

Embora existam muitas criaturas diferentes em Runeterra, nem sempre elas fazem parte de uma raça diferente, muitas vezes são parte de uma raça maior que passou por grandes modificações sejam elas de aparência, de poderes ou até mesmo de reconstrução.

Outro caso que existe é o de criaturas únicas, que não fazem parte de uma raça que tenha sido revelada até o momento, como é o caso de Zyra, Ivern e Maokai que, embora todos partilhem uma aparência similar, por serem criaturas de árvores e ligadas à Natureza, tem origens completamente diferentes e não necessariamente fazem parte de uma mesma espécie.

Warwick por exemplo é um caso de uma criatura quimérica, que, embora tenha sido originalmente humano, não mais pode ser classificado como tal. O que mais se aproximaria de uma criatura como ele, seria um personagem Vastaya (como pode ser visto nesse capítulo) mas ainda assim, isso seria apenas uma adaptação.

Além desses casos, existem também os casos mais complexos, como os dos Ascendentes, Darkin e Targonenses, todos eles sendo em sua origem humanos que passaram por processos mágicos de elevação de poder.

As três “raças” acima não fazem parte das raças que estarão aqui (ao menos em um primeiro momento) pelo simples motivo de serem criaturas poderosas e que desequilibrariam o balanceamento de uma mesa qualquer de RPG.

Somando-se a essas raças, existem também as criaturas das Ilhas das Sombras, no geral podendo ser classificados como desmortos (mortos-vivos) mas que não possuem uma unidade de coesão para que sejam todos da mesma raça.

Sim, Karthus pode se parecer muito com um Lich para os que já estão familiarizados com cenários de RPG, mas o mesmo não vale para Hecarim ou mesmo para Tresh.

Como essas criaturas fazem parte de um lado “mal” e representam de certa forma vilões, em um primeiro momento não teremos regras disponíveis para a construção de personagens assim.

Personagens como Anivia, Malphite, Brand, Mordekaiser, entre outros, fogem do nível de escalonamento de poder proposto para os jogadores, especialmente os iniciantes, sendo, dentro das regras desse livro, inviáveis inicialmente.

Tudo isso é uma regra absoluta? Não, a decisão final é do mestre da mesa de jogo, ele pode muito bem escolher utilizar um morto-vivo com comportamento bondoso que busca a cura de sua maldição (como poderia ser o caso de Yorick), ou ele pode definir que o seu personagem pode sim ser um Ascenso, ficando ao encargo dele a construção disso e o equilíbrio de poder necessário para ter um personagem assim em mesa.

As outras raças clássicas de jogos de RPG como Elfos, Anões e Orcs podem ser utilizadas? Mais uma vez a palavra final para isso é a do mestre. Se ele achar que funciona para a mesa e fizer as adaptações necessárias, a palavra final é dele,

Lembrem-se que esse livro é uma obra em constante transformação e atualização, então raças novas podem ser adicionadas e outras raças com problemas mecânicos podem ser reformuladas.



HUMANOS

Os humanos são a raça mais numerosa de Runeterra, as principais cidades-estados do mundo são repletas deles e normalmente controladas pelos membros dessa espécie.

Com uma distribuição majoritária, eles podem ser encontrados em todos os lugares, desde Demacia até Noxus, passando por Freljord, Ionia, Águas de Sentina ou até mesmo em Shurima que tem se reerguido das areias.

Embora eles todos tenham características bem similares, algumas pequenas nuances existem por conta do local de nascimento deles.

DIVERSIDADE

Os humanos são conhecidos pela sua diversidade entre seus muitos membros, com alturas variando de 1,60m até 1,90m, mas com alguns indivíduos que ultrapassam essas médias.

Sua adaptabilidade os faz serem presentes em praticamente todos os cantos de Runeterra, tendo já explorado quase todo território mesmo que muito disso tenha se perdido com o passar do tempo.

Sua natureza não é mágica, mas outra vez, a diversidade abrange a espécie como um todo e é possível que um humano nasça com a marca da magia ou mesmo sem esse dom de nascimento, possa exercê-lo através de esforço e trabalho duro.

Criaturas sociais, por mais que alguns exemplares da raça procurem se isolares ou terem vidas completamente desligadas das dos outros membros de sua espécie, eles normalmente se organizam em sociedades que podem variar desde um simples par romântico (ou de negócios) até mesmo a Impérios.

NOMES E ETNIAS HUMANAS

A diversidade humana fez com que muitas culturas florescessem, muitas delas se conectando à terra onde vivem e se adaptando de forma surpreendente a elas. Em outros casos, as vicissitudes da vida e dos confrontos fizeram com que essa adaptação acontecesse. Embora se despidos e colocados lado a lado, muitos humanos sejam indistinguíveis quanto a sua origem, as cores que vestem e os valores que carregam consigo, carregam consigo toda diferença.

Demacia

Os demacianos são um povo orgulhoso de sua história militar, a cultura deles valoriza os ideais de Justiça, Honra e Dever.

Nomes Demacianos: Garen, Luxiana, Lucian, Jarvan,

Noxus

Os nativos de Noxus são curados pelas regras da Força. Uma nação bética, tem uma sociedade inclusiva onde qualquer um que prove sua força é merecedor de ser um Noxiano.

Nomes Noxianos: Darius, Katarina, Swain

Freljord

A terra gelada e implacável produz um povo com força nata, indivíduos que já nascem batalhando contra o clima e tendo de resistir a isso.

Nomes Frejordanos: Ashe, Tryndamere, Sejuani

Ionia

Ser Ioniano significa conviver com a magia que emana da terra de forma diária. Um povo espiritualista e que busca o equilíbrio prossegue com ideais de neutralidade e balanceamento.

Nomes Ionianos: Karma, Irelia, Yi, Yasuo,

Piltover

A região do amanhã, Piltover é considerada a capital da prosperidade e do progresso.

Nomes Noxianos: Caitlyn, Jayce,

Zaun

Embora tenha sido uma cidade gêmea de Piltiver, o tempo distanciou bem suas sociedades e habitantes, os Zaunitas convivem com fumaças tóxicas e com a poluição, fruto de uma evolução desordenada e caótica.

Nomes Noxianos: Ekko, Jinx, Singed,

Shurima

Outrora o maior Império de Runeterra, os Shurimanes se tornaram povos nômades e espalhados pelas areias do deserto em tribos. Com a volta do Imperador, tudo isso pode mudar.

Nomes Shurimanes: Azir, Taliyah, Renekton, Sivir

Águas de Sentina

A região do Arquipélago das Ilhas da Chama Azul é uma cidade portuária, com a maior variedade entre povos e raças a cidade está sempre pronta para esvaziar os bolsos dos incautos.

Nomes Sentinenses: Sarah, Illaoi, Malcom, Tobias

TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

Aumento no Valor de Habilidade. Dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.

Perícia. Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Talento. Você adquire um talento de sua escolha.

Idade. Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência. Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler a língua de sua região Natal e outro idioma adicional, à sua escolha. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de recheiar seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas.



YORDLES

Uma das raças mais mágicas e misteriosas de Runeterra são os Yordle, criaturas espirituais que assumem uma forma bípede com no máximo 80cm de altura, normalmente mamíferos, também podem se adaptar à vida marítima assumindo traços anfíbios.

Sua origem é desconhecida, mas sua presença sabidamente existe por toda Runeterra desde épocas pré-históricas, aparecendo vez ou outra longe de sua cidade natal, Bandópolis.

GLAMOUR

Como criaturas espirituais, embora os Yordle assumam uma forma física, a percepção da mesma pode variar de pessoa para pessoa ao se enxergar por trás do véu mágico que os protege.

O Glamour é uma forma de expressão natural dos Yordles que flerta com a magia, alterando sua aparência para os outros e muitas vezes dando a eles a aparência de humanos pequenos.

APARÊNCIA

Yordles são normalmente pequenos, raramente ultrapassam 1 metro de altura e normalmente variam na faixa dos 80 centímetros. Sua pele varia entre ser completamente lisa e

até mesmo ser coberta de pelos, traços que normalmente diferenciam os machos e fêmeas dessa raça. Suas mãos têm 4 dedos mas seus pés variam entre os indivíduos, tendo entre 2 e 4 dedos.

A coloração de pelo e do pelo varia muito, mas uma tendência comum é que os machos da raça costumam ser peludos enquanto as fêmeas costumam ter poucos pelos.

Seus olhos são grandes com íris circulares com pupilas ovais e normalmente eles enxergam frequências abaixo do vermelho, diferentemente dos humanos.

CULTURA

A raça Yordle tem magia inata que os auxilia a alcançar coisas extraordinárias e normalmente impossíveis para alguém de sua estatura. Além disso, eles têm uma necessidade maior de convivência social com outros de sua espécie, muito mais que os humanos por exemplo. Normalmente eles são uma raça amigável e pacífica, frequentemente associados a jovialidade e pequenas brincadeiras, normalmente benevolentes.

Yordles que se isolam por muito tempo, especialmente se foram isolados de outros Yordles, começam a ter problemas psicológicos, quando com inclinações nefastas isso pode fazer com que se tornem realmente malignos.

NOMES YORDLES

Yordles não possuem sobrenome, quando possuem geralmente é um apelido que descreve algum hábito ou característica.

Nomes Masculinos: Teemo, Rumble, Veigar, Ziggs, Aeilhand, Brundon, Carrus, Ferrin, Greemus, Halbert, Jacoby, Lelando, Marko, Pellas, Raurus, Xavier, Zeke

Nomes Femininos: Tristana, Lulu, Poppy, Brandy, Catarine, Eala, Galli, Helena, Kellie, Kittie, Margo, Quiver, Sabrina, Terri.

TRAÇOS RACIAIS DOS YORDLES

Aumento no Valor de Habilidade. Sua destreza aumenta em +2 e sua Carisma em +1

Idade. A vida dos Yordles é extremamente longa em comparação ao dos humanos, em parte por sua natureza mágica, no entanto eles mantém quase sempre um aspecto jovial e um humor próximo ao de crianças. Por isso, é praticamente impossível precisar a idade de qualquer um.

Tendência. Yordles possuem uma inclinação clara a alinhamentos bons, mas existem casos de Yordles do mal. Raramente eles são neutros.

Tamanho. A maioria dos Yordles tem menos de 1 metro de altura e pesam por volta de 30 Kg. O seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Magia Inata. Yordles conhecem naturalmente os truques Amizade e outro de sua escolha que se alinhe ao personagem. Eles não requerem componentes material para esses truques.

Sensos aguçados. Pelo fato de terem sentidos aguçados, tanto visão quanto audição, eles têm proficiência na perícia Percepção.

Visão no Escuro. Pelos olhos especiais que tem, Yordles tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Idiomas. Você pode falar, ler a língua de sua região Natal e outro idioma adicional, à sua escolha. Os Yordles são muito eficientes em comunicação e aprendem facilmente outras línguas.



altura
como média e
chegam a 2 metros e meio entre seus maiores membros.

Embora a pelagem branca seja uma maioria, um ou outro Ursine pode ter algumas manchas cinza ou até mesmo prateadas em seus pelos. Raros são os que possuem pelagem escura ou mesmo manchas pretas.

CULTURA

Poucos Ursines se aventuram longe de Freljord, normalmente se limitando às terras menos geladas pela curiosidade em conhecer um pouco mais sobre o mundo e entender como ele funciona.

NOMES URSINE

Os nomes Ursine são dados aos jovens com base nas expectativas de seus pais para com eles, muitas vezes carregando como sobrenome o nome de seus pais.

Nomes Masculinos: Volker, Arrus, Anrun, Callum, Deruhs, Leneth, Marukus, Olland, Ruttushush, Veeros, Wlaren

Nomes Femininos: Arsa, Belara, Dalara, Edulla, Hoinda, Ollinde, Nacura, Neruna, Warra

TRAÇOS RACIAIS DOS YORDLES

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Força aumenta em 1 e sua Constituição em 2

Idade. Embora atinjam a maturidade mais cedo que os humanos, aos 16 anos, os Ursine tendem a viver tanto quanto eles.

Tendência. A grande maioria dos Ursines são leais, seguindo um código estrito mesmo que seja pessoal.

URSINES

Majestosos seguidores do trovão, os Ursine são uma raça de Ursos antropomórficos, descendentes de Volibear, uma divindade da origem de Runeterra. Eles vivem em uma região completamente inóspita na tundra de Freljord afastados de quase todo contato com as outras raças.

FÚRIA E TROVÃO

A principal montanha Ursine é um local sagrado para toda a tribo, em seu topo os relâmpagos e trovões nunca cessam e apenas os mais valorosos já chegaram próximo desse local.

Com o passar do tempo, os guerreiros Ursines conquistaram a paz e com isso acabaram se acostumado com a mesma, se tornando uma raça quase pacífica e suscetível a influências externas. Isso mudou quando Volibear alcançou o cume do relâmpago e lá recebeu o poder e o título que carrega consigo.

Embora menores que os Ursos selvagens, os Ursine podem se tornar ainda mais assustadores que eles quando enfurecidos, essa é a natureza do trovão.

APARÊNCIA

É possível confundir um Ursine com um Urso selvagem a não ser pelo tamanho, eles alcançam facilmente 2 metros de

Tamanho. Maiores que os seres humanos, os Ursine ainda possuem um tamanho similar, alcançando normalmente mais de 2 metros de altura e chegando a 2,30 metros em alguns casos. O seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Armadura Natural. Ursines possuem uma armadura natural. Bônus de +1 em AC. Sem armadura, o AC é igual a 1+ bônus de armadura natural + modificador de destreza.

Mordida. Uma das armas naturais dos Ursine, eles são proficientes com ela, causando 1d4 de dano por perfuração. Se você agarrar um oponente, você pode usar uma ação bônus para mordê-lo.

Garras. Além das poderosas presas, os Ursine têm proficiência com ataque desarmado, causando 1d4 de dano de corte com suas garras.

Resistência ao Frio. Os Ursine têm uma resistência ao frio natural que supera a de quase todas outras raças.

Idiomas. Você pode falar, ler a língua de sua região Natal e outro idioma adicional, à sua escolha. Os Ursine têm uma língua única muito difícil de se aprender por conta dos rosnados e sons difíceis de serem reproduzidos por outras raças.



VASTAYA

“SE EU FOSSE ESPECULAR SOBRE A ORIGEM desses seres – e sendo eu um cavalheiro estudado nas ciências físicas, me considero mais do que apto para tal –, eu diria que os vastaya não são uma espécie única, mas uma classificação taxonômica que se assemelha a uma ordem mais ampla ou a um filo.”

- Eduard Santangelo
Diário de Campo

Os vastaya são criaturas químéricas de Runeterra cuja linhagem é composta por sangue humano e pela magia espiritual de uma raça pré-humana. Do feroz e brutal poder de Rengar ao charme de raposa de Ahri, os vastaya podem ser consideravelmente distintos entre si, mas todos compartilham características animais e humanas.

ORIGEM

A origem dos vastaya teve início há muito tempo, em um recanto isolado de Ionia, para onde um grupo de humanos fugiu para escapar dos horrores da Grande Guerra do Vazio. Lá, esses refugiados começaram a conviver com uma tribo

de criaturas metamorfas

inteligentes que tinham grande sintonia com a magia natural do mundo. Essas criaturas espirituais, conhecidas como Vastayhai'rei, acolheram os refugiados humanos e com o tempo deram origem ao que os habitantes de Runeterra conhecem como os vastaya – uma classificação genérica para qualquer espécie de criatura químérica. Ao longo do tempo, as diversas ramificações começaram a se instalar em várias regiões e, naturalmente, adotaram formas diferentes – símio, aviário e até písceo – de acordo com a criatura que refletia suas características mais marcantes.

Além da mistura de formas humanas e animais, os vastaya se caracterizam por viverem muito tempo. Sabe-se que alguns já vivem há milhares de anos, enquanto outros se dizem imortais.

Com o passar do tempo, a linhagem dos vastaya se espalhou por Runeterra e uma interessante aberração genética ocorreu: alguns humanos com pouca herança vastayesa adquiriram a habilidade de mudar de forma. Da congelande Freljord às florestas sombrias de Runeterra, esses metamorfos não conseguem manter suas formas animalescas por muito tempo, porém ainda são capazes de se aproveitar um pouco de sua magia ancestral e mudar de forma.

APARÊNCIA

Os Vastaya são uma raça dismórfica de várias formas e tamanhos. Suas características animais variam de acordo com o local onde se adaptaram e sua tribo. No entanto mesmo com as distinções entre as tribos da terra, do ar e do mar, existem três tipos de vastaya:

- **Animalescos:** Vastaya que se assemelham a outros animais, mas são bípedes ou trazem algum traço humano

- Antropomórficos: Vastaya que se parecem bastante com humanos, em especial em seu rosto, mas carregam consigo traços animalescos, por exemplo: orelhas de raposa ou felinos, caudas ou até penas
- Metamorfos: Retém aparência de humanos ou de animais, mas podem trocar de formas.

Cada tipo de vastaya difere dos outros em aparências e habilidades, mas todos eles estão em sintonia com a magia natural de Runeterra em algum nível.

CULTURA

Pouco se sabe sobre a cultura dos Vastaya, especialmente por quem é de fora das tribos. Embora algumas tribos tenham alguma noção a respeito da cultura uma das outras, muito é mantido em segredo.

TRAÇOS RACIAIS DOS VASTAYA

Aumento no Valor de Habilidade. Os atributos dos Vastaya refletem a sua característica animal. Veja Tribos

Idade. Os Vastaya vivem muito mais que os humanos, alguns clamam ter mais de quinhentos anos, alguns alcançando mais de mil. Rumores dizem até que eles são imortais.

Tendência. Como criaturas conectadas diretamente com a magia natural, os Vastaya tendem a serem caóticos embora normalmente sejam bondosos.

Tamanho. Varia desde menos de um metro para mais de dois metros. O seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler a língua de sua região Natal e outro idioma adicional, à sua escolha. Os Vastaya normalmente falam além de seu dialeto variante do idioma Vastaya, a língua da grande cidade mais próxima.

TRIBOS

Embora sejam plurais em suas características, os Vastaya acabam por se organizar em tribos que, dada a localização, acabam por partilhar de características similares.

MARAI

Os sirênios Marai, são uma tribo Vastaya que vive sob o oceano ao oeste do Monte Targon. Adaptados à vida subaquática, eles conseguem respirar tanto debaixo da água quanto na superfície.

O membro mais conhecido da tribo dos Marai é campeã Nami, a conjuradora das Marés.

Aumento no Valor de Habilidade. Os marai tem +1 em inteligência e +2 em destreza.

Enxergar no Escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Anfíbio. Você consegue respirar tanto em terra quanto na água.

Armas do mar. Você tem proficiência no uso da rede, da lança e do tridente.

Capacidade subaquática. Combate debaixo da água não causa penalidades ou desvantagens de movimentação em você. Enquanto debaixo da água você pode enxergar até 36 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza

Escoregádio. Você tem vantagem de destreza em jogadas de resistência contra agarrões e restrição.

Artesãos. Os Marai são autossuficientes conseguindo construir o que precisam. Você tem proficiência com as ferramentas de um desses ofícios: Marceneiro, Cartógrafo, Joalheiro, Curteiro, Tecelão ou Escultor.

Nomes Marai Masculinos: Agrata, Aquis, Avris, Bornet, Ceimu, Drake, Korma, Latus, Leomaris, Midus, Morgan, Namor, Nido, Orman, Pvorsa, Salas, Sedor, Talrand, Typhon, Wiggus.

Nomes Marai Femininos: Anosa, Ariel, Atlise, Cordula, Corselle, Halimeda, Iren, Katara, Kella, Kilmie, Korra, Marilla, Morea.



KIILASH

Com aparência Felina, os Kiilash são Vastaya que vivem ao leste de Shurima. Criaturas fortes e ágeis, eles possuem garras e presas como armas naturais, além de habilidades assustadoras de camuflagem.

O membro mais conhecido da tribo dos Kiilash é o campeão Rengar, o Acossador da Alcateia.

Aumento no Valor de Habilidade. Os Kiilash têm +2 em força e +1 em destreza

Garras. Você tem proficiência em ataques desarmados usando suas garras. Elas são consideradas leve e causam 1d4 de dano por corte.

Mordida. Você pode morder um oponente em uma distância de até 5 pés. Causa 1d6 de dano por perfuração.

Caçador Nato. Você tem proficiência nas habilidades Percepção, Sobrevivência, Atletismo e Natureza.

Camuflagem. Você pode tentar se ocultar mesmo quando estiver com cobertura leve de folhagem, chuva pesada, neve, névoa ou outros fenômenos naturais.

Sentidos Animais. Seu olfato e audição são excepcionalmente bons, dando vantagem em enganar, percepção e camuflagem. Você também é considerado semiconsciente enquanto dorme.

Nomes Kiilash masculinos: Kova, Trok, Ovarr, Rorran, Mur, Densharr, Mersharr, Nermissar, Therrass, Aeroun, Behaou, Heeze, Mioi, Raaol, Yourau

Nomes Kiilash femininos: Suu, Korra, Mrran, Rorran, Dessirris, Mianissa, Morasha, Nera, Thessana, Caarreia, Naeftas,

LHOTLAN

Com características que mesclam raposas e aves, os Lhotlan são uma tribo Vastaya dentre os mais ágeis e festivos. Suas habilidades de combate surpreendem com as penas fortes que podem lançar, retiradas de suas próprias asas. Essas penas são afiadas como lâminas, mas se dissipam depois de algumas horas longe do corpo do Lhotlan.

Os membros mais conhecidos dos Lhotlan são os campeões Xayah, A Rebelde e Rakan o encantador.

Aumento no Valor de Habilidade. Os Lhotlan têm +2 em destreza e +1 em carisma

Adagas Lâminas. Você pode usar uma ação bônus para criar 2 penas afiadas e usá-las como adagas. Você pode fazer isso até três vezes a cada descanso ou descanso longo.



Retorno das Lâminas.

No nível 3 você se sintoniza mais com a herança Vastayense, ao arremessar uma de suas penas você pode usar uma ação de bônus para puxá-las de volta para você causando 1d4+ bônus de destreza no processo. Você pode fazer isso um número de vezes igual o seu modificador de destreza antes de descansar.

Voo curto. Você pode usar suas asas para fazer voos curtos em uma velocidade de 9 metros por até 5 turnos precisando descansar pelo menos um turno para fazer isso outra vez. Você pode fazer isso no mesmo número de sua proficiência ao dia e só se recuperam depois de um descanso longo.

Chute Lhotlan. Seus pés possuem garras poderosas que podem ser usadas para aumentar o dano de seu chute. Você tem proficiência em ataques desarmados usando suas garras. Elas são consideradas armas leves e causam 1d4 de dano por corte em adição ao dano do chute.

Sentidos aguçados. Você tem proficiência com a habilidade Percepção.

Nomes Lhotlan Masculinos: Rakan, Arken, Garak, Hakir, Ingar, Kagan, Kerek, Rekar, Xarin

Nomes Lhotlan Femininos: Xayah, Ayar, Hara, Hayren, Isah, Kirah, Lhari, Yerah, Xari

SHIMON

Os Shimon são uma tribo de Vastayêses de Ionia com a aparência animalesca de macacos, espertos, ágeis e astutos, conseguem furtivamente pregar peças em qualquer desavisado.

O membro mais conhecido dos Shimon é Wukong, O Macaco Rei.

Aumento no Valor de Habilidade. Os Shimon têm +1 em sabedoria e +2 em destreza

Escalador Proficiente. Você é proficiente na habilidade Atletismo. Ao invés de escalar em meia velocidade, você faz em velocidade completa. Quando você faz um teste de força (Atletismo) para escalar, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência.

Cauda Preênsil. Você pode usar sua cauda para carregar objetos que não pesem mais de 1 Kg. Você não pode executar ataques com a cauda.

Armas Nativas. Você é proficiente com Bordão, Clava Grande e Porrete.

Sem limites. Shimon estão sempre se superando. Você pode re-rolar uma falha em um teste de força, destreza ou constituição. Você só pode fazer isso uma vez a cada descanso completo.

Fúria Símia. Você pode dobrar o modificador de dano de seu ataque um total de vezes igual ao seu nível de proficiência por dia.

Habilidade Versátil. A curiosidade dos Shimon faz com que eles aprendam rapidamente habilidades que lhe sejam úteis. Você ganha proficiência com uma habilidade da sua escolha e proficiência em uma ferramenta da sua escolha.

Nomes Shimon Masculinos: An, Ang, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Son, Wen

Nomes Shimon Femininos: Bai, Chao, Chichi, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai





Mas
talvez
seja

apenas uma consequência natural de tentar lidar com forças que não se conhece, como a criação da vida e da consciência.

De qualquer forma, os construtos são uma realidade, o quanto tempo eles podem durar? Essa é uma realidade ainda não esclarecida e mais um dos muitos mistérios de Runeterra.

APARÊNCIA

Não existe uma aparência uniforme para os construtos, mas parece uma grande ironia que a maioria dos que tomem consciência tenham aspecto normalmente antropomórficos, dois braços, duas pernas, cabeça e tronco.

As cores podem variar radicalmente, assim como o material do qual são feitos, mas normalmente dentro de todos eles existe um cristal hextech que é ao mesmo tempo coração, movendo-os e cérebro, lentamente criando o pensar e quem sabe até mesmo o sonhar.

CULTURA

Os construtos não são um povo e, portanto, não tem uma cultura em comum. Embora a maior parte deles sejam originários de Zaun ou Piltover, não há ainda uma sociedade e valores sendo transmitidos e cultivados.

A cultura dos Construtos pode ser resumida em forma e função, embora alguns tragam erudição e um volume bem avançado de informação, suas consciências ainda estão em formação e em busca do que os seres humanos julgam ser a “identidade”.

CONSTRUTOS

Embora não sejam comuns, os construtos não são raros em Runeterra, em uma terra abastecida de magia e com a existência dos cristais Hextech, a criação de vida não é um poder exclusivo das divindades, mas sim algo que pode ser feito por pessoas inescrupulosas ou mesmo desesperadas.

INDIVIDUALIDADE

Assim como acontece com seres vivos, os construtos normalmente são criaturas únicas, tem aparência única e dificilmente se assemelham a outras criações mesmo que seja do mesmo criador.

Ainda não existe uma construção em linha que os faça serem criados em série parecendo-se um com o outro, portanto cada um é único como uma pessoa, ao que se inclui suas histórias e seus níveis de inteligência e até sua função.

Ao passo que cada um deles vive sua vida, cumpre sua função e segue o roteiro a que foram vinculados, muitos acabam despertando consciência e encontrando sua individualidade.

Talvez isso seja um efeito colateral dos cristais hextech usados para sua construção, cristais extraídos de criaturas que adormecem há séculos (talvez até milênios), que com o passar do tempo conseguem encontrar uma forma de reestabelecer-se como um ser vivo e senciente.

Talvez o que mais se aproxime de cultura seja um rumor que tem rodado Zaun e Piltover sobre o próximo passo do homem, uma tal “Gloriosa Evolução”. Embora tenha poucos adeptos aqui e ali, essas ideias tem crescido, especialmente quando existem homens que buscam cada vez mais se assemelhar a máquinas ao passo que existem máquinas que buscam cada vez mais se assemelhar ao homem.

NOMES CONSTRUTOS

Os construtos tem nomes que variam desde nomes dados por seus criadores até mesmo nomes que foram dados por pessoas com as quais tiveram contato, por isso esses nomes podem ser desde códigos envolvendo letras e números, até mesmo nomes de função como “Amassa-Lata”.

Nomes Masculinos: Blitzcrank, Sentinela, Agressor, Harry, Aegis, Otis, Blade, Maçarico, Cutthroat, Ravenger, Titan, Graven, Morg, Rune,

Nomes Femininos: Orianna, Dama, Cherry, Alsatia, Ava, Gale, Eve, Galatea, Niya, Dorothy, Alice, Cassandra, Helen, Wendy, Zelda

TRAÇOS RACIAIS DOS CONSTRUTOS

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Força e Constituição aumentam em 1

Idade. A expectativa de vida de um Construto é indeterminada enquanto ele tiver uma fonte de energia e permanecer inteiro, pode vir a durar eternamente.

Tendência. Quase todos os construtos são leais, parte de sua vida como máquinas comandadas ou talvez sejam resquícios de memórias que permanecem em seus cristais Hextech

Tamanho. A maior parte dos construtos, sejam eles com feições masculinas ou femininas tendem a ser um pouco maiores que os humanos médios. Seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Armadura Natural. Os Construtos são naturalmente mais resistentes que criaturas de carne e osso, por isso tem bônus de +1 em AC.

Construto. Construtos foram feitos para durar, por isso recebem os seguintes benefícios:

- Vantagem em jogadas de resistência contra venenos e resistência a dano de venenos
- Imunidade a doenças
- Não precisa comer, beber ou respirar
- Não precisa dormir, não sofre efeito de exaustão por falta de descanso e não sofre efeitos de magia de sono

Descanso do Vigia. Quando você faz o descanso longo você permanece por seis horas de forma inativa e sem movimentação ao invés de dormir. Nesse estado você se

assemelha a uma estátua, mas isso não o deixa “inconsciente” com você podendo ver e ouvir normalmente.

Proteção Ajustável. Seu corpo possui camadas de defesa que definem sua classe de armadura. Você não tem benefícios de usar armadura, mas se usar escudos recebe esse bônus normalmente.

Você pode durante o descanso longo ajustar o seu corpo para três modos diferentes de armadura

ARMADURA NATURAL

Modo	Requisito	Efeito
Leve	Nenhum	11+ Mod. de Des + Proficiência
Médio	Proficiência com armaduras médias	13+ Mod. de Des + Proficiência
Pesado	Proficiência com armaduras pesadas *(penalidade de destreza em furtividade)	16+ Mod. + Proficiência *

Idiomas. Você pode falar, ler a língua de sua região Natal e outro idioma adicional, à sua escolha. Os construtos não possuem uma língua própria e falam normalmente a língua de seus criadores e outras com as quais tenham tido contato.



Não

apenas

isso, mas o conceito

de justiça deles era pautado na força também, o que fazia com que muitas injustiças acontecessem entre eles.

Com o quase genocídio que sofreram, esse costume foi revisto e eles passaram a poder contar apenas um com os outros, abolindo em muito esses costumes.

NOMES MINOTAUROS

Os nomes dos Minotauros são sempre seguidos do nome de seus Clãs,

Nomes Minotauros Masculinos: Alistar, Beliminorgath, Cinmac, Dastrun, Edder, Galdar, Ganthirogani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas

Nomes Minotauros Femininos: Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia

Nomes de Clã de Minotauros: Athak, Bregan, Entragath, Kaziganthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan

TRAÇOS RACIAIS DOS MINOTAUROS

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Força aumenta em 2 e sua Constituição aumenta em 1

Idade. Os minotauros atingem a idade adulta na faixa dos 17 anos e podem viver até os 150 anos normalmente.

Tendência. Os Minotauros têm um código de conduta muito estrito e cobram muito a si, por isso são muito frequentemente de alinhamentos leais.

Tamanho. A média de altura dos minotauros é de 2 metros, sendo comum que ultrapassem os 2,20m enquanto seu peso gira entre 150 até 200Kg normalmente.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

MINOTAUROS

Os Minotauros em Runeterra são raramente vistos graças ao acontecimento da “Carnificina” proporcionado por Noxus e da perseguição que a raça sofreu nas mãos dessa nação.

GENOCÍDIO

A realidade dos Minotauros que permaneceram vivos em Runeterra é a de se esconderem em pequenos grupos nas regiões mais remotas possíveis, fazendo com que pequenos grupos, normalmente famílias, sejam apenas rumores entre os viajantes.

Com a perseguição de Noxus os membros dessa raça são poucos e ainda procuram se refazer de tudo que sofreram, refazendo sua cultura e resgatando seus costumes especialmente em regiões Demacianas, onde conseguiram novamente ter uma chance de vida.

APARÊNCIA

Os minotauros são humanoides com cabeça de touro e pares de chifres com mais de 2m e altura e uma massa muscular extremamente forte. Seu corpo é coberto de pelo curto com coloração extremamente variada, mas seguindo os padrões de sua linhagem.

CULTURA

A cultura dos minotauros foi quase que completamente destruída, seus costumes ainda permanecem espalhados pelos poucos grupos que ainda sobrevivem.

Um dos costumes antigos eram as provações de força, no qual os jovens minotauros tinham de provar sua força para terem lugar na sociedade.

Armadura Natural. Os minotauros tem naturalmente +1 de AC devido ao seu couro grosso.

Chifres. Os Chifres dos Minotauros são sua principal arma e são aterrorizadores, todos Minotauros são proficientes com eles. O dano causado pelos chifres é de 1d6 + Modificador de Força por perfuração.

Estouro. Ao usar uma arrancada você pode fazer um ataque com os chifres como ação extra.

Chacoalhada. Ao fazer um ataque corpo a corpo você pode tentar fazer um ataque com seus chifres. Não pode ser feito em uma criatura que seja um tamanho maior que você e ela deve estar até 1,5m de distância. Ela deve fazer uma jogada de defesa de Força contra uma dificuldade de 8 + o seu bônus de proficiência + seu modificador de força. Caso ela falhe, você pode arremessa-la a 1,5m de você.

Ameaçador. Você tem proficiência com a habilidade de Intimidação.

Idiomas. Você pode falar, ler a língua dos miotauros e outro idioma adicional, à sua escolha. Os Minotauros viveram muito tempo nas divisas entre Noxus e Demacia, portanto normalmente podem falar a língua desses lugares.

Capítulo 2: Classes

As classes de personagens são esquemas que detalham o que um personagem pode fazer, quais são suas habilidades e a que tipo de recursos ele tem acesso por sua origem ou treinamento.

Para Runeterra as classes representam de certa forma o seu lugar no mundo bem como a sua função, você pode ser um combatente, um cientista hextech, um mago explorando as potências da magia, entre um número imenso de opções.

Se nas raças o Universo de Runeterra difere bastante dos outros universos, nas classes não chega a ser tão diferente, praticamente todas as classes do Livro do Jogador funcionam aqui, normalmente elas precisam apenas de uma adaptação temática por conta do mestre para que entrem em sintonia com esse mundo, embora em uma versão futura desse livro talvez até mesmo essa necessidade se extingua.

As classes e arquétipos apresentados nos livros básicos, se adicionam as classes expostas aqui, elas possuem sinergia temática com o mundo e podem ser utilizadas normalmente em uma mesa, lembrando-se sempre de que como o material todo ainda é considerado “em testes” ajustes podem vir a ser feitos.

Essas duas classes se pautam em duas características de Runeterra, a primeira é a existência de armas de fogo, pois embora se trate de um mundo com um grande foco no medieval fantástico, traços de tecnologia mais avançadas existem por todo o mundo, embora não sejam de acesso fácil ou mesmo massivo.

A primeira classe apresentada é a do Atirador, ela se pauta muito mais nas mecânicas do League of Legends, o jogo que originou esse mundo e esse livro. O Atirador normalmente é uma espécie de combatente que ataca à distância e utiliza-se de armas de fogo ou alguma estrutura de ataques a distância como magias, arco e flecha ou até machados que ricocheteiam.

Essa dinâmica do atirador toma outra proporção para o jogo em mesa, como toda e qualquer outra classe, ele tem suas limitações e fraquezas e deve ser explorado pelo grupo como cada um de seus integrantes.

Os atiradores em Runeterra não são comuns, mas não chegam a ser raros, seu maior limitante são ter a tecnologia e o treinamento para isso. Portar um revólver ainda pode ser algo muito caro dependendo da região.

Se no League of Legends vemos sempre armas hextech que se recarregam sozinha ou não precisam de munição, o mesmo não vale para Runeterra, as armas respeitam muitas leis, exceto quando são imbuídas de magia ou tem alguma

tecnologia Hextech por trás delas. Em ambos os casos, isso as torna ainda mais raras e cobiçadas. Nem todos são Xerifes da Lei que possuem acesso a esse tipo de tecnologia como um incentivo do estado, ainda, nem todos tem acesso aos componentes necessários para se criar essas maravilhas tecnológicas.

Nisso, entra tanto a segunda classe apresentada aqui, O Artífice, quanto uma das opções para atiradores, o armeiro, ambos são funções focadas justamente nisso, no trabalho com magia e tecnologia para produção de poder de fogo.

Os Artífices são uma espécie de engenheiros que combinam magia e tecnologia, o que no caso de Runeterra os traz para o campo Hextech, onde a Tecmaturgia existe com um foco especial nas cidades de Piltover e Zaun.

Além dessas duas classes que são trazidas aqui, Runeterra é repleta de magos e guerreiros, monges e até mesmo ladinhos e patrulheiros, eles são os protagonistas das aventuras que vocês viverão com seu grupo.

No processo de criação de personagens, pense qual é a função dele, como ele chegou até onde está e qual é a origem de seus sonhos. A classe de um personagem expressa parte da forma com a qual ele interage com o mundo, como resolve seus problemas e de onde extraí força para seguir adiante.

ATIRADOR

Ao se levantar da emboscada a atiradora se estica em busca de sua pistola sempre ao seu lado. Ela levanta em um salto e começa a disparar contra os detratores antes mesmo que eles possam pensar em reagir.

Um Yordle sorri em satisfação conforme ele coloca a última engrenagem em sua obra-prima: um rifle gigante quase o dobro de sua altura. Ele carrega e testa em árvores próximas. O coice da arma derruba o Yordle, mas ele ri conforme vê a árvore caindo também.

Atiradores são mestre das armas de fogo, usando-as com efeitos devastadores no campo de batalha. Um atirador usa um gatilho firme e habilidade para prover fogo e cobrir seus amigos e inutilizar inimigos com tiros especialmente mortais.

CRIANDO UM ATIRADOR

Os atiradores não são tão comuns por toda Runeterra, exceto em Zaun e Piltover. converse com o mestre sobre a origem de seu atirador, especialmente se ele não vier de uma dessas duas regiões. Você vive atualmente nelas, suas armas são consideradas ilegais onde você vive?

Como você conquistou sua primeira arma? Você foi direcionado pela criatividade a criar algo ainda mais poderoso? Você vendeu sua alma para um demônio para conseguir esse conhecimento? Talvez você tenha apenas se vingado de um malfeitor e tomou a arma da carcaça morta.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir rapidamente um atirador usando as seguintes sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Inteligência ou Sabedoria dependendo de qual antecedente você pretende escolher no 3º nível. Segundo, escolha o antecedente forasteiro.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um atirador, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de atirador

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + sem modificador de Constituição por nível de atirador após o 1º

PROFI CIÊNCIAS

Armadura: Armaduras leves

Armas: Armas simples, armas de fogo

O ATIRADOR

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Bravura Máxima
1º	+2	Funileiro, Talento Natural	-
2º	+2	Bravura, Tiro Mirado	2
3º	+2	Trilha do Atirador	3
4º	+2	Incremento no valor de Habilidade	4
5º	+3	Ataque Extra	5
6º	+3	Característica da Trilha	6
7º	+3	Truque de Tiro	7
8º	+3	Incremento no valor de Habilidade	8
9º	+4	Evasão	9
10º	+4	Característica da Trilha	10
11º	+4	Tiro Violento	11
12º	+4	Incremento no valor de Habilidade	12
13º	+5	Talismã Pessoal	13
14º	+5	Característica da Trilha	14
15º	+5	Truque na Manga	15
16º	+5	Incremento no valor de Habilidade	16
17º	+6	Característica da Trilha	17
18º	+6	Costas Quentes	18
19º	+6	Incremento no valor de Habilidade	19
20º	+6	Bravura Indômita	20

Ferramentas: Ferramentas de Funileiro

Testes de Resistência: Destreza, Inteligência

Perícias: Escolha duas dentre Acrobacia, Intuição, Investigação, História, Percepção, Prestidigitação, Furtividade e Sobrevivência.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma pistola (b) um mosquete ou (c) uma espingarda
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro
- Armadura de Couro, ferramentas de funileiro e 30 munições

FUNILEIRO

A partir do 1º nível você pode usar Ferramentas de Funileiro para construir armas de fogo básicas, detalhadas ao fim da classe, assim como a munição básica para essas armas.

TALENTO NATURAL

A partir do 1º nível, escolha uma proficiência em perícia. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que use essa proficiência escolhida.

Além disso, você ganha bônus de +1 em jogadas de ataque e dano usando as armas de fogo.

BRAVURA

Você, como todos atiradores, tem algo que faz com que você consiga permanecer tranquilo e centrado, mesmo nas mais

escabrosas situações. Começando no 2º nível, você ganha um número de pontos de Bravura igual seu bônus de proficiência. O número de pontos de Bravura jamais pode exceder seu bônus de proficiência.

Você pode gastar esses pontos para potencializar vários truques da classe. Você começa conhecendo um truque: Tiro Mirado. Você aprende mais sobre esses truques conforme ganha níveis na classe.

Pontos gastos de Bravura se recuperam ao fim de Descanso curto ou longo. Em adição, você recupera 1 ponto de Bravura, até o seu máximo, sempre que você consegue um crítico em um ataque com suas armas de fogo, ou se você reduz a vida de uma criatura a 0 ou menos. Mesmo que você reduza a vida de uma criatura a 0 ou menos com um ataque crítico, você ganha apenas 1 ponto de Bravura, não 2.

Alguns truques de Bravura requerem que seu alvo faça uma jogada de proteção para resistir aos efeitos desse truque. O CD da jogada de proteção é calculado da seguinte forma:

DC para os Truques de Tiro = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

TIRO MIRADO

Começando no 2º nível, ao fazer um ataque com sua arma de fogo, você pode escolher gastar uma quantia de pontos de Bravura até o seu máximo para ganhar o mesmo em um bônus para sua jogada de ataque. Se o ataque acertar, você adiciona o número de Bravura gasta à jogada de dano também.

TRILHA DO ATIRADOR

No 3º nível você escolhe qual trilha reflete seu estilo e credo pessoal. Seguir uma dessas trilhas separa os novatos com uma arma dos lendários atiradores. Você pode escolher a Trilha do Pistoleiro ou a Trilha do Armeiro, ambos descritos ao fim da descrição de classe. Sua escolha lhe garante um truque único quando você a escolhe no 3º nível. Você recebe truques adicionais no 6º, no 10º, no 14º e no 17º nível.

ATAQUE EXTRA

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

TRUQUES DE TIRO

Começando no 7º Nível, mirar em uma região do corpo do adversário, contanto que o adversário tenha a região que você deseja mirar. Ao atacar com uma arma de fogo, você pode gastar um ponto de Bravura para acrescentar um efeito adicional baseado na localização mirada.

Tiro no Braço. Ao acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência de constituição ou deixará cair o item que segura.

Tiro na Cabeça. Ao acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência de constituição ou terá desvantagem em ataques até o começo do seu próximo turno.

Tiro na Perna. Ao acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência de constituição ou ficará caído no chão.

Tiro no Tórso. Ao acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência de constituição ou terá desvantagem em testes de Força e Destreza até o começo do seu próximo turno.

Tiro na Asa. Ao acertar, o alvo deve fazer um teste de resistência de constituição ou cair 60 pés. Criaturas de tamanho enorme ou maior automaticamente tem sucesso contra esse tiro.

EVASÃO

Começando no 9º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia tempestade de gelo. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

TIRO VIOLENTO

Começando no 11º nível, você aprendeu que não é possível sempre jogar limpo se você quer vencer. Como parte de um ataque com arma à distância, você pode gastar um ponto de Bravura para efetuar um Tiro Violento. Se você acerta, o ataque é considerado crítico (mas não recupera Bravura) e sua arma se quebra (veja propriedades das armas de fogo no fim da descrição da classe).

TALISMÃS PESSOAIS

Começando no 13º nível, você pode escolher um dos seguintes itens como Talismã Pessoal. O seu item escolhido garante a você um bônus único detalhado abaixo. Se o seu talismã é destruído ou perdido, ele é encontrado imediatamente após o seu próximo descanso longo.

Brigantina Acrobática (Pistoleiro apenas). O preço de rolar, abaixar, esquivar pode ser pesado para o corpo. Com essa Brigantina você ganha mais mobilidade e estabilidade para se esquivar. Enquanto você usar a Brigantina Acrobática você pode adicionar seu bônus de proficiência ao componente de dano de redução da Jogada de Esquia.

A Ramboleira (Armeiro apenas). Você nunca sai de casa sem carregar uma quantidade de munição suficiente para um exército. Essa bandoleira de couro de alta capacidade carrega tudo para você. Enquanto você usa a Ramboleira, você pode criar e armazenar 2 cartuchos extras de Munição Especial durante um descanso longo, eles são adicionados ao seu máximo atual.

Sobretudo confortável. Esse sobretudo velho e gasto tem sido sua companhia constante. Cheio de furo, rasgado em

alguns lugares e jamais limpo, é igual a você em diversas formas. Enquanto você usa seu Sobretudo confortável, você jamais faz um teste de habilidade ou de resistência com desvantagem.

Chapéu da Sorte. Ele está com você desde o começo, e não importa quantas vezes você o perca, ele parece sempre encontrar o caminho de volta para você. Quando você é acertado por um ataque, mesmo que seja um crítico, você pode transformar esse ataque em um erro. Você só pode usar isso uma vez a cada Descanso longo.

Charuto de Qualidade. Não importa onde você o saque, esse charuto sempre te dá um momento calmo de reflexão. Como uma ação, você pode sacar seu Charuto de Qualidade e recuperar 1 ponto de Bravura. Você pode fazer até duas vezes esse saque entre cada Descanso longo.

Óculos de Funileiro. A funilaria sempre te mantém acordado até tarde, e esse par de óculos é o melhor amigo do funileiro. Enquanto você o usa, você pode enxergar normalmente na escuridão, tanto mágica quanto natural, até uma distância de 35 metros, e você é imune a cegueira. Adicionalmente, você tem vantagem nas jogadas com ferramentas de funileiro para reparar uma arma quebrada.

TRUQUE NA MANGA

Quando você chega no 15º nível você não vai para lugar algum sem portar uma arma, seja para o inferno ou água abaixo. Quando você fizer um teste de prestidigitação para ocultar ou sacar uma arma pequena, você pode tratar uma jogada de 19 ou menos em d20, como um 20.

COSTAS QUENTES

Começando no 18º nível, alguns podem jurar que você recebeu a bênção da Dama da Fortuna. Antes de fazer uma rolagem de teste de resistência você pode escolher ter um sucesso automaticamente. Uma vez que você use isso, só pode voltar a usar depois de um descanso longo.

BRAVURA INDÔMITA

No 20º nível, em toda vez que você recuperaria 1 ponto de Bravura, você recupera 2, até alcançar o seu máximo.

TRILHAS DO ATIRADOR

TRILHA DO PISTOLEIRO

O pistoleiro luta com habilidade, reflexos e um gatilho rápido. Seus movimentos são velozes e afiado, mais rápido do que as pessoas normais conseguem acompanhar. O que seguem esse caminho, trabalham seus movimentos para ultrapassar os limites normais.

REFLEXOS RÁPIDOS

Quando você escolhe essa trilha no 3º nível sua velocidade sobe em 3 metros enquanto você está sem armadura ou usando armadura leve.

Em adição, você pode usar sua ação bônus para reparar ou recarregar uma arma em sua posse.

SAQUE RÁPIDO

No 6º nível você aprendeu a manter os olhos bem abertos nos arredores e a mão bem próxima de sua arma. Você adiciona seu bônus de proficiência a testes de iniciativa. Além disso, durante o primeiro turno de um combate em que você não foi surpreendido, você pode gastar um ponto de Bravura para fazer um ataque único com uma arma de fogo de uma mão com sua iniciativa +1. Após isso, a iniciativa procede normalmente.

ROLAGEM DE ESQUIVA

Começando no 10º nível você aprendeu a esquivar de ataques a distância. Se você estiver no solo e receber dano de uma origem de mais de 3 metros em seu raio de visão, você pode usar sua reação para esquivar, movendo até metade de seu deslocamento, e se você se mover pelo menos 1,5 metros, reduz o dano em uma quantidade igual ao seu modificador de destreza. Enquanto você se move assim, os inimigos têm desvantagem em ataques de oportunidade feitos a você.

DEDO NERVOSO

Começando no 14º nível, você pode atacar três vezes ao invés de duas, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

SAQUE RÁPIDO APRIMORADO

No 17º nível o Saque Rápido não consome mais pontos de Bravura. Em adição, você tem vantagem em qualquer teste de iniciativa e você não pode ser surpreendido enquanto estiver consciente.

TRILHA DO ARMEIRO

O armeiro é um funileiro arcâncio excêntrico, sem medo de tomar riscos ou modificar suas próprias armas de fogo. Eles aprendem através do aprimoramento de suas criações existentes e da construção de novas armas de fogo. Cada nova criação é um marco rumo a algo grandioso. Os que seguem essa trilha usam sua inteligência para forjar armas e munição sem igual no resto do mundo. Alguns truques de Armeiro requerem que seu alvo faça uma jogada de resistência para resistir aos efeitos do Truque. A jogada de resistência tem CD igual ao CD da sua Bravura.

ARSENAL AMBULANTE

Quando você escolhe essa trilha no 3º nível, você constrói um mecanismo que permite a você facilmente armazenar e

equipar suas armas de fogo. Você pode sacar qualquer arma de fogo no alcance de seu braço sem ter de interagir com o objeto.

ARMEIRO APRENDIZ

Ao escolher essa trilha no 3º nível, você pode criar novas armas de fogo de modificar as suas. Armas de uma mão são baseadas na pistola, armas de duas mãos no mosquete e armas de cone na espingarda. Modificar uma arma de fogo requer 1 dia de trabalho constante por modificação. Você pode remover uma modificação existente ao mesmo tempo que adiciona uma nova.

Manutenção. Modificações requerem constantes ajustes e manutenção para continuarem a funcionar. Durante um Descanso longo você pode fazer manutenção de um número de armas igual o seu modificador de inteligência (mínimo de um). Se uma arma de fogo modificada não recebe manutenção durante um descanso longo, qualquer ataque feito por essa arma de fogo tem desvantagem.

Modificações Limitadas. Você pode modificar uma arma de fogo um número de vezes igual o seu modificador de inteligência (mínimo de um). Em adição, cada modificação cai em uma categoria. Você pode ter apenas uma modificação de cada categoria em uma arma.

Modificações de Arma de fogo são exibidas na Tabela de Modificações. No 3º nível você ganha acesso às modificações de Cano Longo, Cano Curto e Cano Elemental. Você ganha acesso a modificações adicionais conforme você sobe de nível, conforme detalhado na tabela de modificações.

ARMEIRO EXPERIENTE

Quando você alcança o 6º nível, suas habilidades de modificar e criar armas cresceram visivelmente. Seu bônus de proficiência é duplicado para qualquer teste de habilidade que use ferramentas de Funileiro. Em adição você aprendeu como modificar suas armas para canalizar a magia latente do mundo ao redor. A partir desse momento, qualquer ataque feito com uma arma que você tenha modificado, é tratado como mágico para propósitos de ultrapassar resistência e imunidades.

PACOTES EXPLOSIVOS

No 10º nível seus experimentos com tecnologias arcânicas o levaram a uma descoberta explosiva, ainda que útil. Quando uma criatura move a até 1,5 metros de você, você pode usar sua reação para detonar uma carga explosiva direcionada entre você e a criatura. A criatura perde sua reação e deve fazer um teste de resistência de Destreza ou é jogada ao chão pelo impacto enquanto você usa esse deslocamento até 4,5 metros longe da criatura. Você não pode usar esse truque se estiver caído no chão.

MODIFICAÇÕES

Nível	Modificação	Efeito	Categoria
3º	Cano Longo	A arma pode fazer ataque até seu alcance longo sem desvantagem.	Cano
3º	Cano Curto	A arma pode fazer apenas ataques de alcance curto. Ao ser acertado o alvo é jogado para trás 1,5 metros.	Cano
3º	Cano Elemental	Dano causado pela arma é de Ácido, Gelado, Fogo, Relâmpago para ultrapassar resistência e imunidade. Você escolhe o tipo de dano ao fazer a modificação.	Cano
3º	Runa de Endurecimento	A arma não precisa mais receber manutenção para funcionar normalmente.	Pessoal
6º	Liga Silenciadora	Essa arma é tratada como silenciosa, conforme detalhado nas áreas de propriedades.	Liga
6º	Liga Leve	A Arma se torna leve, conforme detalhada no LdJ. Isso Não afeta armas com a propriedade duas mãos.	Liga
6º	Liga Não porosa	Tanto arma quanto munição carregada não são afetadas por umidade ou submersão. Você pode usar a arma para fazer ataques submersos normalmente até o alcance curto da arma.	Liga
6º	Velho Fiel	A Falha de Tiro da arma é reduzida em 2.	Pessoal
10º	Auto Recarga	Se você não utiliza a arma para atacar durante seu turno, ela é completamente recarregada automaticamente.	Recarga
10º	Arma Vampírica	Você não precisa recarregar a arma mas cada ataque que você faz custa 1 PV de dano necrótico em você.	Recarga
10º	Carregador Mecânico	A arma se recarrega automaticamente quando sua munição chega a 0. Após isso o carregador mecânico deve ser recarregado antes de ser usado novamente. Resetar o carregador requer uma ação. Você ainda pode recarregar a arma manualmente.	Recarga
10º	Luneta Sniper Tática	Como uma ação você pode mirar com a luneta e fazer um ataque simples com vantagem.	Pessoal
14º	Munição Perfurante	Ataques feitos com essa arma ignoram resistência à perfuração para propostas de cálculo de dano.	Munição
14º	Munição Ricochete	Ataques feitos com essa arma podem ricochetear. Se um ataque acertar, você pode escolher outro alvo adicional em até 3 metros e fazer uma jogada de ataque com desvantagem contra esse segundo alvo. O ricochete causa 1d6 + Modificador de Destreza dano de perfuração. Esse segundo ataque não pode sofrer falha de tiro.	Munição
14º	Munição Corrosiva	Ataques bem sucedidos feitos com essa arma causam 1d4 de dano adicional por ácido.	Munição
14º	Design Modular	Você pode modificar essa arma durante um descanso curto.	Pessoal

Você pode criar uma carga explosiva direcionada durante um descanso curto ou longo. Infelizmente, a química de cada carga é volátil e retém sua potência apenas até o próximo descanso longo ou curto.

MUNIÇÃO ESPECIAL

Começando no 14º nível, você pode criar munição especial para suas armas de fogo com um núcleo de cristal arcano, que pode ser imbuído com certos efeitos mágicos ao ser disparadas. Cada cartucho de munição especial deve ser criado durante um Descanso longo e retém seu efeito especial apenas até o próximo Descanso longo. Você pode criar e armazenar um número de munição especial igual ao seu modificador de inteligência (mínimo de 1 cartucho) durante um Descanso longo.

Ao carregar uma arma, você deve declarar quantos cartuchos especiais (se tiver algum) você está carregando na arma, você pode usá-los em qualquer ataque que você fizer com essa arma. Você pode usar apenas um cartucho especial em uma ação de ataque. Quando dispara a munição, você pode imbuí-la com qualquer um dos efeitos da seguinte lista:

Carga Congelante. Quando essa munição acerta o alvo, uma explosão de gelo irrompe do ponto de impacto, prendendo objetos dentro de 1,5 metros. Uma criatura alvejada por um projétil congelante deve fazer uma jogada de resistência de Constituição ou será resfriada, recebendo 3d8 de dano gelado adicional e ficando contida até o fim do seu próximo turno, ou apenas metade do dano em um sucesso na jogada de desistência. Esse dano aumenta em 2d8 nos 17º e 20º níveis.

Carga Explosiva. A munição explode no impacto contra o alvo, causando dano de fogo numa esfera de raio de 3 metros. Criaturas nessa área de efeito devem fazer uma jogada de resistência de Destreza ou tomam 3d8 de dano adicional de fogo, ou metade em sucesso na resistência. Esse dano sobe em 2d8 no 17º e 20º níveis.

Carga Perfurante. A munição é imbuída em uma aura arcana perfurante. Quando você utiliza essa carga para acertar um alvo com meia cobertura ou três-quartos de cobertura, você faz o ataque como se o alvo não tivesse cobertura. Em adição, essa carga causa 3d6 de dano adicional ao acertar. Esse dano aumenta em 2d6 no 17º e 20º níveis.

Carga Luminosa. Essa munição não causa qualquer dano, mas cria uma luz cegante por 10 metros em cone a partir do cano da arma. Qualquer criatura nesse cone deve fazer uma jogada de resistência de constituição ou ficará cega até o seu próximo turno.

Carga Atordoante. Essa munição não causa nenhum dano, mas qualquer criatura acertada por ela deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou cairá no chão atordoada até o fim do seu próximo turno. Construtos e desmortos são imunes aos efeitos desse cartucho.

ARMEIRO MESTRE

Começando no 17º nível, suas longas horas de trabalho em sua bancada e no campo de batalha se pagam, dando você uma mestria em funilaria e construção de armas. Sempre que você sofrer uma falha de tiro, você pode escolher ignorá-la. Você deve completar um Descanso curto ou longo antes de usar essa habilidade novamente.

ARMAS DE FOGO

Nome	Custo	Dano	Peso	Propriedades
Derringer	1000 po	1d6 perfuração	1 kg	Munição (alcance 3,5/ 14), capacidade 1, leve, erro 0, recarga, especial - derringer
Mosquete	250 po	1d12 perfuração	4 kg	Munição (alcance 45/ 190), capacidade 4, erro 3, recarga, duas mãos
Pistola	125 po	1d10 perfuração	2 kg	Munição (alcance 18/ 75), capacidade 4, erro 3, recarga
Espingarda	500 po	1d6 perfuração	3,5 kg	Munição (alcance 3/6), capacidade 2, leve, erro 3, recarga, dispersão
Espingada Cano Serrado	250 po	1d8 perfuração	3,5 kg	Munição (alcance 3,5/ 7), capacidade 2, erro 3, recarga, duas mãos, dispersão

PROPRIEDADES DE ARMAS DE FOGO

Munição. Você pode fazer ataques à distância com uma arma de fogo apenas se você tem munição para dispará-la. Cada vez que você ataca com a arma de fogo, você gasta uma munição. Sacar munição de um cinto, bolsa ou outro recipiente é parte do ataque (você precisa de uma mão livre para carregar uma arma de uma mão). Você não pode recuperar munição gasta. Uma vez disparada, não tem retorno.

Quebrada. Uma arma de fogo quebrada não pode disparar até ser reparada. Para reparar uma arma de fogo quebrada você pode usar uma ação para uma rolagem de habilidade com as ferramentas de funileiro com um CD de 10 + número de falha de tiro. Em caso de sucesso, a arma não é mais considerada quebrada.

Capacidade. A capacidade de uma arma de fogo é o número de tiros que ela pode armazenar por vez. Quando uma arma de fogo é disparada um número de vezes igual a sua capacidade, ela deve ser recarregada antes de voltar a disparar novamente.

Falha de Tiro. Se a sua rolagem de ataque com a arma de fogo falhar na margem de falha de tiro ou abaixo dela, você sofre uma falha de tiro. Seu ataque erra, qualquer munição usada no ataque é gasta e a sua arma fica quebrada. Você deve reparar uma arma quebrada antes de usá-la novamente.

Alcance. A maior parte das armas de fogo tem duas classes de alcance, curto e longo. Atirar em um alcance curto não tem efeito negativo. Atirar no alcance longo concede desvantagem ao ataque. Armas não podem ser usadas além de seu alcance longo. Algumas armas têm apenas um alcance, nesse caso, a arma não pode ser disparada fora de seu alcance simples.

Recarga. Recarregar uma arma substitui seu próximo ataque recarregando a munição da arma até a sua capacidade. Se você preferir, você pode usar uma ação para recarregar sua arma

Dispersão. Armas de fogo com essa propriedade atiram esferas em um cone até a distância máxima delas. Todas criaturas na área do cone devem fazer uma jogada de resistência de Destreza (CD = 8 + modificador de Destreza

do atirador + Modificador de Proficiência do Atirador), tomando dano completo em falha e apenas metade em sucesso. Criaturas além do alcance curto, mas ainda na área tem vantagem nessa jogada de resistência. Se o atirador não tem proficiência com armas de fogo, todas criaturas fazendo jogada de resistência tem vantagem.

Silenciada. Quando disparada, uma arma silenciada não faz mais barulho que o de um tiro de arco e fleche.

Especial - Derringer. Uma pistola pequena criada para ataques surpresa em curto alcance, a derringer é a melhor amiga do assassino. Derringers garantem a seus portadores grande vantagem com prestidigitação no saque e podem atacar de menos de 1, 5 sem desvantagem.

OUTRAS REGRAS

Munição e Água. Se a sua munição ficar molhada, existe uma chance de 50% que ela se torne de festim. Você rola 1d00 para determinar se um cartucho é um festim ao atirar. Se cair entre 1 e 40, é um festim e não atira.

Armas de fogo e Água. Se a sua arma de fogo ficar molhada, você deve usar suas ferramentas de funileiro para desmontar a arma, limpá-la e deixa-la funcional novamente. Desmontá-la não requer um teste de habilidade, mas requer ferramentas de funileiro. Você não pode carregar ou disparar uma arma debaixo da água sem auxílio mágico, a não ser que o contrário seja declarado.

Ruído. Quando disparada, uma arma de fogo faz um barulho muito alto, similar a duas pedras se chocando e quebrando em alta velocidade. Esse som é facilmente audível por qualquer criatura em até 400 metros do tiro.



ARTÍFICE

Um Yordle senta-se encurvado sobre uma bancada, usando cuidadosamente agulha e linha para costurar runas em uma bolsa de couro. A bolsa estremece quando ele termina seu trabalho, e um estalo súbito e alto ecoa pela sala quando um portal para um espaço extradimensional surge para se acomodar no interior da bolsa. Ele sorri com orgulho de sua recém-construída bolsa de espaço infinito.

Uma Acuâmina Atroz rosna de fome enquanto se aproxima de um humano, que retira um longo tubo de metal de um coldre no seu cinto. Com um rugido estrondoso, um jato de chama irrompe do tubo, e os rosnados da acuâmina se transformam em gritos de pânico quando ela se vira para fugir.

Uma vastayasa escala a muralha do castelo, os homens do barão químico von Hendriks perseguindo-a de perto. Quando ela chega às ameias, ela coloca a mão em sua bolsa, tira três frascos, mistura o conteúdo em um saquinho de couro e lança-o aos seus perseguidores. O saco explode em seus pés, grudando-os com uma cola preta pegajosa enquanto ela escapa.

Construtores de objetos mágicos, artífices são definidos pela sua natureza inventiva. Como os magos, eles veem a magia como um sistema complexo esperando para ser decodificado e controlado por meio de uma combinação de estudo e investigação aprofundados. Os artífices, porém, se concentram na criação de novos objetos mágicos maravilhosos. Magias são, muitas vezes, efêmeras e temporárias demais para os seus gostos.

Ao invés disso, eles procuram criar itens duráveis e úteis.

INVENTORES HABILIDOSOS

Cada artífice é definido por um ofício específico. Os artífices veem o domínio dos métodos básicos de um ofício como o primeiro passo para o verdadeiro progresso, a criação de novos métodos e abordagens. Alguns artífices são engenheiros, pesquisadores de invenções e da guerra que fabricam armas de fogo mortíferas que podem aprimorar com magia. Outros artífices são os alquimistas. Usando seus conhecimentos de magia e vários ingredientes exóticos, eles criam poções e elixires para ajudá-los em suas aventuras.

Alquimia e engenharia são as duas áreas de estudo mais comuns para artífices, mas existem outras.

Todos os artífices estão unidos pela sua natureza inventiva. Para um artífice, a magia é uma arte em evolução com uma vanguarda de descobertas e de maestria que avança o conhecimento a cada ano que passa. Os artífices valorizam a novidade e a descoberta. Esta inclinação os leva a buscar uma vida de aventura. Uma ruína escondida pode conter um

item mágico esquecido ou um espelho maravilhosamente trabalhado, perfeito para ser aprimorado magicamente.

Artífices ganham respeito e renome entre os seus por descobrir novos conhecimentos ou inventar novos métodos de criação.

RIVALIDADES INTENSAS

A motivação dos artífices para inventar e expandir seus conhecimentos cria um impulso intenso para realizar novas descobertas mágicas. Um artífice que ouve notícias de um item mágico recém descoberto deve agir rapidamente para obtê-lo antes que qualquer rival o faça. Artífices de alinhamento bom recuperam itens em aventuras ou oferecem ouro ou itens maravilhosos para aqueles que possuem os itens que estão interessados em adquirir. Os maus não veem nenhum problema em cometer crimes para reivindicar o que desejam.

Quase todos os artífices têm, pelo menos, um rival, alguém que eles procuram superar a cada passo. Da mesma forma, os artífices com filosofias e teorias semelhantes se unem em guildas flexíveis. Eles compartilham suas descobertas e trabalham juntos para verificar suas teorias e manterem-se as frente de seus rivais.

criando um artífice

Ao criar um personagem artífice, pense sobre o passado do seu personagem e sua motivação para a aventura. O personagem tem um rival? Qual é o relacionamento do personagem com o artesão ou artífice que ensinou o básico do seu ofício? converse com o seu Mestre de jogo sobre o papel desempenhado pelos artífices na campanha, e que tipo de organizações e PdMs com quem você pode ter ligações.

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um artífice rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, Inteligência deve ser seu atributo mais alto, seguido de Constituição ou Destreza. Segundo, escolha o antecedente Artesão de Guilda.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um artífice, você ganha as seguintes características da classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de artífice

Pontos de vida no 1º nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida a cada nível subsequente: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de artífice após o 1º

PROFI CIÊNCIAS

Armadura: Armaduras leves e médias

Armas: Armas simples

Ferramentas: Ferramentas de ladrão, duas outras ferramentas a sua escolha.

Testes de Resistência: Constituição, Inteligência

Perícias: Escolha três entre Arcanismo, Enganação, História, Investigação, Medicina, Natureza, Prestidigitação, Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma machadinha e um martelo de arremesso ou (b) quaisquer duas armas simples
- Uma besta leve e 20 viroles
- (a) brunea ou (b) corselete de couro batido
- Ferramentas de ladrão e um kit do explorador

ESPECIALIDADE DE ARTÍFICE

No 1º nível, você escolhe o tipo de Especialidade de Artífice que você: Alquimista ou Armeiro, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 1º nível e novamente no 3º, 9º, 14º e 17º nível.

ANÁLISE DE ITENS MÁGICOS

Começando no 1º nível, sua compreensão de itens mágicos permite que você analise e entenda seus segredos. Você conhece os feitiços de artífice detectar magia e identificar, e você pode lançá-los como rituais. Você não precisa fornecer um componente de material quando lançar identificar com essa característica de classe.

PROFI CIÊNCIA COM FERRAMENTA

A partir do 2º nível, o seu bonus de proficiência dobra em todos os testes de habilidade que você fizer usando qualquer uma das proficiências com ferramentas que você receber com essa classe.

INVENÇÃO MARAVILHOSA

No 2º nível, você recebe um item mágico de sua própria criação. Escolha o item na lista de itens de 2º nível abaixo.

Criar um item é uma tarefa difícil. Quando você recebe um item mágico a partir desta característica, ele reflete longas horas de estudo, experimentação e ajustes que permitiram que você finalmente completasse o item. Assume-se que você está trabalhando neste item em seu tempo livre e o finaliza quando sobe de nível.

Você completa outro item de sua escolha quando atingir certos níveis nesta classe: 5º, 10º, 15º e 20º nível. O item que você escolher deve estar na lista do seu nível de artífice atual ou na de um nível inferior.

Estes itens mágicos estão detalhados no *Guia do Mestre*.

O ARTÍFICE

Nível	Proficiência	Características	Magias Conhecidas	— Espaços de Magia por Nível —			
				1	2	3	4
1º	+2	Especialidade de Artífice, Análise de Itens Mágicos	—	—	—	—	—
2º	+2	Proficiência com Ferramentas, Invenção Maravilhosa	—	—	—	—	—
3º	+2	Características de Especialidade de Artífice, Magias	3	2	—	—	—
4º	+2	Aprimoramento de Atributo, Impregnar Magia	4	3	—	—	—
5º	+3	Vínculo Superior, Invenção Maravilhosa	4	3	—	—	—
6º	+3	Servo Mecânico	4	3	—	—	—
7º	+3	—	5	4	2	—	—
8º	+3	Aprimoramento de Atributo	6	4	2	—	—
9º	+4	Característica de Especialidade de Artífice	6	4	2	—	—
10º	+4	Invenção Maravilhosa	7	4	3	—	—
11º	+4	—	8	4	3	—	—
12º	+4	Aprimoramento de Atributo	8	4	3	—	—
13º	+5	—	9	4	3	2	—
14º	+5	Característica de Especialidade de Artífice	10	4	3	2	—
15º	+5	Vínculo Superior, Invenção Maravilhosa	10	4	3	2	—
16º	+5	Aprimoramento de Atributo	11	4	3	3	—
17º	+6	Característica de Especialidade de Artífice	11	4	3	3	—
18º	+6	Aprimoramento de Atributo	11	4	3	3	—
19º	+6	—	12	4	3	3	1
20º	+6	Alma de Artífice, Invenção Maravilhosa	13	4	3	3	1

2º nível: *bolsa de espaço infinito, elmo de respirar na água, globo flutuante, óculos da noite, pedras da comunicação*

5º nível: *anel de natação, corda de escalada, elmo de compreender idiomas, jarro alquímico, lanterna da revelação, robe dos itens úteis, varinha de detectar magia, varinha dos segredos*

10º nível: *barco dobrável, carrilhão da abertura, garrafa da água infinita, óculos de enxergar detalhes, saco de feijões, sacola prestativa de Heward*

15º nível: *botas de caminhar e saltar, braçadeiras do arqueiro, broche do escudo, chapéu do disfarce, sandálias de patas de aranha, vassoura voadora*

20º nível: *anel do escudo mental, anel do salto, asas voadoras, gema da luminosidade, luvas de apanhar flechas, luvas de nadar e escalar, olhos de águia*

MAGIAS

Como parte de seu estudo de magia, você ganha a habilidade de conjurar magias no 3º nível. O escopo das magias que você aprende é limitado, focado principalmente na modificação de criaturas e objetos ou criação de itens.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Artífice mostra quantos espaços de magia você tem para lançar suas magias de 1º nível e superior. Para lançar

uma dessas magias, você deve gastar um espaço igual ou superior ao nível da magia. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando você termina um descanso longo.

MAGIAS CONHECIDAS NO 1º NÍVEL E ALÉM

Você conhece três magias de 1º nível de sua escolha da lista de magias do artífice.

A coluna Magias Conhecidas da tabela Artífice mostra quando você aprende mais magias de artífice de sua escolha desta característica. Cada uma dessas magias deve ser de



um nível para o qual você tem espaços de magia na tabela Artífice.

Além disso, quando você ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de artífice que você conhece desta característica e substituí-la por outra magia da lista de magias de artífice. A nova magia também deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia na tabela Artífice.

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Inteligência é o seu atributo usado para lançar suas magias de artífice; sua compreensão da teoria por trás da magia permite que você maneje essas magias com habilidade superior. Você usa seu valor de Inteligência sempre que uma magia fizer referência ao seu atributo para lançar magias. Ainda, você usa seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de artífice que você lança uma magia e quando você realiza uma jogada de ataque com uma.

CD para suas magias = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque para suas magias = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

FOCO MÁGICO

Você pode utilizar um foco arcano como um foco para lançar suas magias de artífice. Verifique o capítulo 5, "Equipamento", no Livro do Jogador para várias opções de foco arcano.

IMPREGNAR MAGIA

A partir do 4º nível, você ganha a habilidade de canalizar suas magias de artífice em objetos para uso posterior. Quando você conjura uma magia de artífice com um tempo para lançar de 1 ação, você pode aumentar seu tempo para lançar para 1 minuto. Se você fizer isso e segurar um item não mágico durante toda a conjuração, você gasta um espaço de magia, mas nenhum dos efeitos da magia ocorre. Em vez disso, a magia é transferida para esse item para uso posterior se o item ainda não contiver uma mágica dessa característica.

Qualquer criatura que segurar o item após isso pode usar uma ação para ativar a magia se a criatura tiver um valor de Inteligência de pelo menos 6. A magia será lançada usando o seu atributo para lançar magias, e terá como alvo a criatura que ativou o item. Se a magia afetar mais de uma criatura, a criatura que ativou o item escolhe os alvos adicionais. Se a magia tiver uma área de efeito, ela é centrada no item. Se o alcance da magia for você, ela afetará a criatura que ativou o item.

Quando você impregna uma magia desta forma, ela deve ser usada em até 8 horas. Depois desse tempo, sua mágica desaparece e é desperdiçada.

Você pode ter um número limitado de magias impregnadas ao mesmo tempo. O número é igual ao seu modificador de Inteligência.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Ao chegar no 4º, 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

VÍNCULO SUPERIOR

No 5º nível, sua compreensão excepcional dos itens mágicos permite que você domine seu uso. Agora você pode se vincular a até quatro, em vez de três, itens mágicos de cada vez.

No 15º nível, esse limite aumenta para cinco itens mágicos.

SERVO MECÂNICO

No 6º nível, sua pesquisa e domínio de seu ofício permitem que você produza um servo mecânico. O servo é um constructo que obedece aos seus comandos sem hesitação e funciona em combate para protegê-lo. Embora seja a magia que alimente sua criação, o servo não é mágico em si. Assume-se que você trabalhou no servo por algum tempo, finalmente concluindo-o durante um descanso curto ou longo depois que você alcança o 6º nível.

Selecione uma besta grande com um nível de desafio de 2 ou menos. O servo usa as estatísticas de jogo dessa besta, mas pode se parecer como você quiser, desde que a sua forma seja adequada para suas estatísticas. Ele tem as seguintes alterações:

- *Ele é um constructo em vez de besta.*
- *Não pode ser encantado.*
- *É imune a veneno e a condição envenenado.*
- *Ele ganha visão no escuro com alcance de 18 metros se ele ainda não a tiver.*
- *Ele comprehende os idiomas que você fala ao criá-lo, mas ele não pode falar.*

Se você for o alvo de um ataque corpo a corpo e o servo estiver a 1,5 metro do atacante, você pode usar sua reação para ordenar que o servo contra-ataque, usando a reação dele para fazer um ataque corpo-a-corpo contra o atacante.

O servo obedece às suas ordens da melhor maneira possível. No combate, ele rola sua própria iniciativa e age por conta própria.

Se o servo for morto, ele pode ser ressuscitado pelos meios normais, como a magia reviver. Além disso, ao longo de um descanso longo, você pode reparar um servo morto se você tiver acesso ao corpo dele. Ele retorna à vida com 1 ponto de vida no final do descanso. Se o servo estiver além de qualquer reparo, você pode construir um novo com uma semana de trabalho (oito horas por dia) e 1.000 PO em matérias-primas.

ALMA DE ARTÍFICE

No 20º nível, sua compreensão sobre os itens mágicos é inigualável, permitindo que você misture sua alma com os itens ligados a você. Você pode se vincular a até seis itens mágicos ao mesmo tempo. Além disso, você ganha um bônus de +1 para todos os testes de resistência para cada item mágico ao qual você está vinculado no momento.

ESPECIALIDADES DE ARTÍFICE

Os artífices abraçam diversas especialidades. As duas mais comuns, a alquimia e a engenharia, são apresentadas aqui.

ALQUIMISTA

Um alquimista é um especialista na combinação de reagentes exóticos para produzir diversos materiais, desde elixires de cura que podem cicatrizar uma ferida em segundos até substâncias pegajosas que aderem e retardam criaturas.

BOLSA DO ALQUIMISTA

No 1º nível, você constrói uma Bolsa do Alquimista, uma bolsa de reagentes que você usa para criar diversas combinações. A bolsa e o seu conteúdo são mágicos, e essa magia permite que você puxe exatamente os materiais certos que você precisa para suas opções de Fórmula Alquímica, descritas abaixo. Depois de usar uma dessas opções, a bolsa recupera os materiais. Se você perder essa bolsa, você pode criar outra ao longo de três dias de trabalho (oito horas por dia), gastando 100 PO em couro, vidro e outras matérias-primas.

FÓRMULA ALQUÍMICA

No 1º nível, você aprende três opções de Fórmula Alquímica: Ácido Alquímico, Fogo Alquímico e mais uma opção a sua escolha. Você aprende uma fórmula adicional a sua escolha no 3º, 9º, 14º e 17º nível.

Para usar qualquer uma dessas opções, a sua Bolsa do Alquimista deve estar ao seu alcance.

Se uma opção de Fórmula Alquímica requerer um teste de resistência, a CD é $8 +$ seu bônus de proficiência $+$ seu modificador de Inteligência.

Ácido Alquímico. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista,

retirar um frasco de ácido, e lançar o frasco contra uma criatura ou objeto até 9 metros de distância de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não lançar o frasco até o final do turno atual). O frasco se quebra com o impacto. Uma criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano de ácido. Um objeto automaticamente sofre esse dano, e o dano é maximizado.

O dano da fórmula aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 3º nível (2d6), 5º nível (3d6), 7º nível (4d6), 9º nível (5d6), 11º nível (6d6), 13º nível (7d6), 15º nível (8d6), 17º nível (9d6) e 19º nível (10d6).

Bastão de Fumaça. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um bastão que produz uma cortina grossa de fumaça. Você pode segurar o bastão ou jogá-lo em algum lugar a até 9 metros de distância, como parte da ação usada para produzi-lo. A área em um raio de 10 metros ao redor do bastão é preenchida com fumaça densa que bloqueia a visão, incluindo a visão no escuro. O bastão e a fumaça persistem por 1 minuto e depois desaparecem. Depois de usar esta fórmula, você não pode usá-la novamente por 1 minuto.

Bolsa de Cola. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar uma bolsa cheia de piche pegajoso e maleável e lançá-la em algum lugar no chão a até 9 metros de distância (a bolsa e seu conteúdo desaparecem se você não lançá-la até o final do turno atual). A bolsa se rompe no impacto e cobre uma área de 1,5 metro do chão com uma substância pegajosa. Esta área torna-se terreno difícil por 1 minuto, e qualquer criatura que inicie seu turno nesta área tem sua velocidade reduzida pela metade durante este turno. Depois de usar esta fórmula, você não pode usá-la novamente por 1 minuto.

Elixir de Cura. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um frasco com um líquido medicinal. Uma criatura pode bebê-lo como uma ação para recuperar 1d8 pontos de



vida. O frasco então desaparece. Uma vez que uma criatura recupere pontos de vida a partir desta fórmula alquímica, ela não pode fazê-lo novamente até finalizar um descanso longo. Se não for utilizado, o frasco e o seu conteúdo desaparecem após 1 hora. Enquanto o frasco existir, você não pode usar esta fórmula.

O poder de cura desta fórmula aumenta em 1d8 quando você atinge certos níveis nesta classe: 3º nível (2d8), 5º nível (3d8), 7º nível (4d8), 9º nível (5d8), 11º nível (6d8), 13º nível (7d8), 15º nível (8d8), 17º nível (9d8) e 19º nível (10d8).

Elixir da Velocidade. Com uma ação de bônus, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um frasco cheio de um líquido marrom borbulhante. Como uma ação, uma criatura pode bebê-lo. Fazer isso aumenta a velocidade da criatura em 6 metros por 1 minuto, e o frasco desaparece. Se não for utilizado, o frasco e o seu conteúdo desaparecem após 1 minuto. Depois de usar esta fórmula, você não pode usá-la novamente por 1 minuto.

Fogo Alquímico. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista, retirar um frasco de líquido volátil e lançar o frasco contra uma criatura, objeto ou superfície até 9 metros de distância de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não lançar o frasco até o final do seu turno atual). No impacto, o frasco explode em um raio de 1,5 metro. Todas as criaturas nesta área devem ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofrerão 1d6 de dano de fogo. O dano da fórmula aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 4º nível (2d6), 7º nível (3d6), 10º nível (4d6), 13º nível (5d6), 16º nível (6d6) e 19º nível (7d6).

Pedra Trovão. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um fragmento cristalino e lançá-lo contra uma criatura, objeto ou superfície até 9 metros de distância de você (o fragmento desaparece se você não lançá-lo até o final do turno atual). O estilhaço se quebra com o impacto e causa uma onda de choque. Todas as criaturas a 3 metros de distância do ponto de impacto devem ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou será derrubada e empurrada para 10 metros de distância daquele ponto.

ARMEIRO

Um mestre da engenharia, você forja uma arma de fogo ativada por uma combinação de ciência e magia.

MESTRE FERREIRO

Quando você escolhe esta especialização no 1º nível, você ganha proficiência com as ferramentas de ferreiro e aprende o truque consertar.

ESPINGARDA TROVEJANTE

No 1º nível, você forja uma arma de fogo mortal usando uma combinação de magia arcana e seus conhecimentos de engenharia e metalurgia. Esta arma de fogo é chamada de Espingarda Trovejante. É uma arma feroz que dispara balas de chumbo que podem perfurar armaduras com facilidade.

Você é proficiente com a Espingarda Trovejante. A arma de fogo é uma arma de duas mãos de ataque à distância que causa 2d6 de dano perfurante. Seu alcance normal é 45 metros, e seu alcance máximo é de 150 metros.

Uma vez disparado, ele deve ser recarregado como uma ação bônus.

Se você perder a sua Espingarda Trovejante, você pode criar outra ao longo de três dias de trabalho (oito horas por dia), gastando 100 PO em metal e outras matérias-primas.

CARTUCHEIRA ARCANA

No 1º nível, você constrói uma bolsa de couro usada para transportar suas ferramentas e as munições da sua Espingarda Trovejante. Sua Cartucheira Arcana inclui pólvora, munição de chumbo e outros materiais necessários para manter essa arma funcionando.

Você pode usar a Cartucheira Arcana para produzir munição para sua arma. No final de cada descanso longo, você pode produzir magicamente 40 munições com esta cartucheira. Após cada descanso curto, você pode produzir 10 munições.

Se você perder a sua Cartucheira Arcana, você pode criar outra como parte de um descanso longo, gastando 25 PO em couro e outras matérias-primas.

DEFLAGRADOR DE TROVÕES

No 3º nível, você aprende carregar a sua Espingarda Trovejante com a energia do trovão. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com a sua Espingarda Trovejante que causa 1d6 de dano de trovão extra em um acerto. Este dano extra aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 5º nível (2d6), 7º nível (3d6), 9º nível (4d6), 11º nível (5d6), 13º nível (6d6), 15º nível (7d6), 17º nível (8d6) e 19º nível (9d6).

ONDA DE CHOQUE

A partir do 9º nível, você pode carregar a sua Espingarda Trovejante com energia cinética. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer um teste de ataque, você descarrega a energia cinética em cone a até 3 metros da arma. Todas as criaturas nesta área deve fazer um teste de resistência de Força com CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Um teste mal sucedido faz o alvo sofrer 2d6 de dano de força e ser empurrado a 10 metros de distância de você. Este dano aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nessa classe: 13º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

MUNIÇÃO PERFURANTE

Iniciando no 14º nível, você pode disparar energia elétrica através da sua Espingarda Trovejante. Com uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer uma jogada de ataque, você faz com que a arma dispare um relâmpago, 1,5 metro de largura e 9 metros de comprimento. Todas as criaturas nesta área devem fazer um teste de resistência de Destreza com uma CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Aqueles que falharem neste teste sofrem 4d6 dano elétrico. Este dano aumenta para 6d6 quando você chega no 19º nível nesta classe.

MUNIÇÃO EXPLOSIVA

A partir do 17º nível, você pode canalizar energia flamejante em sua Espingarda Trovejante. Com uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer uma jogada de ataque, você lança um projétil explosivo da arma. O projétil explode em uma esfera de 9 metros de raio em um local dentro do alcance. Todas as criaturas nesta área devem fazer um teste de resistência de Destreza com uma CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Se falhar neste teste, o alvo sofre 4d8 de dano de fogo.

LISTA DE MAGIAS DE ARTÍFICE

1º Nível

*Alarme*¹

*Curar ferimentos*²

*Transformação momentânea*²

*Recuo acelerado*¹

*Vitalidade acelerada*¹

Salto

*Passos longos*¹

*Santuário*²

*Escudo da fé*²

2º Nível

*Ajudar*²

*Alterar-se*¹

*Tranca arcana*²

*Nublar*²

*Chama contínua*¹

*Visão no escuro*¹

Aprimorar habilidade

Aumentar / reduzir

*Invisibilidade*²

*Restauração menor*²

*Levitação*²

*Arma mágica*²

Proteção contra veneno

Truque da corda

*Ver o invisível*¹

*Patas de aranha*²

3º Nível

*Piscar*¹

*Voo*²

*Forma gasosa*¹

*Símbolo de proteção*¹

*Velocidade*¹

*Proteção contra energia*¹

Revitalizar

*Respirar na água*¹

*Caminhar na água*¹

4º Nível

*Olho arcano*²

*Proteção contra a morte*²

*Compor*¹

*Movimentação livre*²

*Arca secreta de Leomund*¹

*Cão fiel de Mordenkainen*¹

*Santuário particular de Mordenkainen*¹

*Esféra resiliente de Otiluke*¹

*Moldar rochas*¹

*Pele rochosa*²



RUNAS



Capítulo 3: Runas

Um dos poderes maiores de Runeterra são as Runas Globais que podem modificar nações e tem capacidades que os seres de Runeterra ainda não conseguiram compreender completamente em todos seus contatos com elas, que quase sempre acabaram por criar catástrofes globais levando o mundo próximo da destruição.

Em RUNETERRA essas Runas Globais tem um papel importantíssimo para a história, conforme a lore de League of Legends, mas também apresentam uma nova camada adaptando poderes do jogo para a sua mesa de aventuras.

As Runas Globais não possuem conceitos de bem e mal, elas não são inteligências mas sim potências que podem ser usadas para qualquer fim. Embora o contato com as Runas Globais não seja o alvo desse capítulo, aqui falaremos de uma característica provocada por elas.

Ao iniciar uma vida de aventuras, ou mesmo simplesmente em algum momento muito importante como defender sua vida, defender pessoas queridas ou enfrentando uma ameaça

RUNAS

Nível	Características
1º	Pulso Rúnico
2º	Fagulha Rúnica
3º	Aprimoramento 1 de Fagulha Rúnica
4º	Aprimoramento 2 de Fagulha Rúnica
5º	Maestria de Fagulha Rúnica
6º	-
7º	-
8º	Fluxo Rúnico
9º	Aprimoramento 1 de Fluxo Rúnico
10º	Aprimoramento 2 de Fluxo Rúnico
11º	Maestria de Fluxo Rúnico
12º	-
13º	-
14º	Explosão Rúnica
15º	Aprimoramento 1 de Explosão Rúnica
16º	Aprimoramento 2 de Explosão Rúnica
17º	Maestria de Explosão Rúnica
18º	-
19º	-
20º	-

perigosa, manifesta-se o Pulso Rúnico, de maneira inata mesmo sem que a pessoa tenha qualquer ligação com essas Runas, proximidade ou mesmo ciência da existência das mesmas.

Isso significa que o poder das Runas Globais afeta todos os seres vivos de Runeterra, seja pelo ar que respiram, pelos nutrientes que recebem em sua alimentação ou apenas por estarem sob a luz do sol.

A reverberação dos Pulsos Rúnicos percorre todo o planeta e afeta todos as criaturas vivas, mesmo criaturas sem qualquer inteligência ou criaturas artificiais.

Conforme esses serem evoluem através de batalhas e aventuras, a energia rúnica neles também passa a se intensificar e a criar efeitos cada vez mais poderosos.

Divididos em quatro categorias os poderes das runas são:

Pulso Rúnico: É o despertar rúnico, uma energia inata que atua de forma passiva, sem controle do aventureiro e adiciona efeitos às ações que podem escalar.

Fagulha Rúnica: Pequenas manifestações de poderes rúnicos que podem ser direcionados e utilizados de maneira voluntária.

Fluxo Rúnico: Os Fluxos Rúnicos representam acesso a um nível de poder ainda mais restrito que as Cargas Rúnicas.

Explosão Rúnica: As Explosões Rúnicas são surtos de poder Rúnico que transborda dos aventureiros, são poderes lendários que podem mudar drasticamente o curso de uma batalha

Em adição aos poderes Rúnicos, cada um deles recebe dois aprimoramentos seguidos da mestria. Ao passar de nível você deve escolher o Poder Rúnico ou o Aprimoramento desejado. Os níveis de mestria consolidam o poder da Runa e apresentam mais melhorias para as mesmas.

O uso das Runas é limitado conforme a descrição delas, os aprimoramentos podem tanto expandir o uso das mesmas quanto o poder delas, aumentando seu dano, duração, alcance, ou demais características descritas nas runas.

Você só pode usar uma Runa por vez, a não ser que a runa declare o contrário. Em adição aos aprimoramentos, cada runa recebe melhoria automática quando você receber a mestria daquela runa.

Cada runa tem sua descrição quanto ao

uso em vezes ao dia, normalmente após utilizados, os poderes rúnicos exigem um descanso longo para que o uso deles possa ser restaurado.

Existem artefatos poderosos que podem potencializar o uso das Runas, outros que podem despertar novos caminhos e poderes, mas todo o conhecimento que existe a respeito desse assunto é raríssimo e em muitos lugares a simples menção é o suficiente para colocar sua vida em risco ou apenas tornar quem os menciona o alvo de ridicularização completa.

Embora a maior parte dos Poderes Rúnicos sejam considerados magia, eles independem da capacidade arcana de seus utilizadores, não sendo necessário um treinamento exaustivo para conquistar novos poderes. Eles fluem através dos seres conforme eles mesmo se aprimoram.

Normalmente os Poderes Rúnicos não podem ser utilizados quando seus portadores estão desacordados ou atordoados, exceto se o poder declarar o contrário.

PULSO RÚNICO:

O Pulso Rúnico é uma sintonia natural que reverbera em cada aventureiro, é um talento nato sob o qual ele não tem quase controle algum, ele tem ciência da existência dessa capacidade, mas não pode melhorar a mesma.

De forma prática, os Pulsos Rúnicos representam as habilidades “passivas” dos Campeões de League of Legends, são talentos adicionais a que os personagens têm acesso no nível 1 e o acompanham durante suas aventuras e jornadas.

ROUBO DE ESSÊNCIA

Pré-Requisito: Magia

Sempre que você utilizar uma magia que cause danos a um inimigo, você ganha uma carga, quando você alcançar o máximo de cargas, elas são gastas e você recupera vida



em 10 + bônus de proficiência + modificador de magia. O máximo de cargas que você pode ter é 13 – bônus de proficiência.

DISCIPLINA DA FORÇA

Pré-requisito: Proficiência com uma arma marcial.

Quando você faz um ataque com uma arma de combate corpo a corpo, você pode adicionar o seu bônus de proficiência ao dano causado.

GOLPES CONCUSSIVOS

Pré-requisito: Pré-requisito

Cada vez que você causa dano de contusão a um inimigo, você ganha uma carga contra aquele inimigo. Ao alcançar 4 cargas, seu próximo ataque que cause dano de contusão atordoá o alvo por 1 turno.

Tiro Gelado

Pré-requisito: Proficiência com armas à distância

Cada vez que você acerta um alvo com uma arma à distância a velocidade do alvo cai em 1,5 metro e ele toma metade da sua proficiência (mínimo de 1) de dano adicional por frio.

HEMORRAGIA

Pré-requisito: Proficiência com uma arma cortante

Cada vez que você causa dano de corte em um oponente, você ganha uma carga contra aquele inimigo. Ao alcançar 5 cargas, todo dano de corte que você faz contra ele é maximizado (ex. 2d6 causa sempre 12 de dano) até que ele cure ao menos 1 dado de vida e zere as cargas.

DANÇA DO DUELISTA

Pré-requisito: Proficiência com uma arma de acuidade

Uma vez por turno você pode escolher um ataque feito com uma arma marcial com propriedade de acuidade. Se você tiver sucesso nesse ataque você causa 1 de dano adicional em todos os ataques desse

turno e pode recuperar 1 de vida para cada acerto.

PERSEVERANÇA

Se você não recebeu dano nos últimos 6 turnos, não está incapacitado e não está em combate, você cura 1 ponto de vida por turno.

CAMINHO DA GUERRA

Se você não estiver caído, você causa dano de ataque bônus igual a 1/3 do seu deslocamento base arredondado para baixo em ataques corpo a corpo. (Ex. se você tem deslocamento base de 9 metros, causa +3 de dano)

CADÊNCIA MARCIAL

A cada 4 ataques corpo a corpo que você faz, o quarto causa um dado de dano a mais (Ex. 1d6 vira 2d6)

INVESTIDA IMPLACÁVEL

A cada ataque corpo a corpo que você faz contra um inimigo você ganha 1 carga, ao completar 5 cargas, elas reiniciam e você ganha o talento Ataque Extra por 2 turnos. Se você já tem o talento Ataque Extra/Ataque Múltiplo, ao invés disso ele é acrescentado de 1.

AMEAÇA INVISÍVEL

Sempre que você é bem sucedido em um ataque pelas costas em um inimigo, você causa dano extra no valor de seu modificador de proficiência e o alvo não pode executar ação de movimentação de Disparada.

COMPANHIA

Pré-requisito: Um familiar, habilidade de lançar magias Sempre que você lança uma magia de dano contra um inimigo seu familiar lança uma versão enfraquecida da magia (se ele não estiver incapacitado) que causa 2 de dano do mesmo tipo de dano da magia lançada.

FÚRIA AMPLIADA

Pré-requisito: Não pode ter proficiência em lançar magias Para cada 10 pontos de vida que você perdeu, você causa 1 ponto de dano extra de dano em seus ataques corpo a corpo.

PROTEÇÃO DA ÉGIDE

Pré-requisito: Proficiência com escudos

Isso fica ativo apenas quando você tem um escudo equipado, quando um ataque não te acerta, você ganha uma carga. Após 4 cargas você bloqueia automaticamente o próximo ataque que acertaria você e não recebe dano algum.

MISERICÓRDIA

Você causa 1d6 de dano adicional a inimigos com



alguma debilidade como caído ou atordoado.

CAÇADOR NOTURNO

Pré-requisito: Visão no Escuro

Quando na escuridão, você tem o dobro de seu deslocamento.

DESPREZO PELOS FRACOS

Você causa 1 de dano adicional contra inimigos por dado de vida que eles tenham perdido.

LUTADOR ÁGIL

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior

Esse Pulso Rúnico não tem efeito se você estiver sobrecarregado. Você pode se mover por espaços ocupados (mas não terminar seu turno neles) e tomar menos dano igual ao seu bônus de Destreza (Ex. se você tem Destreza 18 (+4) e receberia 6 de dano, você recebe apenas 2).

VORACIDADE

Cada vez que um inimigo é derrotado há até 10 metros de você e que você tenha causado dano no último turno, você pode fazer uma ação adicional.

SIFÃO DA ALMA

Sempre que você causar dano necrótico a um inimigo, você cura metade do dano causado, arredondado para baixo e mínimo de 1.

SALVAÇÃO

Você corre mais rápido em direção a aliados com vida baixa. Seu deslocamento base sobe em 1,5 metros para cada dado de vida que seu alvo tenha perdido até um máximo de 6 metros adicionais.

ATAQUE AMALDIÇOADO

Ao causar dano em um alvo, você faz com que ele tome 1 de dano adicional de qualquer ataque que receber até o fim da rodada.

ESSÊNCIA DA GUERRA

Cada ataque que você causar dano ao alvo se converte em 2 ponto de escudo temporário. Pontos de escudo diminuem o dano recebido e duram apenas por um combate

ZÉFIRO

Pré-requisito: Proficiência em lançar magias

Usar magia em um aliado confere a ele 3m de deslocamento base por 1 turno.

DEVORADOR DE ALMAS

Seus ataques corpo a corpo que causam dano recuperam 1 de vida.

MARCA DE CAÇA

Cada ataque consecutivo em um alvo causa 1 de dano adicional nele. 1 no segundo, 2 no terceiro, assim sucessivamente.

POTÊNCIA ARCANA

Conjurando uma magia faz com que seus próximos dois ataques causem dano adicional igual à sua proficiência.

FAGULHA RÚNICA

A Fagulha Rúnica é a primeira manifestação dos poderes rúnicos que podem ser controlados, são pequenos espasmos de energia rúnica que transborda nos aventureiros e permite a eles realizarem alguns feitos adicionais.

ENERGIZAR ATAQUE

Com essa Fagulha Rúnica, você pode 1x por dia escolher um ataque corpo-a-corpo e adicionar a ele 1d6 de dano.

Aprimoramentos

Dano: de 1d6 para 1d8 – de 1d8 para 1d0

Uso: 2x por dia – 3x por encontro

Maestria: Sobe para 1 dado de dano a mais e ganha +1 uso por encontro.

DISPARO ENERGIZADO

Ao usar essa Fagulha Rúnica, você pode 1x por dia escolher um ataque a distância (ou magia ofensiva) e adicionar a ele 1d4 de dano.

Aprimoramentos

Dano: de 1d4 para 1d6 – de 1d6 para 1d8

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: no nível 5 essa runa automaticamente ganha 1 dado de dano a mais e ganha +1 uso por dia.

ATROPELAR

Uma vez ao dia, quando você se move e faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura até um tamanho maior que você, você pode usar essa Fagulha Rúnica. Você deve declarar o uso antes de fazer a rolagem de acerto. Caso acerte, o alvo é obrigado a fazer um teste de resistência de Força de 8 + dano do ataque. Em uma queda ele sofre 1d6 de dano adicional por contusão e é derrubado. Você também ultrapassa o alvo chegando no lado oposto.



Aprimoramentos

Dano: de 1d8 para 1d10 – de 1d10 para 1d12

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: A Runa ganha 1 dado de dano a mais e ganha +1 uso por dia.

MELHORAR CURA

Ao usar uma habilidade ou magia que cure um alvo, você pode optar por adicionar a essa cura 1d4 com essa Fagulha Rúnica.

Aprimoramentos

Dado: de 1d4 para 1d6 – de 1d6 para 1d8

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: no nível 5 essa runa ganha 1 dado adicional e +1 uso por dia

ESCUDO

Ao receber um ataque você pode negar seus efeitos utilizando essa Fagulha Rúnica e ganha + 2 de CA por 2 turnos. Usos consecutivos não aumentam o bônus de CA.

Aprimoramentos

Duração: de 2 turnos para 3 – de 3 turnos para 4

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: Sobe para +3 de AC e ganha +1 uso por dia

DESLOCAMENTO

Ao se movimentar você pode usar essa Fagulha Rúnica para usar sua movimentação completa 1x e recebe +1 de AC por 1 turno

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Alcance: Deslocamento + 50% - Dobro do Deslocamento

Maestria: Bônus de AC sobe para + 2 por 2 turnos e ganha +1 uso por dia

FLUXO RÚNICO

Com a evolução dos aventureiros, a energia rúnica passa a fluir ainda melhor através deles, proporcionando os Fluxos Rúnicos, são manifestações bem raras de se ver e que normalmente são capazes de virar situações e feitos incríveis.

ESCUDO ELEMENTAL

Ao escolher esse Fluxo Rúnico você deve definir um tipo de energia elemental entre: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovejante. 1x por dia você pode acionar esse fluxo rúnico e um escudo dessa energia rodeia seu corpo por 3 turnos, atacantes que entrem a 1,5m de você sofrem dano elemental de 2d4 do tipo de energia escolhido e ganha resistência a aquele tipo de energia pela duração, além disso ganha +3 CA pela duração contra ataques à distância.

Aprimoramentos

Dano: De 2d4 para 2d6 – de 2d6 para 2d8

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: Dano sobe para 3 dados de dano e a duração

BÊNCÃO DO VIGIA

Esse Fluxo Rúnico permite a você 1x por dia escolher um aliado ou você mesmo e usar a energia Rúnica para conferir resistência a dano de contusão, cortante e perfurante não-mágico por 3 turnos.

Aprimoramentos

Duração: 4 turnos – 5 turnos

Uso: 2x por dia -3x por dia

Maestria: O Fluxo Rúnico ganha +1 uso por dia e sua duração ganha 1 turno a mais.

ARMAMENTO APRIMORADO

Ao adquirir esse Fluxo Rúnico, escolha entre um dos tipos: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovejante. 1x por dia você pode revestir sua arma de combate corpo a corpo (inclusive armas naturais) e por 2 turnos, a arma tem +1 de bônus nas jogadas de ataque e causa 1d6 de dano extra do tipo de elemento escolhido.

Aprimoramentos

Duração: 3 turnos – 4 turnos

Dano: 1d8 – 1d10

Maestria: O Fluxo Rúnico aumenta a duração em 2 turnos e o dano ganha +1 dado.

DISPAROS VORAZES

Descrição do Poder Rúnico

Ao adquirir esse Fluxo Rúnico, escolha entre um dos tipos: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovejante. 2x por dia você pode revestir sua arma de combate à distância (inclusive magias ofensivas) e ela causa 1d6 de dano extra do tipo de elemento escolhido.

Uso: 4x por dia – 6x por dia

Dano: 1d8 – 1d10

Maestria: Ganh +1 uso e +1 dado de dano.

RITMO FATAL

Esse Fluxo Rúnico permite que 1x por dia você ative uma recarga automática que reponha munição não-mágica automaticamente em sua aljava ou sua arma de fogo. Durante 3 turnos você pode usar uma ação bônus para realizar dois

ataques com uma arma à distância que use munição. Qualquer munição criada por esse Fluxo Rúnico causa dano adicional da sua proficiência e se desintegra quando ele acabar.

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Duração: 4 turnos – 5 turnos

Maestria: O uso sobe em +1 e a duração em +1 turno

BÊNÇAO ESTELAR

Ao escolher esse Fluxo Rúnico, 1x por dia você pode fazer com que a energia das runas flua do solo em uma energia restauradora. Escolha até 5 criaturas numa esfera de 9 metros de raio, cada alvo recupera 2d6 + seu bônus em proficiência e ganham bônus de velocidade base de 1,5 m por dois turnos. Esse Fluxo Rúnico pode ser usado junto a uma magia de cura.

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Cura: 3d6 – 4d6

Maestria: Descrição

EXPLOSÃO RÚNICA

O ápice do poder inato rúnico é a Explosão Rúnica, esse poder é raro e somente os mais lendários heróis são capazes de manifestá-lo conseguindo feitos também lendários.

ÉGIDE DOS ASCENSOS

Ao adquirir essa Explosão Rúnica, escolha entre um dos tipos: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovoador. 1x por dia você pode direcionar a explosão rúnica para criar uma nuvem de um elemento que dispara feixes do tipo escolhido numa esfera de 6 metros centrada em você. Quando ela surge, cada criatura inimiga no alcance dela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Falha resulta em 6d6 de dano e apenas metade caso passe na resistência. Ela dura 2 turnos.

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Duração: 3 turnos – 4 turnos

Maestria: O dano sobe para 6d6 e pela sua duração você e todos aliados no raio da nuvem se tornam imunes ao mesmo tipo de dano.

RESTAURAÇÃO ESTELAR

Essa Explosão Rúnica é um surto de energia que recupera a vida de um alvo, 1x por dia você pode invocá-la fazendo o recuperar 40 pontos de vida + o seu bônus de proficiência. Esse Surto de energia pode ser invocado sozinho, com alguma habilidade ou magia de cura.

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Cura: 50 pontos de vida – 60 pontos de vida

Maestria: Ela pode ser conjurada em 2 alvos ao mesmo tempo.

BÊNÇAO DO SENHOR DA GUERRA

Uma vez por dia, ao invocar essa Explosão Rúnica durante 2 turnos seus ataques à distância passam a disparar junto a eles 3 projéteis rúnicos que causam 1d6 + bônus de proficiência.

Aprimoramentos

Dano: 2d6 e 4 projéteis – 3d6 e 5 projéteis

Uso: 2x por dia – 3x por dia

Maestria: Dura 3 turnos e você recupera 2 pontos de vida para cada acerto de ataques e projéteis.

PESADELO VIVO

Ao invocar essa explosão rúnica você pode 1x por dia desfigurar sua própria face refletindo os pesadelos de seus alvos. Uma criatura à sua escolha, e até 12 metros que possa ver seu rosto deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria ou é afetada por um dos efeitos abaixo a sua escolha. A cada turno enquanto durar a explosão, você pode escolher outra criatura, mas não uma que já tenha sido bem-sucedida no teste de resistência. Duração 3 turnos.

Adormecer. O alvo cai inconsciente. Ele acorda se sofrer qualquer dano ou se outra criatura usar sua ação para sacudir o adormecido até acordá-lo.

Apavorar. O alvo está amedrontado. Em cada um dos turnos dele, a criatura amedrontada deve realizar a ação de Disparada e se mover para longe de você pela rota segura mais curta disponível, a não ser que não haja lugar para se mover. Se o alvo se mover para um local a, pelo menos, 18 metros de distância de você onde ela não possa mais te ver, esse efeito termina.

Aprimoramentos

Uso: 2x por dia - 3x por dia

Duração: 4 turnos – 5 turnos

Maestria: O alcance sobe para 18 metros e você pode escolher até um alvo adicional no primeiro, no terceiro e no quinto turno (caso tenha essa duração)

CHAMADO DA DAMA DA FÚRIA

Essa explosão rúnica

pode ser



invocada sobre uma arma corpo a corpo (ou armas naturais corpo a corpo). Durante 4 turnos todos os seus ataques causam 3d6 de dano psíquico adicional. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, se falhar, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidades até o final de seu próximo turno. Cada ataque deixa uma carga e cada carga remove 1 de CA do alvo até 2 turnos

depois do fim da bênção.

Aprimoramentos

Dano: 4d6 – 5d6

Durção: 5 turnos – 6 turnos

Maestria: O dado de dano passa a ser d8, a remoção de CA dura até 5 turnos depois da bênção, cada ataque cura o seu bônus de proficiência e você pode usar 2x por dia.

CENÁRIO



PARTE 2

Cenário

O Mundo de Runeterra

Runeterra é um planeta esferoide que orbita uma estrela Anã Amarela em muitas características similar à Terra como estamos acostumados, mas dados sobre outros planetas desse sistema solar são desconhecidos atualmente.

Os dois continentes que conhecemos são Valoran e Shurima, onde estão situadas a maior parte das regiões, países, cidade-estado ou outra formas de sociedade organizada de seres vivos, nem sempre humanos. Além desses dois continentes, existe Ionia, um continente Insular e alguns arquipélagos como Águas de Sentina e As Ilhas das Sombras.

O que conhecemos de Runeterra atualmente corresponde a 1/6 de toda sua extensão, em sua maioria no hemisfério Norte do planeta. O restante desse mundo permanece completamente desconhecido.

RUNAS GLOBAIS

Séculos atrás foram redescobertos artefatos mágicos conhecidos como 'Runas Globais'. Nas décadas seguintes a esse acontecimento, o conhecimento das Runas começou a se expandir à medida que mais foram descobertas. As mentes mais brilhantes do mundo estudaram os glifos ancestrais tentando determinar quais poderes possuíam. Poucos conseguiam sequer entender a importância de suas origens ou o poder absoluto contido nelas. Alguns vieram a supor que as Runas eram parte integrante da criação da própria Runeterra. O primeiro uso desses artefatos misteriosos se provou catastrófico conforme modificaram completamente a paisagem de nações inteiras. A desconfiança cresceu rapidamente conforme aqueles que conheciam as Runas imaginaram que tais 'Poderes Criadores' pudessem ser usados como armas. Conflitos posteriores relacionados a esses artefatos mágicos firam conhecidos como As Guerras Rúnicas.

A guerra se alastrou por Runeterra. Os primeiros terrores das Guerras Rúnicas provocaram medo e agressão entre aqueles que agora percebiam o poder sob seu comando. Ryze e seu mestre Tyrus buscaram trancar essas Runas Globais do alcance dos homens para a proteção de Runeterra. Alguns aceitaram seus pedidos enquanto outros o rejeitaram graças a seus novos poderes e influência. Após um incidente com Tyrus, Ryze continuou sua jornada solitária na aquisição dos artefatos Rúnicos para prevenir que outra Guerra Rúnica se iniciasse, dessa vez podendo destruir de vez o mundo.

ÁGUAS DE SENTINA



“ *D*escansando no arquipélago das Ilhas da Chama Azul, Águas de Sentina é uma cidade portuária como nenhuma outra; lar de caçadores de moeda, gangues de docas e contrabandistas vindos de todos os cantos do mundo. Aqui fortunas são feitas e ambições despedaçadas em um piscar de olhos. Para aqueles que fogem da justiça, de dívidas ou de perseguição, ela é uma cidade de novos começos; ninguém nas ruas tortuosas de Águas de Sentina se importa com o seu passado. Mesmo assim, a cada novo amanhecer, viajantes desprevenidos podem ser encontrados flutuando no porto, seus bolsos vazios e gargantas cortadas...

Apesar de ser incrivelmente perigosa, Águas de Sentina está cheia de oportunidades, livre das amarras de um governo formal e regulações de mercado. Se você tiver dinheiro, aqui quase tudo pode ser comprado, desde itens hextec proibidos até o favor de líderes locais do crime.”

A cidade de Águas de Sentina é talvez o mais importante porto do mundo, por ela passam pessoas e criaturas das mais diversas procedências e com os mais variado destinos, até mesmo permanecer por lá. Cenário de inúmeras histórias que viajam pelo mundo nos navios que ali ancoraram, ela

sobrevive como uma praga flutuante, tornando os seus sobreviventes cada vez mais fortes ou conduzindo-os aos enterros em água, o costume funerário dessa região.

BURHU

Mesmo sendo uma região onde é possível encontrar pessoas de todas as nações e regiões de Runeterra, Águas de Sentina possui uma população nativa, aqueles que estavam lá antes da região se tornar o porto mais importante do mundo.

Os Buhru, os nativos da região, conhecem esse lugar por outro nome, As Ilhas das Serpentes, sua cultura ainda é comum pela região e respeitada pelas ilhas especialmente por conta de sua medicina tradicional e às técnicas de caça a monstros, especialmente os marítimos, ambos conjuntos de técnicas e ensinamentos, formam a base cultural a que todos os que passam a morar por lá acabam se adaptando, se não pelo apreço, pela sua eficácia e melhoria considerável das chances de sobrevivência em uma região tão perigosa.

Para outras nações, batalhar é provar sua força e seu valor, através do poder expresso e do domínio dos outros, para os Buhru, não é um teste de força, mas sim de vontade, isso relaciona-se ao entendimento dos processos da vida através

do movimento perpétuo e do domínio de si mesmo nas flutuações da vida. Eles são respeitados localmente e são a quem os estrangeiros muitas vezes acabam recorrendo quando enfrentam as ameaças até então desconhecidas pelos estrangeiros, mas há muito estudas, compreendidas e dominadas entre os povos nativos.

Entre os Buhru a figura que mais se destaca é Illaoi, Sacerdotisa da Mãe Serpente, uma mulher de enorme estatura, poderosa e que testa a vontade daqueles que cruzam seu caminho. São os ensinamentos de sua divindade que prezam pela vontade de seguir adiante e não se deixar consumir pelas fraquezas.

Os ensinamentos são formados em três doutrinas que são cerne da religião: todo espírito nasceu para servir ao universo; o desejo é inerente a todos os seres vivos, dado pelo universo; o universo apenas se move na direção de seu destino quando criaturas vivas tentam realizar seus desejos.

Como a Portadora da Verdade da religião, a função de Illaoi é servir seu deus diretamente, desobstruindo o fluxo do universo. Para este fim, ela possui duas responsabilidades sagradas.

O primeiro dever de um Portador da Verdade é o de encabeçar a luta contra os mortos-vivos. Estando fora do fluxo normal do universo, os mortos-vivos são considerados uma abominação em face de Nagacáburos. Apesar da proteção da população indígena contra o Tormento ser a responsabilidade de todos os sacerdotes do Cráquem, a Portadora da Verdade batalha contra seus espíritos mais poderosos e faz a Névoa Negra recuar.

Em segundo lugar, Illaoi é encarregada de buscar indivíduos de grande potencial e desafiá-los com o Teste de Nagacáburos. Essa tarefa é o fardo que o título de Illaoi reflete. Com sua enorme relíquia sagrada, O Olho de Deus, a Portadora da Verdade subtrai o espírito do sujeito de seu corpo e os força a enfrentá-la para provar seu valor. Ela faz isso sabendo que quem falhar será completamente aniquilado, pois o grande Cráquem não tem tolerância para covardia, dúvida ou hesitação. Porém, a destruição nunca é o objetivo. Sobreviventes da provação mudam para sempre e sempre terão vontade de buscar seu verdadeiro destino.

Apesar de Illaoi ser a Portadora da Verdade mais poderosa e respeitada da última centena de gerações, a quebra de paradigmas de sua fé é o que melhor a descreve. Após completar seu treinamento como Portadora da Verdade e no auge de seu poder, Illaoi deixou os templos dourados de Buhru pela sordidez das Águas de Sentina.

A cidade pirata é o único lugar das Ilhas da Serpente onde estrangeiros são permitidos e é vista como uma sarjeta suja e fétida pelo povo de Illaoi. Os Portadores da Verdade anteriores ignoraram a

cidade e viam os forasteiros que chegavam como intocáveis. Illaoi quebrou essa tradição quando escolheu proteger os residentes de Águas de Sentina do Tormento, ou pior, quando ela decidiu que alguns de seus residentes tinham almas dignas do grande teste. Apesar disso, apenas alguns templos foram abertos na cidade e pouquíssimos paylangi (nome ilhéu para residentes de descendência continental) tiveram permissão para entrar. Independentemente, foi Illaoi quem trouxe o conhecimento da Mãe Serpente para Águas de Sentina e foi seu espírito indomável que fez sua religião prosperar ali.

Embora não seja encontrada facilmente em qualquer lugar, sua visão é o suficiente para aqueles que a testemunhem possam acreditar em seu credo de força, se não pela sua estatura, pela sua irresoluta fé, portando uma imagem dourada de Nagacáburos, o simples fato de carregar algo tão pesado e tão valioso, sem que haja qualquer menção a assalta-la, já é o suficiente para que qualquer um entenda que ela não é uma mulher com a qual se deva mexer.

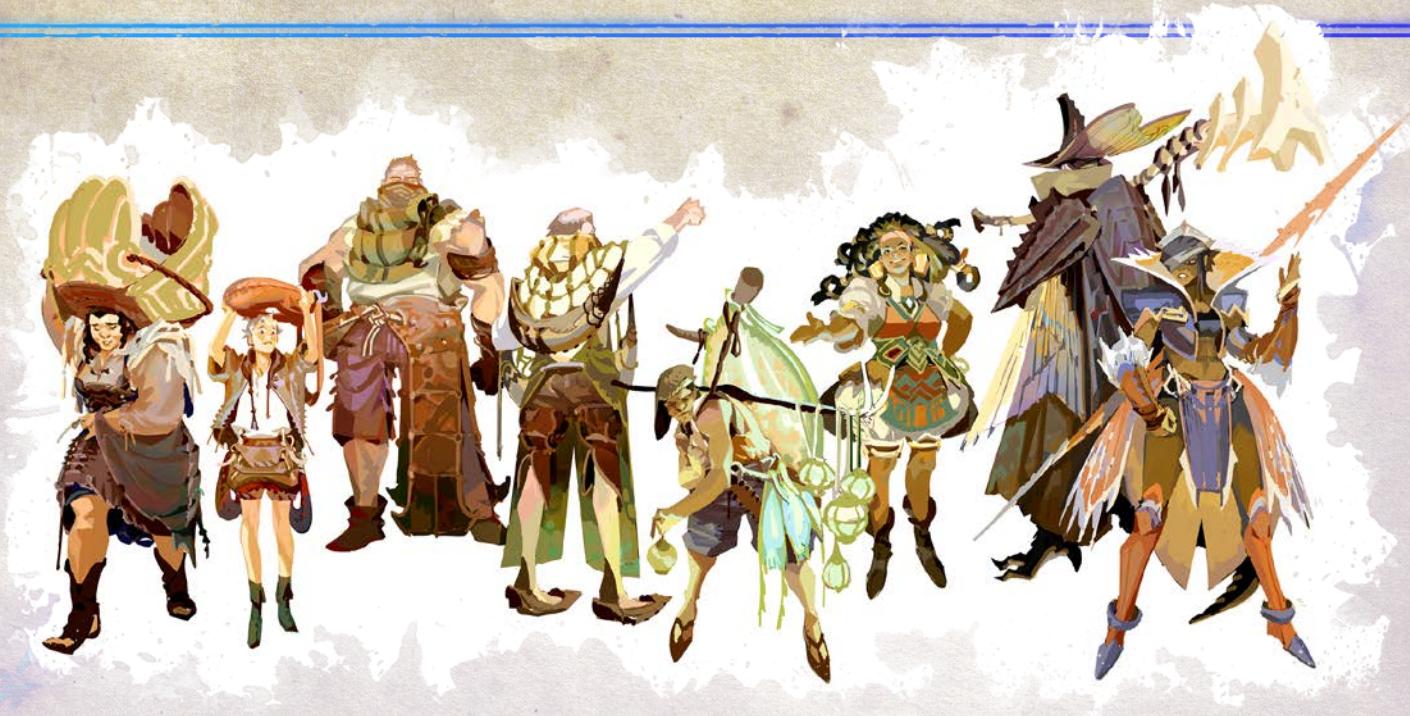
A VILA DOS RATOS

Na Baía Oeste existe o maior assentamento de Águas de Sentina, a Vila dos Ratos, uma espécie de portão que recebe os que chegam por lá e é a região mais populosa. A partir dela, é possível chegar a outros pontos como As Docas da Matança, A Ponte da Carnificina, o Templo da Serpente Mãe, entre outros muitos lugares.

Uma região suja e abarrotada de pessoas nas mais deploráveis condições de vida, a Vila dos Ratos não tem esse nome a toa, seu fedor se soma ao de peixes podres, dejetos humanos, o suor causado pelo clima causticante e a rum barato.

Aqui é onde muitas aventuras se iniciam, se concluem ou se interrompem, seja pelo sucesso dos que conseguem se provar vitoriosos, ou por aquelas relações que muitas vezes acabam em traição.





PONTE DA CARNIFICINA

Erguida acima da Vila dos Ratos, está uma ponte antiga, feita de pedras escuras que serve de caminho para muitos destinos.

Nela funciona o mercado negro da cidade onde podem ser adquiridos bens de procedência duvidosa, contrabandos, carnes exóticas e muito mais que o dinheiro pode pagar.

Outro acontecimento corriqueiro na Ponte são os duelos, sejam eles pelos motivos que forem, acabam sempre sendo resolvidos ao custo a vida dos que calcularam mal sua situação.

Esse é o cenário de muitas das histórias que envolvem Águas de Sentina, os negociantes daqui são perigosos e batedores de carteira não tem a menor dó de saquear os viajantes incautos que desavisados se surpreendem pela variedade do que pode ser encontrado ali.

AS DOCAS DA MATANÇA

Nessa região de Águas de Sentina existe uma infinidade de aventuras extremamente perigosas prontas para acontecer, aqui indústrias se valem da caça de monstros marinhos para convertê-los em carne, óleo, couro, escamas e até ossos e dentes para as mais diversas finalidades.

As construções de Águas de Sentina são quase que mutantes, transformando-se sempre devido à forma como são erguidas. Muitas vezes carcaças de navios são usados ou mesmo alvenaria de demolição, fazendo com que ela cresça de forma desordenada e orgânica. Além dessas construções, boa parte das casas de comércio mais importantes foram erguidas em cima de restos de uma civilização antiquíssima, em especial, Templos abandonados.

Mas não existe apenas sangue, fedor e morte em Águas de Sentina, conforme se alcança as maiores alturas da cidade, prazeres caríssimos exclusivos e muitas vezes proibidos podem ser encontrados, o que normalmente faz com que os que cheguem por lá esvaziem seus bolsos apenas para voltarem para o cais em busca de novas aventuras e riquezas.

NAGACÁBUROS

Embora não seja um local de espiritualidade escancarada, a religiosidade predominante em Águas de Sentina reza pela Deusa Mãe Serpente, o Grande Cráquem ou mesmo A Mulher Barbada, a deusa da vida, do crescimento e do movimento perpétuo.

Representada normalmente como uma cabeça enorme e monstruosa com muitos tentáculos espirais, essa divindade é um fator presente na vida dos que vivem pelo e para o mar.

Seus sacerdotes inferiores são incumbidos da manutenção de templos, invocação de serpentes divinas e de ensinar as palavras de Nagacáburos ao povo. Como a Portadora da Verdade da religião, a função de Illaoi é servir seu deus diretamente, desobstruindo o fluxo do universo.

NÉVOA NEGRA

A proximidade de Águas de Sentina das Ilhas das Sombras cobra seu preço anualmente, em uma determinada época do ano a névoa que cobra a Ilha das Sombras se espalha alcançando as praias sentinenses.

Junto à névoa chegam também terrores e assombrações, criaturas que podem viajar apenas pela névoa alcançam Águas de Sentina e desferem horror e morte aos desavisados. Talvez por isso, uma das maiores obrigações da Grande Sacerdotisa, seja o combate às criaturas desmortas, os mortos-vivos.

Com o passar dos anos, os moradores passaram a procuram avisar e alertar os viajantes e desavisados, uma vez que aqueles que são ceifados normalmente voltam nos anos seguintes dando ainda mais força aos mortos.

GANGPLANK

A figura de Gangplank outrora foi a mão de ferro que controlava toda região Sentinense, com seu poder brutal e cruel, alguma ordem ainda existia no meio de todo esse cenário de vísceras e sangue fedendo a peixe podre por todos os cantos.

A vingança de uma caçadora de recompensas, no entanto, fez com que o tirano perdesse seu posto de poder meio ao rumor de que talvez estivesse morto.

Graças a esse acontecimento, as gangues perderam a figura que os fazia temer e passaram a disputar poder por todos os cantos de Águas de Sentina, tornando a região em algo ainda mais perigoso.



QUADRO DE RECOMPENSAS

Embora existam leis escritas em Águas de Sentina, um lugar onde a força comanda e a estratégia faz morada, o Quadro de Recompensas é o que mais se aproxima de um código de leis aceito por todos. Nele ficam escritos os nomes dos criminosos mais procurados das regiões Sentinenses, além de ter o valor por suas cabeças. Conta-se que antes de seu desaparecimento, Gangplank adicionava regularmente uma serpente de prata ao seu nome como um desafio a todos.

IONIA



Ionia é uma terra de beleza imaculada e magia natural. Vivendo em povoados espalhados por este grande continente insular, seus habitantes formam um povo espiritualizado que busca viver em harmonia e equilíbrio com o mundo. Existem muitas ordens religiosas e seitas, cada uma seguindo seus próprios (e, por vezes, conflituosos) caminhos e ideais. Autossuficiente e isolacionista, Ionia permaneceu neutra por muitas vezes nas guerras que assolaram Valoran pelos séculos – até ser invadida por Noxus. Este conflito e ocupação bruscos forçaram Ionia a reconsiderar seu lugar no mundo. A reação e caminho futuro de Ionia ainda estão indefinidos, mas ambos serão de grande importância para Runeterra.”

O continente Insular de Ionia abriga as mais evidentes e florescentes formas de magia, nela a magia flui todas as partes, ela molda seu povo, conduz sua história e, principalmente, molda a terra em si.

Sua maior força é o equilíbrio, característica mais prezada por todas formas de vida que lá coexistem em um delicado movimento de ajustamento entre todas as partes. Ainda há muito a ser descoberto e explorado nesse que parece ser o continente com os mais antigos habitantes de toda Runeterra

espalhavam por todo território, casas de ensino existiam em todos os lugares promovendo o saber, o conhecimento e uma existência em harmonia com a magia que se proliferava em todos aspectos dessa terra.

MAGIA

Não é pouco repetir essa palavra ao falar de Ionia, nessa terra chamada de “As primeiras Terras”, a magia flui todas as partes, de forma exuberante e muitas vezes até assustadora meio aos fenômenos naturais e obras que poderiam facilmente ser interpretadas como surreais.

Todas as obras mágicas encontram expressão em Ionia e naturalidade, as tecnologias que por tanto tempo demoraram para chegar, criadas em outros lugares com a magia em bem menor abundância, encontram em Ionia uma expressão muitas vezes aberrante.

ADAPTAÇÃO

Uma das características que mais salta aos olhos dos estrangeiros é a forma como a vida e a evolução se adaptam em Ionia, Os povos das muitas províncias de Ionia sempre se viram como parte do mundo natural e adaptaram seus



costumes de modo a viverem em harmonia com uma flora e uma fauna fantásticas. Para quem vê de fora, tal relação pode parecer estranha, mas foi por meio dessa interdependência que a terra e seus habitantes sobreviveram e floresceram por tantas gerações.

A arquitetura ioniana é caracterizada por um senso de graciosidade e fluxo natural, buscando refletir a beleza etérea da terra ao seu redor. Grandes espaços abertos garantem que ninguém se esqueça totalmente do que antes existia ali de forma orgânica.

Dessa forma, árvores não são arrancadas para fornecer madeira para construir lares, mas sim lares são construídos com essas árvores de forma a mantê-las existentes e seguindo parte de seu curso natural.

Não é estranho que exista em uma sala um grande pilar que se revela ser uma antiga árvore, um banco que se mostra ser feito com acolchoado em uma rocha que talvez esteja ali há tantos milênios que ninguém possa precisar.

INVASÃO NOXIANA

Desde sua formação, os moradores de Ionia preferiram buscar a iluminação pessoal ao invés de travarem batalhas constantes com outras nações. Para Noxus isso foi visto como uma fraqueza e uma oportunidade, tão logo perceberam isso, espiões foram enviados para negociar com os Ionianos de forma agressiva, viajando pelas muitas províncias para estudar suas fraquezas e identificar alvos importantes.

Pouco tempo depois, deu-se início à invasão Noxiana nas terras de Ionia. As províncias do sul, que eram mais abertas ao comércio, estavam também entre as mais ricas segundo os conceitos financeiros, por isso mesmo nelas que teve início o desembarque Noxiano na calada da noite.

Como entraram pouca resistência, rapidamente formaram suas barricadas e trouxeram mercenários Zaunitas para o campo de guerra, em sua maioria cientistas loucos que viram aquilo como a oportunidade ideal para testarem suas criações e teorias em civis não combatentes. Isso foi o que despertou os Ionianos para o contra-ataque.

Através do caminho da iluminação interior, artes marciais floresceram em Ionia, elas foram a grande ferramenta para que os Ionianos pudessem se defender.

Na guerra do Grande Placídio, os nativos forçaram os Noxianos a interromperem seus avanços e os expulsaram de muitos assentamentos. Embora não tenha sido uma vitória definitiva, isso devolveu o controle aos Ionianos de algumas províncias.

O PLACÍDIO DE NAVORI

O Placídio é dos locais mais sagrados das Primeiras Terras. Há muitos séculos os ionianos vêm até aqui para estudar em suas renomadas escolas ou meditar em seus jardins mágicos e verdejantes.

Foi no Placídio que o povo de Ionia finalmente pegou em armas contra seus inimigos noxianos. No entanto, o custo da vitória daquele dia foi imenso - e muitos se perguntam se enfrentar o inimigo foi a decisão certa, já que agora o equilíbrio de sua terra natal pode ter se perdido para sempre.

OS KINKOU

Os Kinkou se consideram os guardiões do equilíbrio sagrado de Ionia. Seus acólitos percorrem tanto Runeterra quanto o reino espiritual, mediando conflitos entre eles e, quando necessário, intervindo por meio da força. Durante a guerra com Noxus, a Ordem Kinkou foi expulsa de seu antigo templo pelos seguidores de seu próprio ex-acólito, Zed.

Os sobreviventes foram levados pelo discípulo do falecido mestre para as montanhas em busca de reconstruir a ordem segundo seus princípios fundamentais, recrutando e treinando novos discípulos na esperança de restaurar a antiga força da ordem.

OMIKAYALAN, O CORAÇÃO DO MUNDO

Um bosque de importância fundamental e sagrados para os Ionianos é Omikayalan, um espaço onde o espiritual e o material se confundem e ilusões podem muito bem ser apenas a mais gentil faceta de algo que a natureza esconde.

No passado existiu ali o Deus-Salgueiro, uma árvore maciça cheia de folhas longas que brilhavam com uma luz verde-dourada. Nesse mesmo lugar, surgiu Ivern, o Pai do Verde, com a missão de proteger toda vida e ensinar às pessoas do mundo a respeitar e apreciar tudo em seu estado natural.

MONASTÉRIOS DE HIRANA E SHOUJIN

Entre muitos outros que existem por toda Ionia, dois renomados Monastérios se destacam, são os de Hirana e de Shoujin, onde aqueles que buscam entender sua conexão com o reino espiritual fazem sua morada.

Eles são lar artistas marciais que buscam o equilíbrio e a harmonia interna, deles saíram nomes como Lee Sin e Udyr, cada um portador de um destino e de uma imensa responsabilidade para com o equilíbrio.

Nesses locais se pratica o autocontrole, a lapidação do próprio espírito e a abdicação dos prazeres mundanos, em busca de uma compreensão maior da realidade e do ser.

Essa realidade de auto imersão, fez com que muitas artes marciais surgissem, como uma expressão física da compreensão da espiritualidade, movimentos que muitas vezes conseguem naturalmente utilizar-se da magia sem que os praticantes sequer tenham a prática da mesma.

VASTAYA

Os Vastaya, detalhados nas raças do capítulo 2, são uma raça que se espalham principalmente por Ionia em diversas tribos, eles são seres de natureza mágica e caracterizam-se por terem aspectos de animais na maior parte das vezes, quando não são em sua maioria animais com características humanas.

Criaturas naturalmente mágicas, eles tem uma conexão profunda com toda a magia de Ionia, especialmente a de suas terras natais onde suas tribos residem.

Existe um tratado muito antigo entre tribos específicas de Vastaya Ionianos e os humanos, que lida com o compartilhamento da magia natural. No entanto, nas últimas décadas, após a invasão noxiana, os vastaya tem ficado cada vez mais infeliz e incertos com a forma como os humanos estão usando magia. Por exemplo, grupos extremistas como a Ordem das Sombras começaram a consolidar o poder para seus próprios propósitos. Os vastaya, comumente, não estão satisfeitos com isso.

Sua conexão com a magia os torna muito sensíveis aos desequilíbrios que ocorrem quando existe abuso na utilização dela, como os estrangeiros tem buscado cada vez mais formas de extrair essa energia da terra, isso tem gerado consequências nos Vastaya.



NOXUS



“ **N**oxus é um império poderoso com uma reputação assustadora. Para aqueles além de suas fronteiras, Noxus é brutal, expansionista e ameaçadora, mas para aqueles que olham além de seu exterior bélico veem uma sociedade inclusiva, onde as forças e talentos de seu povo são respeitados e cultivados. Seu povo outrora pertencia a uma cultura feroz de conquistadores até terem invadido a cidade ancestral que agora jaz no coração de seu império. Com ameaças de todos os lados, eles lutaram agressivamente contra seus inimigos, expandindo suas fronteiras com o passar dos anos. Esta luta por sobrevivência fez com que os noxianos se tornassem um povo extremamente orgulhoso que valoriza a força acima de tudo, apesar de saber que a força pode se manifestar de várias maneiras diferentes. Qualquer um pode chegar a uma posição de poder e respeito com Noxus caso mostre a aptidão necessária, não importando sua classe social, passado, terra natal ou riqueza. ”

Os noxianos respeitam a força acima de tudo, e a única maneira de se manter forte é sendo constantemente desafiado. Eles valorizam as oportunidades de enfrentamento, pois a falta de desafios leva à fraqueza; e até aqueles no auge de seu poder devem sempre buscar novas

formas de se provar, se não quiserem que seu poder esteja com os dias contados. Os noxianos não apreciam somente a força física ou marcial — aqueles com habilidades na política, em trabalhos manuais, no comércio e na magia também ajudam a criar uma Noxus mais forte.

Noxus é um império agressivo e expansionista, sempre buscando ampliar suas fronteiras e conquistar novas terras. Mas nem sempre é preciso recorrer à violência — na verdade, muitas nações se renderam perante ao Grande General por enxergarem a possibilidade de mais estabilidade e segurança junto ao império. Aqueles que desafiam Noxus, porém, são sumariamente destruídos.

CULTURALMENTE INCLUSIVA

Noxus se expande e derrota culturas e cidades próximas, oferecendo aos povos conquistados uma escolha: jurar lealdade a Noxus e ser julgado apenas pelo seu valor, ou ser destruído. Isso não é um subterfúgio ou algum tipo de estratégia, os noxianos seguem sua palavra e muitos dos que adotaram o estilo de vida de seus conquistadores têm chance de melhores possibilidades. Mas aqueles que se recusam a se curvar são esmagados sem piedade.



Desde que tenha força de vontade e determinação para alcançar o sucesso, qualquer pessoa pode prosperar em Noxus. Um grande exemplo disso é seu chefe militar, Darius, que veio de uma origem humilde para se tornar um dos líderes mais poderosos do império. Apesar desse ideal de meritocracia, as famílias nobres e antigas ainda exercem um poder considerável, e alguns temem que a maior ameaça a Noxus não venha de fora, mas de dentro.

MAGIA

Os noxianos consideram a magia mais uma poderosa ferramenta em seu arsenal. Aqueles que sabem usá-la são muito respeitados e costumam ser recrutados e buscados até mesmo fora de Noxus, para que seus talentos sejam aprimorados e utilizados em benefício do império.

EXÉRCITO

A força militar mais nobre, respeitada e experiente do exército noxiano é a Legião, liderada por Darius em pessoa. Além de serem os melhores soldados de Noxus, eles são leais e extremamente dedicados ao império e aos seus líderes. Suas armaduras são pesadas e utilitárias, e geralmente exibem três entalhes encrustados no peitoral, representando a Trifarix: os três princípios de força e o nome dado ao conselho regimental do Grande General Swain.

Mesmo na Legião Trifariana, não há muito uniformidade dentro dos ranques. Em Noxus, os talentos e habilidades naturais dos guerreiros são valorizados, e eles não tentam impor seus próprios padrões para que os guerreiros se adequem a uma determinada forma de combate. Isso se aplica a todos os aspectos da vida noxiana; eles acreditam que é melhor descobrir as qualidades da pessoa para depois encontrar uma maneira de usá-las para fortalecer o império.

FORJA

As forjas de Noxus nunca param, confeccionando espadas, machados e armaduras em grandes quantidades para o seu exército. O império valoriza mais a função do que a forma e seus designs muitas vezes agregam funcionalidades extras,

como alças em forma de gancho para derrubar os inimigos de suas montarias. Nos últimos anos, Noxus começou a fazer testes com armas de pólvora rudimentares e quimtecaunita, obtendo resultados controversos e, muitas vezes, destrutivos tanto para inimigos quanto para aliados.

ARTÍFICES

Os artífices de guerra são patrulheiros, engenheiros e guerreiros habilidosos que planejam e supervisionam a



construção de estradas, pontes e fortés. Geralmente a primeira indicação de uma expansão noxiana não é a presença de tropas, mas a presença de um artífice solitário patrulhando o território inimigo para identificar possíveis rotas de invasão.

AS CIDADES

As cidades noxianas se caracterizam por suas estruturas imponentes, ruas claustrofóbicas, prédios ameados, muralhas inclinadas e portões imensos. As cidades refletem a força e o domínio do império, e são altamente protegidas; se um inimigo tentar um ataque-surpresa contra uma cidade noxiana, ele enfrentará uma forte resistência a cada esquina, pois até as casas mais humildes são verdadeiras fortalezas.

Se uma cidade for conquistada por força ou jurar lealdade a Noxus, os artífices de guerra começam a trabalhar imediatamente para estampar a autoridade do império no território recém adquirido. Portões de pedra escura extraída das montanhas que rodeiam a capital são elevados em cada estrada que leva à cidade. Conhecidos em Valoran como Noxtoraa (“portão para Noxus” em ur-nox), essas estruturas gigantescas não deixam dúvidas a viajantes que se aproximam quanto a quem controla o poder por aqui.

O BASTIÃO IMORTAL

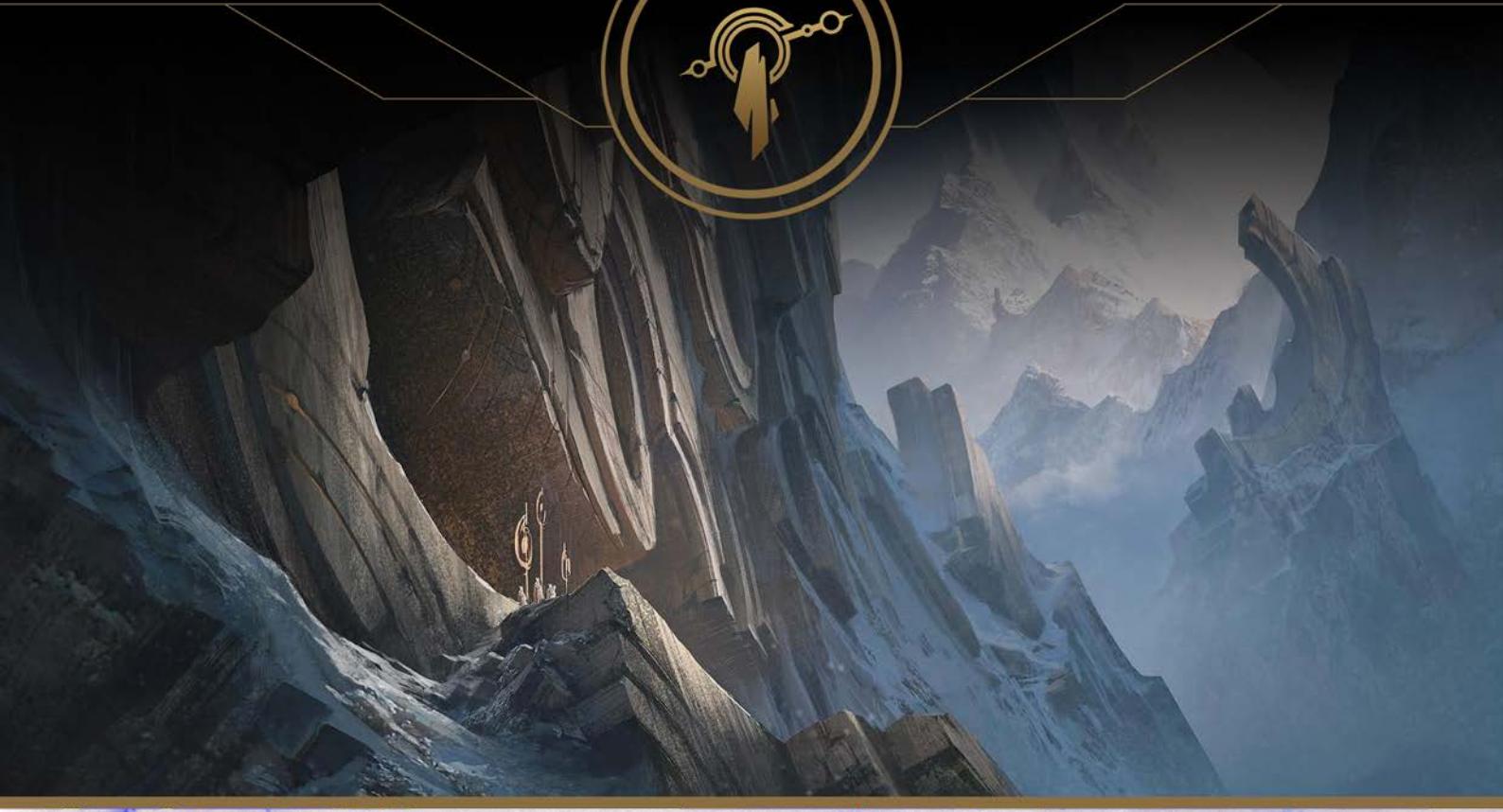
Situado no coração do que mais tarde se tornaria seu império, o Bastião Imortal foi a primeira cidadela a cair para as tribos noxianas. Construída por um temível feiticeiro em uma era há muito distante, pelo que dizem, os noxianos fizeram da cidade capturada sua capital, e ela permanece assim até hoje. Nos séculos que se seguiram, enquanto exércitos noxianos conquistavam ainda mais territórios, a cidade se espalhou para muito além de seus muros marcados por batalhas. A velha Noxus mantém sua natureza proibitória, mas as estruturas além de suas fortificações crescem cada vez mais variadas com a vinda de povos diversos para o império, atraídos pela riqueza e glória da capital.

O Bastião Imortal, situado no coração de Noxus, existe há muito

mais tempo do que o próprio império. Dizem que ele foi erguido sob as ordens do temido revenâ Mordekaiser e partes dele foram demolidas e reconstruídas ao longo de vários séculos, por isso suas ruas têm vários níveis e alguns distritos estão hoje soterrados. Poucos se atrevem a andar pelas suas ruas durante a noite sem guardas para protegê-los.



MONTE TARGON



“O Monte Targon é a mais imponente montanha de Runeterra; uma torre gigantesca de rochas endurecidas pelo sol em meio a uma variedade de cumes. Nada igual em escala em qualquer lugar do mundo. Localizado longe da civilização, o Monte Targon é deveras remoto e impossível de alcançar, exceto pelos exploradores mais determinados. Muitas lendas estão ligadas ao Monte Targon e, assim como qualquer lugar que pertence a um mito, é um farol para sonhadores, loucos e exploradores em busca de aventura. Algumas almas corajosas tentam escalar a montanha impossível, talvez em busca de conhecimento ou iluminação, ou talvez atrás de glória ou para atender outro desejo da alma ao ver seu auge. A subida é quase impossível, e até mesmo para aqueles poucos que, de alguma forma, sobrevivem a chegada ao topo jamais falam sobre o que viram lá. Alguns voltam com uma assombração de olhares vazios em seus olhos, outros mudam completamente, imbuídos de um Aspecto de poder sobrenatural e que vai além da humanidade, com um destino que poucos mortais podem compreender.”

O Monte Targon pode ser dividido em regiões distintas, delineadas pelos padrões na rocha e pela piora gradual das condições climáticas, da dificuldade da subida e dos números

de fatalidades. Os níveis superiores da montanha se expandem e se contraem como se a própria terra fosse viva, impedindo o mapeamento de uma rota confiável até o topo. Cada subida é diferente, pois a montanha magicamente se alarga. Algumas podem durar meses, enquanto outras, apenas um dia.

O pé da montanha abriga uma grande variedade de condições climáticas, o que cria climas propícios à caça, à busca por alimentos, ao pastoreio de animais e à manutenção da vida dos Rakkor. Na primavera e no verão, a flora e a fauna vêm à vida, o que possibilita a sobrevivência diária até mesmo nestas encostas tão íngremes.

A vegetação cresce exuberante na superfície sobrenatural da montanha durante o verão, quando há água fresca em abundância e quando os pastores conduzem seus rebanhos aos pastos no sopé. Para os Rakkor, esses padrões colossais na rocha são a prova de que a montanha foi forjada por seres divinos.

Um lago, congelado há milênios, foi sendo lentamente arrastado montanha acima em direção ao Targon Primordial. Por mais bem treinados que sejam os alpinistas,



o ar rarefeito e os incontáveis riscos da montanha fazem com que quase todos morram em sua escalada até o cume do Monte Targon. Os corpos desfalecidos congelam onde caíram, preservados para sempre na atmosfera fina e fria da montanha e atuando como avisos macabros àqueles que seguem. Alguns alpinistas se deparam com visões divinas e testes de caráter e fé. Às vezes, eles enxergam imagens fantasmagóricas de entes queridos que tiveram de deixar na encosta a fim de continuar sua jornada - ou ainda personificações de seus medos mais profundos. Outros enfrentam feras grotescas incrustadas no gelo com dentes de pedra afiada. Cada jornada ao topo é extremamente diferente, ao ponto de que as escaladas podem durar uma única noite ou vários meses.

A MONTANHA

O caminho que circunscreve a montanha foi entalhado na rocha, criando abrigos que protegem os Rakkor, também foram moldados mercados, casas, pontes e câmaras cerimoniais usando as formas da própria montanha. Os desenhos circulares das abóbadas de pedra servem como lembrança dos seres celestiais que criaram este lugar. Algumas famílias inscrevem símbolos nas rochas ao lado de suas casas para marcar eventos importantes e, assim, registrarem suas histórias geração após geração.

Usando a curvatura natural da rocha, os Rakkor esculpiram rotas e escadarias de pedra que levam às seções inferiores da montanha. Painéis de tecido grosso sustentados por fibras de corda trançada oferecem abrigo contra o vento e a neve e em certos enclaves ao redor da montanha, os foram abertas trilhas nas cavernas labirínticas e túneis dentro da rocha onde eles se abrigam de tempestades violentas e outras intempéries.

RAKKOR

Os Rakkor, habitantes das sombras das estruturas ciclopeanas, acreditam ter sido chamados à montanha por poderes misteriosos. Alguns creem que os padrões nas rochas eram, em tempos passados, um mapa dos reinos além dos céus; outros dizem que as inscrições profetizam uma grande guerra que devastará as terras e colocará irmão contra irmão. Apesar de tais especulações, a verdadeira origem e propósito dos padrões na rocha ainda são um mistério.

OS SOLARI

O grupo religioso dominante no Monte Targon, os Solari, acreditam que o sol seja a fonte de toda a vida. Para eles, qualquer outra fonte de luz é, além de falsa, uma ameaça ao futuro de seu povo. O Templo Solari fica nas encostas do Monte Targon, onde discípulos são ensinados as escrituras de sua fé. Os templários guerreiros, os Ra'Horak, praticam por anos sob as condições mais severas para que possam defender as terras de exércitos invasores e executar hereges com justiça divina.

Os Ra'Horak, os guerreiros de elite dos Solari, praticam por anos sob as condições mais severas. Sob a crença de serem abençoados com a força e virilidade do sol, eles treinam para ser menos suscetíveis ao frio.

OS LUNARI

Os Lunari, uma seita ancestral e oculta, têm como objeto de adoração a luz sagrada da lua de prata. Eles praticam suas crenças em segredo, escondendo-se dos Solari, que buscam expulsar os Lunari para sempre da montanha. Conta-se que, há muito tempo, os dois grupos coexistiam, vivendo em paz e adorando os muitos corpos celestiais como um povo só.

Uma das práticas dos Lunari é mapear os movimentos celestiais para adivinhar o futuro. Algumas sacerdotisas usam colares de vidro-da-lua espelhado, acreditando que os reflexos podem revelar verdades ainda maiores, ao passo que algumas videntes Lunari vedam seus olhos durante o dia, treinando para ver somente na escuridão, pois apenas sob a luz pura da lua a verdade é revelada.

Raras e proibidas, as Armas Lunari são forjadas de pedra orbe iridescente, normalmente elas apresentam desenho elegante, útil e fácil de esconder como uma das características dessa religião proibida.

O TEMPLO SOLARI

A entrada do Templo Solari nas encostas orientais da montanha foi esculpida em mármore com detalhes dourados. As janelas foram entalhadas no templo em pontos bastante específicos, de modo que a luz do sol invadisse as câmaras internas durante os equinócios e solstícios. Escribas e acólitos às vezes passam o inverno abrigando-se no calor relativo dos templos, conduzindo rituais divinos que invocam

o poder do sol e mapeando os movimentos das estrelas. Em tempos difíceis, padres Solari podem passar semanas meditando no sacrário externo, sem água nem comida, tirando todo o seu sustento do sol - a fonte de toda forma de vida.

Neste espaço sagrado, aspirantes buscam um lugar entre os Ra'Horak, os templários dos Solari. Se o aspirante se provar digno, é admitido no grupo de guerreiros de elite. Este santuário foi construído para exibir importantes eventos celestiais, observáveis através de suas janelas cuidadosamente posicionadas.

TESTE DA MONTANHA

As encostas superiores do Monte Targon, implacáveis até mesmo para os mais experientes alpinistas, são atormentadas por ventos fríidos, tempestades árticas e avalanches frequentes. Com seu ar rarefeito, cada fôlego é um ato laborioso e doloroso. Aqueles que sobrevivem à escalada descrevem as noites duras em que tentaram se abrigar do frio rigoroso, onde dizem testemunhar estranhas visões de figuras etéreas. Os elementos mais perigosos da escalada não são suas condições climáticas, mas sim o modo como ela testa o caráter de cada alpinista. Os Rakkor veem a subida como um teste, não só de força e resiliência, mas também de espírito e alma; afinal, os alpinistas se deparam com visões que os distraem de sua jornada. Algumas são mais benevolentes, conduzindo os alpinistas ao caminho mais seguro durante uma tempestade de neve ou ajudando os exaustos a se colocarem de pé novamente.

Os viajantes às vezes escalam em grupos para ajudar uns aos outros na subida. Quando um alpinista se fere gravemente ou se exaure a ponto de não mais poder seguir, não há mais esperança de resgate; qualquer tentativa seria uma missão suicida. Os cadáveres não se decompõem em tamanha altitude, mas parecem se fundir à rocha, entrelaçando-se gradativamente aos padrões circulares e aos sulcos da montanha.

Nos pontos mais altos, ventos inclemtes e barrancos de neve perigosos desafiam o ciclo natural das estações, criando um inverno sem fim. Aqui, as formas sobrenaturais criam padrões incomuns e formações rochosas que compõem uma paisagem estranha e perigosa para exploradores perdidos. Plantas e animais são presenças raras na atmosfera rarefeita e no clima frio.

OS PEREGRINOS

Com sua migração diária através de encostas íngremes, as tribos do Monte Targon carregam o mínimo de pertences possível. Ferramentas e equipamentos pesados são armazenados ao redor da montanha e consertados ou refeitos quando necessário. Sistemas de roldanas amarradas ajudam a transportar os pertences de baixo para cima nas encostas.

O CUME

Nos raros casos em que um mortal digno alcança com sucesso o cume do Monte Targon, os céus se abrem em um espetáculo de auroras cósmicas. Poucos testemunham a cena radiante: acima das nuvens e abaixo das estrelas cintilantes, um raio de luz emerge do pico. Conta-se que, para além do topo da montanha, seres divinos imortais habitam uma cidade de ouro e prata.

Quase todos os sobreviventes que chegam ao pico de Targon não veem nada além de um cume vazio, rochoso e sem encantos. No entanto, nas raríssimas ocasiões em que os Aspectos escolhem um herói digno para agir como seu receptáculo mortal, conta-se que o próprio ar cintila com pó estelar enquanto um portal se abre sobre a montanha. Alguns dizem que, para além do véu, se enxerga um fantasmagórico contorno de uma cidade brilhante dourada e prateada, e que a luz divina brilha em cores vibrantes enquanto seres celestiais descem do Targon Primordial.



DEMACIA



“ **D**emacia é uma forte sociedade de ordem que tem uma história militar prestigiosa. Ela valoriza muito os ideais de justiça, honra e dever, e seu povo é intensamente orgulhoso. Demacia é uma sociedade agrária autossuficiente, com abundância de terras férteis, florestas densas de onde é retirada madeira e montanhas ricas com recursos minerais. Ela é inherentemente defensiva e reclusa, parcialmente em resposta aos ataques frequentes de bárbaros, saqueadores e civilizações expansionistas. Alguns sugerem que a época áurea de Demacia já passou e, a não ser que ela consiga se adaptar a um mundo em desenvolvimento, algo que muitos acreditam que não é possível, seu declínio é inevitável. Ainda assim, Demacia continua sendo um dos poderes dominantes em Valoran e ostenta o melhor e mais bem treinado exército de toda Runeterra.”

Orgulhosa de suas Leis, Demacia é uma região fundada por refugiados das Guerras Rúnicas que possuem um histórico militar prestigiado.

Embora ela tenha tido glórias no passado, alguns alegam que a era de ouro Demaciana já se foi, a não ser que ela se reinvente sob ventos dos novos tempos que se anunciam.

Uma região agrária e autossuficiente, sua sociedade é defensiva e valoriza justiça, honra e o dever acima de tudo.

Ao longo da costa ocidental de Valoran, a nação humana de Demacia brilha como modelo de virtudes do continente entre todos os outros assentamentos humanos. Os moradores estão sempre se esforçando para afiar seus corpos e mentes na busca da justiça absoluta.

PROVENIÊNCIA

A história de Demacia e sua cultura se origina no cataclismo causado pelas Guerras Rúnicas, onde sobreviventes que fugiram do conflito tinham se aventuraram ao oeste de Valoran com a esperança de se estabelecer em segurança longe do caos. Alguns dizem que foi enquanto um culto de magos negros aterrorizava esses sobreviventes desalojados, que eles se esconderam em uma floresta antiga e petrificada, onde os feiticeiros que perseguiam de repente descobriram que sua magia era ineficaz pela estranha floresta. Decidindo tirar proveito do poder único deste ambiente montaram uma residência permanente.

Eventualmente, o conhecimento deste curioso novo reino chegou a outros refugiados, que buscavam asilo e segurança



graças à magia que estava devastando o resto de Runeterra. Em pouco tempo, os colonos unidos construíram uma comunidade considerável, aliada a uma nova nação que eles viriam a chamar de Demacia.

HISTÓRIA ANTIGA

Ao descobrirem que sua terra natal era rica em recursos naturais, o desenvolvimento de infraestrutura para novas cidades e fazendas cresceu exponencialmente. Mas com o progresso e a riqueza surgiram adversários do novo reino, garantindo que Demacia estivesse em constante disputas com conquistadores ambiciosos.

No entanto, não existia mais o temor de que os invasores se valessem de artifícios bélicos mágicos, dessa forma a pequena mas exímia infantaria de Demacia sempre teria vantagem quando ameaças acontecessem em sua terra natal. Mas eles sabiam que nem todas as batalhas ocorreriam dentro das fronteiras de proteção do reino, pois os inimigos mais espertos encontrariam formas de atrair o exército de Demacia, onde seriam muito mais suscetíveis a ataques arcânicos. Buscando meios para uma proteção mais avançada, os líderes da Demacia recrutaram Durand, o maior artesão da época, para esculpir um instrumento móvel que pudesse ser útil em guerras estabelecidas no exterior. Mais tarde, revelou-se como um titã de estátua, moldado na forma de meio homem e meio rapina, como as aves nativas das Serras de Alta Pratânia. Difícil de ser transferido para dentro e fora de Demacia, mas inquestionavelmente eficaz o Colosso tem sido usado quando necessário desde então.

MORTE DO REI

Os exércitos demacianos liderados por seu rei, Jarvan I, haviam empurrado os exércitos noxianos para as muralhas de Noxus. Sion, um general noxiano, ordenou que alguns de seus homens barrassem os portões enquanto o resto forçava os soldados inimigos a combatê-los por cada pedacinho de solo Noxiano. Ele exigiu que eles avançassesem como um gigante através da ralé Demaciana com um propósito claro: cortar a cabeça de seu exército de seu corpo.

Os guardas reais de Jarvan acreditavam que poderiam aguentar aquela investida, mas eles estavam errados. Sion os abateu, um por um, até que apenas ele e o rei permanecessem. Ferido e fatigado, Sion continuou a luta com o rei. Ele lutou contra Jarvan além do ponto de quebrar e foi finalmente superado..., mas não derrotado. Com o último suspiro, ele fincou os dedos na garganta do rei e quebrou a vontade de uma nação. O rei demaciano Jarvan I estava morto.

INVASÃO NOXIANA

Quando os exércitos Noxianos invadiram as fazendas perto da fronteira de Demacia, Garen ganhou uma reputação como um lutador particularmente temível - um dos maiores em todos os Demacia. Enquanto isso, Jarvan IV liderou suas tropas para defender a nação. Ele e seus homens cavalgaram por dias no encalço dos noxianos. Para o horror de Jarvan, as atrocidades foram muito piores do que ele previra. Os noxianos arrasaram vilarejos inteiros e chacinaram centenas de demacianos, restando apenas poucos sobreviventes feridos para contar a história.

Seus oficiais aconselharam o príncipe a retirar-se e enviar reforços. Mas Jarvan estava balado pelos rostos dos mortos e não pôde dar as costas aos sobreviventes que precisavam. Ele protegeu os feridos enquanto assegurava que o bando de noxianos em retirada não escapasse sem serem combatidos. Além disso, raciocinou ele, uma força secundária de soldados demaciano não poderia chegar a tempo de enfrentar os noxianos. Ele estava convencido de que ele tinha que agir naquele momento para vingar as centenas de moradores massacrados e não conseguiu ver a imprudência de seu plano.

Jarvan dividiu suas tropas, ordenando que alguns permanecessem e cuidassem dos civis feridos, enquanto liderou os soldados restantes. Eles emboscaram os noxianos durante a noite, mas a retirada noxiana foi uma armadilha, no caos da batalha Jarvan foi separado de seus guardas. Ele lutou ferozmente e matou muitos inimigos, mas acabou sendo esmagado. Os noxianos capturaram tanto Jarvan IV

quanto seus homens tomado Jarvan IV como um prisioneiro para desfilar pelo Bastião Imortal acorrentado ao chegar a Noxus.

Jarvan foi arrastado de Demacia durante suas semanas de cativeiro, envergonhado de que a imprudência de sua decisão de perseguir os noxianos levara a mortes desnecessárias de Demacianos. Esmagado pela perda ele passou a acreditar que ele não merecia mais viver em Demacia, muito menos herdar seu trono.

Garen, furioso consigo mesmo por não estar lá quando Jarvan precisava mais dele, liderou um grupo de um intrépido soldados conhecidos como a Vanguarda Destemida e partiu em busca de seu príncipe cativo.

Em uma noite sem lua, Garen e a Vanguarda atacaram o acampamento Noxiano. Embora os guerreiros demacianos não pudessem alcançar Jarvan, o príncipe usou a distração para lutar contra seus captores e escapar. Enquanto corria, um soldado noxiano atirou uma flecha no lado de Jarvan, mas o jovem príncipe perseverou e fugiu para o deserto. Quando Garen e seus homens descobriram o acampamento noxiano, eles só encontraram a armadura de Jarvan descartada ao lado de um poste de carrasco com sangue. Embora Garen vasculhasse o deserto em busca do príncipe, em seu coração ele aceitara a morte de Jarvan.

As notícias da suposta morte do príncipe afetaram todos de Demacia, o rei Jarvan III ficou em luto e Garen se culpou pelo que aconteceu, usando os recursos a seu dispor para ajudar a família dos soldados mortos. Ele foi reconhecido pelo próprio rei por esta demonstração dos ideais demacianos.

A MEIO-DRAGÃO

Após algumas semanas da suposta morte do príncipe ele retornou vitorioso para Demacia ao lado de uma Guerreira de pele roxa, Shyvana, a meio-dragão que não apenas resgatou o Príncipe, mas ao lado dele batalharam contra Yvva, um grande dragão que assolava vilarejos distantes.

Com a ameaça vencida, Jarvan IV finalmente se sentiu digno de voltar para casa. Ele passou a entender que os verdadeiros valores demacianos não são simplesmente sobre vitória, mas também sobre união, sem se importar com as diferenças. Para recompensar a bravura da Shyvana, ele prometeu que ela sempre teria um lar no seu reino. No entanto, como ambos sabiam que Demacia era um reino que continuava profundamente desconfiado da magia, Shyvana jurou não revelar sua natureza enquanto lutasse ao lado de Jarvan. Juntos, eles viajaram para a capital arrastando o crânio do dragão Yvva.

Apesar de muitos estarem animados de ver o príncipe voltar em segurança, outros questionaram o julgamento de Jarvan ao recrutar Shyvana, uma meio-dragão, para sua guarda, criando suspeitas a cerca do motivo de ele não ter retornado à capital imediatamente após escapar dos noxianos. Não importava o que o Rei Jarvan III pensava consigo, por fora, ele recebeu seu filho de volta à corte. Jarvan IV voltou aos seus deveres reais e jurou defender os ideais demacianos construindo uma nação que valoriza cada um dos seus cidadãos, unindo-os contra qualquer ameaça que eles venham a enfrentar.



ZAUN



“Zaun é um grande distrito abaixo da cidade, aos pés de cânions profundos e vales que cortam Piltover. A pouca luz que chega lá é filtrada pelas fumaças que saem dos emaranhados de canos corroídos e refletem do vidro manchado de sua arquitetura industrial. Zaun e Piltover já foram unidas, mas agora são sociedades simbióticas, mas separadas. Apesar de existir no crepúsculo perpétuo da poluição, Zaun prospera com seu povo vibrante e sua rica cultura. A riqueza de Piltover permitiu que Zaun se desenvolvesse em tandem; um espelho escuro da cidade acima. Muitas das mercadorias que chegam a Piltover acabam entrando no mercado negro de Zaun, e os inventores hextec que consideram que as restrições impostas na cidade acima são muito rígidas descobrem que suas pesquisas perigosas são bem-vindas em Zaun. O desenvolvimento desenfreado de tecnologias voláteis e da indústria imprudente fez com que as extensões de Zaun ficassem poluídas e perigosas. Correntes de derramamento tóxico estagnaram nas partes mais baixas da cidade, mas mesmo aqui as pessoas encontram maneiras de existir e prosperar.”

Zaun e Piltover dividem a mesma área geográfica e poderiam até ser consideradas a mesma cidade, mas isso se prova para

quem vem de fora rapidamente um erro, a atmosfera de Zaun é cheia de algo que deixa um gosto químico e ardente na boca: o Cinza de Zaun. Mas, para os locais, o ar lá de cima é muito fino e sem substância.

A viagem entre Zaun e Piltover normalmente requer uma escalada longa e cansativa. Mas, para aqueles que podem pagar por ela, pode ser comprada uma passagem nestes enormes elevadores, permitindo uma viagem muito mais rápida.

Apesar de grandes partes de Zaun serem pouco mais do que favelas poluídas e outras terem sido praticamente tomadas por aço e pedra, seres vivos ainda encontram uma forma de crescer. Os ricos de Zaun mantêm casas de cristal isoladas conhecidas como cultivares, que contêm árvores e plantas que concedem vida, tanto como um símbolo de poder quanto como uma fonte de ar limpo.

Os níveis onde a divisão entre Zaun e Piltover se confunde são o lar de mercados vibrantes e Salões Comerciais. Essas áreas são as mais cosmopolitas da cidade, onde pessoas de todos os estilos de vida e níveis sociais podem ser encontradas.



A maioria das estruturas de Zaun são criadas de treliças de ferro, sejam forjadas nas muitas fundições ou moldadas de material descartado do topo. Apesar da funcionalidade brutal das porcas e parafusos das estruturas de Zaun, seus habitantes ainda conseguem criar maravilhas de tirar o fôlego que perfuram a poluição para atingir o céu.

Apesar de grande parte de Zaun ficar nas sombras de penhascos gigantescos, não é uma cidade de penumbra. Luzes químicas queimam em luminárias aparafusadas e, através do uso criativo de vidro colorido, rodas iluminadas de ferro trazem luz à escuridão.

DE ZAUN

Calçadão: Os níveis superiores de Zaun coexistem com os níveis inferiores de Piltover, apesar da arquitetura diferente demonstrar que os dois nunca serão confundidos. É aqui que os ricos de Zaun se reúnem para fazer compras, comer e comercializar produtos e suprimentos das áreas inferiores.

Entressol: Nas profundezas de Zaun, corretores, negociantes, traficantes e artistas se aglomeraram em postos comerciais e oficinas em meio aos penhascos. É aqui que o Cinza de Zaun tende a perdurar por mais tempo, e os zaunitas que vivem aqui dizem que esse é o nível em que a maior parte do trabalho que permite o funcionamento da cidade acontece.

Sumidouro: As profundezas de Zaun estão entre as mais esquálidas, e vibrantes, partes da cidade. É aqui que se origina o Cinza de Zaun, subindo dos aquedutos podres ou ventilado de grades corroídas.

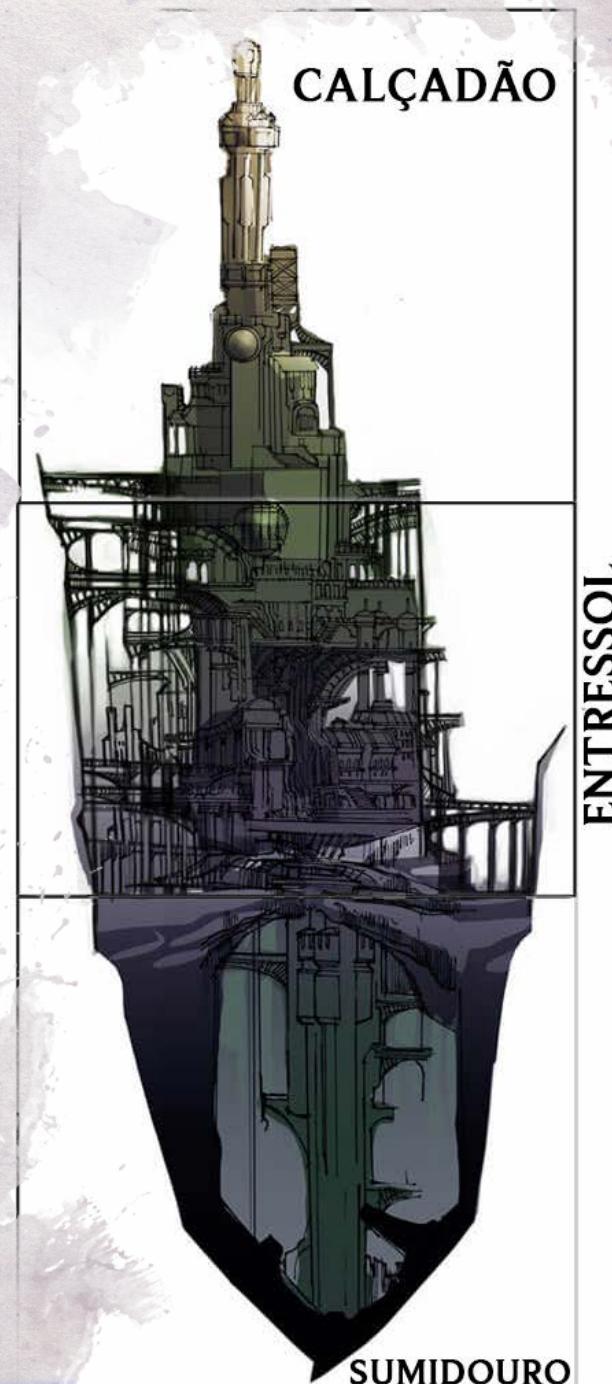
A VIDA EM ZAUN

A baixa expectativa de vida dos trabalhadores de Zaun resulta em um grande número de órfãos. Pivetes do Sumidouro podem ser encontrados implorando, roubando ou trabalhando para receber pagamento em lugares onde seu tamanho pequeno é uma vantagem.

Quando os canos de Zaun entopem com gosma tóxica, os químico-encañadores usam suas hastes corrosivas para desentupi-los. Uma placa protetora para o rosto é essencial,

já que as casas de cura já estão lotadas de químico-encañadores cegos e queimados.

Os viginautas, empregados pelos Barões da Química para supervisionar os catadores do Sumidouro que andam em pernas de pau e trabalhadores de fábricas, garantem que esses desafortunados não tentem manter algo valioso para si.



Nada é desperdiçado em Zaun e mesmo as terras tóxicas interiores do Sumidouro podem ser vasculhadas por algo a ser recolhido. Esses ambientes tóxicos são hostis demais para um humano desprotegido, então os catadores do Sumidouro trabalham andando pelo esgoto em pernas de pau de metal.

QUIMTEC

Os pesquisadores de Zaun, sem os fundos e meios para criações hextec, usam químicas potentes para dar poder a suas criações. A quimtec funciona como a tecnologia hextec, mas é muito mais perigosa, tóxica e explosiva.

BARÕES DA QUÍMICA

Uma aliança tênue de conveniência existe entre os poderosos Barões da Química de Zaun, indivíduos poderosos que controlam, cada um, uma zona da cidade. São eles e seus brutamontes que impedem que Zaun seja tomada pelo caos.

BARONESA VELVETEEN LENARE

Uma baronesa da química com muitos interesses de negócios em Piltover, Lenare lida principalmente com pesquisas em tecnologia golem. Seu corpo destruído estava morrendo, então ela fez com que transplantassem sua cabeça em um substituto movido a hexenergia. Ela visita Piltover regularmente para banhos de fluídos e transfusões de sangue e óleo.

BARÃO PETROK GRIME

Grime perdeu os seus dois braços em uma explosão em uma de suas refinarias químicas. Apesar, ou talvez por causa disso, seu estoque quimtec tem algumas das misturas mais procuradas.

BARÃO SAITA TAKEDA

Takeda não faz segredo do seu desdém contra outros Barões da Química. Alegando ser de uma linhagem de uma casta exilada de guerreiros de uma terra distante, ele tem planos para muito além dos seus territórios e interesses.

BARÃO WENCHER SPINDLAW

Outrora um tenente inferior, Spindlaw assassinou seu chefe e tomou seu império. Armado com um par de bastões de choque, ele é um assassino sem piedade que vê o assassinato e o caos como ossos do ofício.



PILOVER



“Piltovar é uma cidade próspera e progressiva cujo poder e influência estão em crescimento. Ela é o centro cultural de Valoran, onde a arte, o artesanato, o comércio e a inovação andam de mãos dadas. Seu poder não vem de soberania militar, mas através dos motores do comércio e do pensamento de vanguarda. Situada no despenhadeiro acima do distrito de Zaun e de frente para o oceano, frotas de navios passam por seus portões do mar gigantescos, trazendo iguarias do mundo todo. A riqueza que isso gera deu lugar a um aumento sem precedentes no crescimento da cidade. Piltovar se reinventou - e continua se reinventando - como uma cidade onde fortunas podem ser feitas e sonhos podem ser realizados. Os crescentes clãs de mercadores investiram no desenvolvimento dos empreendimentos mais incríveis: grandes loucuras artísticas, pesquisa hextec esotérica e monumentos arquitetônicos em seu poder. Com cada vez mais inventores estão se envolvendo com a história de hextec, Piltovar se tornou um ímã para os artesãos mais habilidosos do mundo.”

A antiga cidade de Zaun era um posto comercial shurimane ao norte, mas foi a criação dos portões marinhos de Piltovar,

mais de três mil anos depois, que trouxe ainda mais prosperidade.

O comércio é o sangue de Piltovar e seu comando das principais rotas marítimas de leste a oeste fizeram seus cofres incharem com ouro. Uma consequência disso foi a rápida expansão do império noxiano, cujos exércitos e suprimentos agora podem viajar pela expansão de Valoran com relativa facilidade. Isso também permitiu que Águas de Sentina prosperasse como um paraíso de bandidos que caçam navios entrando e saindo de Piltovar.

A natureza cosmopolita de Piltovar permite que seus habitantes sejam tão variados quanto a cidade, mas ainda assim eles compartilham um caráter particular. Um cidadão de Piltovar é tipicamente autossuficiente, não espera nada de graça e sempre tenta fazer o seu melhor. Eles se opõem a interferências externas e enxergam um mercado aberto e livre como algo essencial para a contínua prosperidade da cidade. Modas surgem e acabam rapidamente nos salões de Piltovar e, enquanto a maior parte dos gostos tendem ao formal e funcional, há aqueles que forçam os limites do bom gosto e senso comum com elaboradas e exageradas demonstrações de riqueza.



A CIDADE DO AMANHÃ

Os cais de Piltover são sempre movimentados, com navios vindos de todos os grandes portos passando pelos Portões Solares todos os dias.

Cada um dos clãs mercantis de Piltover tem suas próprias insígnias para identificar suas casas, oficinas, expedições, galpões, invenções, marcas e locais de negócios. Cada insígnia apresenta muitos significados e interpretações, alguns deles óbvios, outros nem tanto.

Dizem que as ruas de Piltover são pavimentadas com ouro, mas, para a decepção de muitos viajantes esperançosos, isso é uma simples metáfora. No entanto, as estruturas e ruas mais esplendorosas da cidade são fundadas pelos clãs mercantis, que exibem sua riqueza sempre que podem.

O interior dos prédios de Piltover não são menos ornados do que o exterior, e são comumente maravilhas de engenhosidade tecnológica por si só.

As novas estruturas de Piltover são graciosas misturas de mármore polido,

treliças de bronze e vidro cintilante que ficam ao lado de construções mais antigas, feitas de pedra lavrada e madeira desgastada. Torres plissadas encrustadas de ouro e prata estendem-se para os céus limpos, com pontes arqueadas atravessando fossos entre os cumes de colinas.

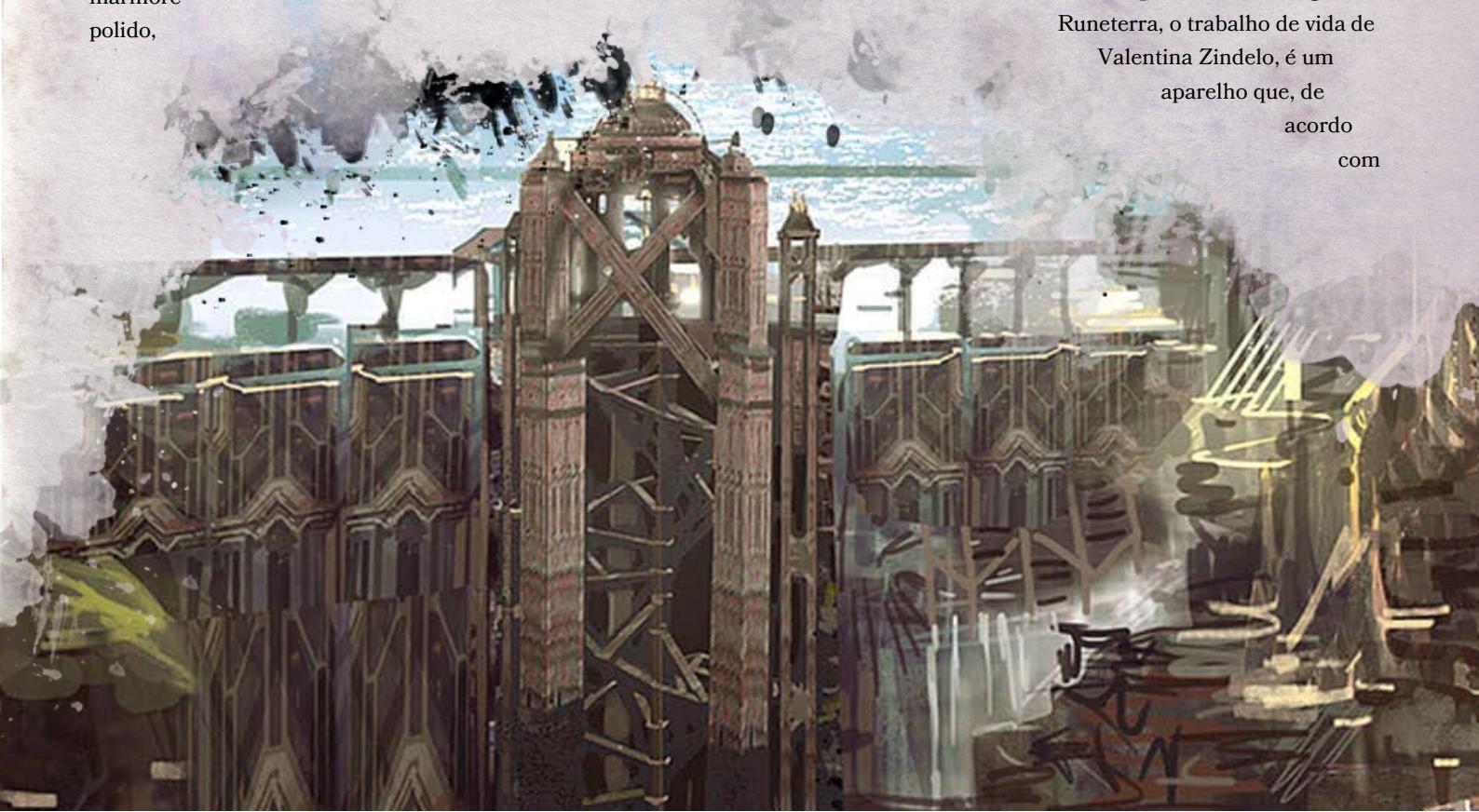
É comum que as entradas dos prédios mercantis sejam incrivelmente elaboradas. Mesmo as habitações que precedem a tecnologia hextec foram, desde então, ornamentadas com detalhes elaborados para reforçar ainda mais a impressão de que Piltover é uma cidade afogada em ouro.

MARAVILHAS PILTOVENSES

Portões Solares: A construção destes portões marinhos fez de Piltover um centro de comércio entre Valoran e Shurima, trazendo riqueza inimaginável aos líderes da cidade.

As oficinas: Oficinas de pesquisadores hextec são exemplos magníficos do que um patrono rico pode fazer por um inventor.

Maravilhas perdidas: O Incognium Runeterra, o trabalho de vida de Valentina Zindelo, é um aparelho que, de acordo com



ela, pode localizar qualquer indivíduo no mundo. Desde a morte misteriosa de Zindelo, muitos acreditam que suas fórmulas alquímicas foram roubadas.

LEI E ORDEM

Os Vigias são homens e mulheres com a tarefa de manter a lei de Piltover. A organização é financiada por impostos comerciais e contribuições “voluntárias” dos clãs mercantis, armando os Vigias com uniformes e equipamentos. Muitas dessas doações tomam a forma de tecnologia hextec única, como armas ou outros dispositivos especializados.

Jago, o atual mestre do Clã Medarda, comanda respeito e poder imensos através de Piltover. Com a renda gerada pelas patentes de pistão de seu pai, Jago financia pesquisas que estudam como usar hextec para acelerar os Portões Solares.

HEXTEC

Hextec é a nova fusão emergente de magia e tecnologia, usada para criar artefatos requintados que podem ser utilizados por qualquer um, não apenas por aqueles que possuem uma aptidão para as artes arcana. Ela aproveita o poder mágico contido em cristais extremamente raros e seu poder é limitado apenas pela imaginação de seus usuários. É capaz de feitos incríveis, desde dar energia a máquinas até criar raios de luz capazes de cortar o aço mais forte. O processo de criação hextec é um segredo guardado a sete

chaves e o trabalho de cada artífice usa métodos diferentes. Assim, cada item hextec é um artefato único de beleza rara, uma criação personalizada que provavelmente levou anos para ser montada.

A primeira tentativa de capturar poder cristalino em uma forma portátil foi a Configuração Hexaédrica, com fragmentos cortados do Vale de Odyn, um objeto maravilhoso, assim como as melhorias hextec que são extremamente raras e poderosas que aumentam consideravelmente a força e destreza do usuário. O uso contínuo de algumas acaba danificando seu usuário como em danos aos ossos, mas isso não diminuiu a demanda por tais itens.

Alguns itens são por si só assustadores e surpreendentes como o Calibre Hexlyene de Vishlaa, originalmente fabricado para os Vigias de Piltover, os designs para essa arma de hexenergia foram, desde então, trancados por serem considerados perigosos demais.



ILHAS DAS SOMBRA



“A terra hoje conhecida como Ilhas das Sombras outrora fora um reino estonteante, mas foi destruído por um cataclisma mágico. A Névoa Negra encobre as ilhas permanentemente e a própria terra está manchada, corrompida pela feitiçaria malevolente. Os seres vivos que agora encontram-se nas Ilhas das Sombras têm sua vida lentamente sugada deles, que, por sua vez, atraem os espíritos insaciáveis e predatórios dos mortos.

Aqueles que perecem dentro da Névoa Negra são condenados a assombrar esta terra melancólica por toda a eternidade. Ainda pior, o poder das Ilhas das Sombras fica cada vez mais forte com o passar dos anos, permitindo que as sombras dos mortos aumentem seu alcance e levem almas por toda Runeterra.”

Outrora chamado de Ilhas das Bênçãos, o arquipélago chamado hoje em dia de Ilha das Sombras teve um passado aureo no qual jardins, bibliotecas e universidades se espalhavam por todo território, casas de ensino existiam em todos os lugares promovendo o saber, o conhecimento e uma existência em harmonia com a magia que se proliferava em todos aspectos daquela terra.

Sua arquitetura era composta de quebra-cabeças arquitetônicos com significados e simbolismos ocultos, reflexo de uma civilização que se mantinha isolada graças à névoa branca que levava viajantes sem guias para outros lugares e, portanto, estava inserida em uma enorme busca pelo autoconhecimento.

Devido a esse isolamento, as Ilhas não tinham um exército realmente expressivo, boa parte do que existia por lá eram pessoas interessadas em aprender e elevar-se intelectualmente, fossem nas artes, em erudição ou mesmo nos muitos ofícios que eram primorosos.

A fertilidade das Ilhas era tremenda, não apenas graças à sua magia abundante, mas também às tecnologias agrícolas que utilizavam de forma harmônica essa magia natural nunca forçando o solo em demasiado ou esgotando as energias arcana.

Tamanha prosperidade que se espalhava em todas as áreas fez com que mesmo sem uma expressiva força militar, eles pudesse conquistar outras terras, tendo como rotina a evolução tecnológica dessas regiões através do saber compartilhado pelos novos regentes.

Mas essa mesma prosperidade atraiu a cobiça de oponentes que buscavam seus próprios objetivos, fazendo com que um assassino fosse enviado para ceifar a vida do Rei.

A MALDÍÇÃO

Durante a tentativa de assassinato foi feita uma vítima, não aquela a quem se dirigia o plano obscuro, mas sim a sua amada, a Rainha que, envenenada em uma pequena ferida em seu braço, veio a cair enferma.

Não foi por falta de tentativa, os melhores sacerdotes, cirurgiões e magos trabalharam em busca de uma cura, até mesmo a magia do Rei, poderosa e impulsionada pela magia das Ilhas, não foi capaz de fazer nada mais que retardar os efeitos.

Tudo isso deixou de ser assim quando a rainha veio a falecer e o rei enlouquecido e tomado pela angústia passou a buscar desesperadamente uma forma de reverter essa desgraça.

Enquanto enviou emissários em busca de uma cura pelo mundo, ao mesmo tempo passou a castigar seus próprios súditos em um reinado violento em busca de segredos que pudessem salvar a sua amada.

Por fim, em seu maior ato de loucura, indo contra tudo que aprendera e praticara durante a maior parte de sua vida, tentou violar as leis naturais subvertendo a magia e tentando dobrá-la à sua vontade.

Tamanha afronta ao equilíbrio cobrou um alto preço, as Ilhas das Bênçãos foram transformadas em um lugar lúgubre e, refletindo a tentativa de violar o natural, se tornaram uma paródia da vida e beleza, no qual espíritos dos que outrora estavam vivos, uivavam em condenação presos em um estado de morte-vida.

HELIA

Helia, a capital das Ilhas das Bênçãos, está localizada na costa. Como resultado, muitas partes da cidade foram alagadas depois da Ruína. Além dela, uma série de outras maravilhas antigas permanecem perdidas, abandonadas ou simplesmente amaldiçoadas demais para que possam ser sequer visitadas pelas pessoas mais insanas, corajosas ou com tamanha sorte no azar de sobreviverem a uma entrada nessa terra. Outrora uma grande galeria de artefatos antigos que trazia itens de várias culturas e épocas, agora é nada mais do que uma cratera nas Ilhas das Sombras.

Qualquer mortal que pisar nas Ilhas das Sombras atraírá os espíritos dos caídos, talvez A Viúva das Canções, uma colecionadora de pássaros que tentou libertá-los quando o desastre chegou e que agora anda sem rumo, procurando por canções das quais ela não consegue mais lembrar, ou mesmo um dos muitos dos humildes escrivães e arquivistas das Ilhas das Bênçãos que morreram nos seus

púlpitos, sem notar o desastre que recém caíra sobre eles. Essas almas perdidas agora escrevem fervorosamente descrições de seus tormentos em um pergaminho infinito e podem transmitir esses tormentos a qualquer ser vivente.

Ainda assim, em meio a tanta insanidade ainda existem fagulhas de luz aqui e ali, como O Pastor de Almas que procura proteger espíritos mais fracos de espectros predatórios.

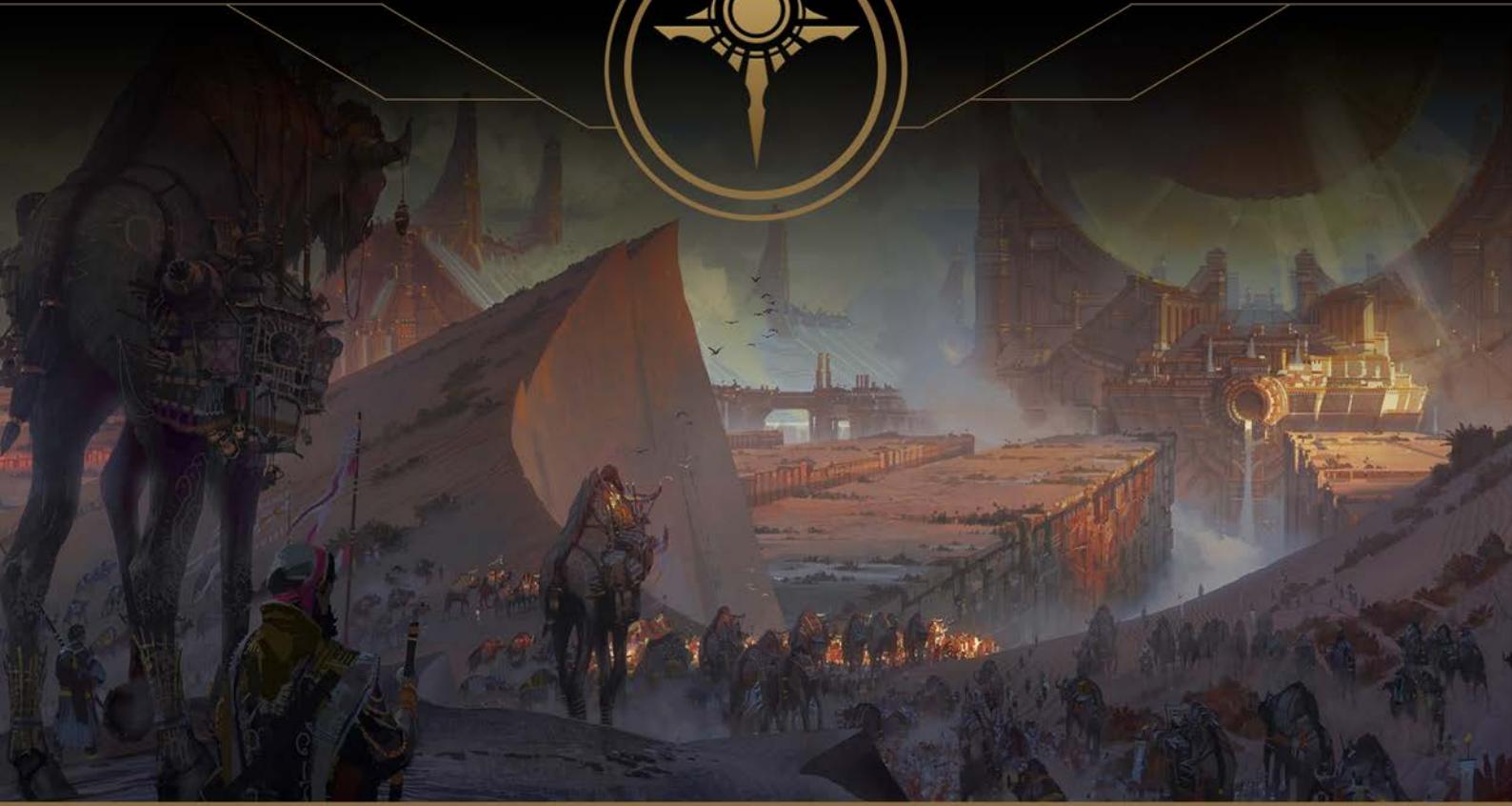
Apesar de espíritos mais fracos só conseguirem se manifestar durante um Tormento, entidades mais poderosas podem fazê-lo sempre, às vezes até se aventurando para além das Ilhas das Sombras. Os espectros mais poderosos conservaram muito de sua personalidade e desejos mesmo depois da Ruína, tornando-se espíritos predatórios que podem caçar os mais fracos e vulneráveis por toda a eternidade.

AVISO

Embora As Ilhas das Sombras estejam listadas aqui como uma região para conhecimento dos jogadores e mestres, aventuras nela são extremamente desencorajadas para aventureiros iniciantes. Essa ilha é um local de sofrimento e dor contínua, aventuras aqui devem ser elaboradas com o cuidado de traduzirem o perigo presente a todo o tempo e o destino dos que ousam invadir esses domínios quase sempre é a morte.



SHURIMA



“ O império de Shurima um dia foi uma civilização próspera que habitava um vasto deserto. Após uma era de crescimento e desenvolvimento, a queda de sua reluzente capital deixou o império em ruínas. Por milênios, os contos da gloriosa cidade de Shurima tornaram-se mito e religião entre os descendentes dos sobreviventes dispersos.

A maioria dos habitantes nômades de Shurima buscam por sustento básico em uma terra impiedosa. Alguns defendem pequenos postos militares construídos ao redor de um pequeno número de oásis. Outros caçam riquezas enterradas entre as ruínas do império decaído, ou conseguem trabalho mercenário, recebendo em moeda por feitos antes de desaparecer nas areias. Hoje, as tribos estão agitadas por sussurros do coração do deserto: a cidade de Shurima levantou novamente.”

Depois da queda de Shurima, a antiga grande cidade afundou nas areias de onde veio. Tempestades de areia encheram a bacia, enterraram o Disco Solar e deixaram os sobreviventes com nada além de deserto.

Aos poucos os Shurimanes que permaneceram se dividiram em tribos se espalhando por onde outrora fora o grande império solar.

Vários portos e cidades ao norte de Shurima se juntaram voluntariamente ao império Noxiano, os habitantes nativos desses assentamentos vivem em relativa paz com seus vizinhos noxianos e veem a permuta de alimentos e o acordo comercial como um preço que vale a pena pagar em troca da proteção militar contra invasores.

Ao contratar catadores shurimanes por uma miséria e vender os artefatos encontrados para os noxianos ocupantes, alguns mercadores inescrupulosos ficaram muito ricos rapidamente.

NASHRAMAE

Porto de Shurima que ficou famoso por sua seda, pela réplica do Disco Solar e pelo festival em homenagem a Rammus é até o presente momento uma das únicas cidades remanescentes do antigo Império. Por ser uma zona portuária, sobrevive em muito graças à pesca e ao comércio com muitas outras regiões.



CASCATA ZOANTHA

Sabe-se que o movimento das dunas do deserto pode talhar caminhos através das pedras, escorregando pelos penhascos em grandes cachoeiras de areia. Tradicionalmente, os shurimanes atiram objetos queridos nas areias como presentes para os Ascendentes. Por causa disso, essas cascatas são bons locais para caçadores de tesouros lucrarem.

A CIDADE DOS JARDINS

Essa cidade, que já foi vibrante e bela, foi destruída durante as apocalípticas Guerras Rúnicas. Dizem que toda a população foi aniquilada em uma noite terrível, e a cidade totalmente destruída... tudo o que resta agora são as ruínas.

O VALE DA CANÇÃO

O nome desta passagem remota vem dos assobios desorientadores que surgem quando o vento passa forte o suficiente pelas estruturas ocas de pedra. Muitos viajantes desavisados se viram à mercê dos saqueadores surdos que espreitam o vale durante a noite.

O MERCADO DE MEDUMARCA

Erguido na caixa torácica de algum gigante do deserto há muito morto, diz-se que qualquer coisa sob o sol pode ser encontrada nos bazares de Medumarca... pelo preço certo.

NÔMADES DE SHURIMA

CATADORES

Os catadores de Shurima vivem pilhando comida, itens valiosos e mercadorias. Em geral, eles adentram as ruínas de cidades abandonadas e destruídas pela areia. Catadores são os principais alvos para saqueadores quando se locomovem a pé, então eles normalmente montam em nadadores da areia para evitar emboscadas.

SAQUEADORES

Os saqueadores de Shurima sobrevivem não através do comércio, mas da violência. Esses bandos normalmente tentam se esconder no ambiente a fim de atrair viajantes incautos para armadilhas antes de matá-los, levando seus pertences e, em casos muito raros, comendo-os.

Estes salteadores nômades são conhecidos por sua agilidade, usando suas braçadeiras de osso endurecido e lanças para se lançarem contra suas vítimas em velocidades aterrorizantes.

NO TOPO DOS DORMUNS

Alguns shurimanes escolheram viver sua existência nômade no topo de criaturas gigantes e lentas conhecidas como dormuns. Protegidos por placas de quitina, os dormuns evoluíram para sobreviver à seca eterna e condições severas de Shurima. Os montadores de dormuns limpam a criatura e caçam quaisquer pestes aéreos que se aproximam, enquanto os dormuns usam sentidos desconhecidos para localizar reservatórios escondidos de água.

Os montadores de dormuns usam ganchos em garra para atravessar a complexa série de cordas que conecta as habitações da vila móvel. Assim que um deles fica velho demais para “andar pelas cordas”, eles são levados até o chão para viver pelo resto de seus dias como um habitante da terra.

O DISCO SOLAR

A ferramenta usada pelos antigos shurimanes para ascender à divindade. Ela foi destruída junto com o império, mas agora volta para banhar-se ao sol mais uma vez.

Criado sob a orientação dos targonianos, o grande Disco Solar trouxe o favor dos poderes celestiais divinos a Shurima. Assim que ficou completo, dizem que as águas da vida fluíram pelos cânions que circulavam a cidade, trazendo vida ao deserto.

FRELJORD



Freljord é uma terra severa e implacável. Orgulhoso e ferozmente independente, seu povo é composto de guerreiros natos, com uma forte cultura de saqueamento. Apesar de existirem muitas tribos individuais em Freljord, as linhas de batalha estão sendo definidas em uma guerra civil de três frentes que determinará o futuro para todos eles. Uma tribo que valoriza inflexivelmente as tradições que asseguraram sua sobrevivência; a outra segue o sonho de um futuro unido, como previsto por uma jovem idealista; enquanto a terceira venera o poder de uma sacerdotisa enigmática.

A região gélida de Freljord é dividida basicamente em três grandes tribos que disputam entre si a primazia entre as três tribos descendentes das lendárias três irmãs, no entanto existem muitos outros povos, como Loktar, a tribo dos Ursine e alguns dizem até que algumas divindades ainda caminham pelo gelo.

Uma terra inóspita com fronteiras reais desconhecidas, dizem que quanto mais profundamente você entra nesse reino, mais gélido ele se torna, até que em um ponto longínquo, até mesmo a luz é congelada.

Pelo clima que lidam diariamente, as tribos de Freljord são adaptados ao frio, suas construções se valem muitas vezes das propriedades do gelo que os contorna e o conhecimento que é passado entre eles geração após geração são inestimáveis para continuar existindo nessa imensidão gélida.

OS AVAROSIANOS

Liderados por Ashe, os avarosianos são uma aglomeração de tribos progressistas que acreditam na diplomacia através dos ensinamentos de Avarosa. Elas vivem principalmente em regiões mais quentes como Rakelstake onde uma estátua de Avarosa protege este lugar sagrado, onde Ashe e Tryndamere selaram seu juramento.

Apesar do óbvio desconforto de Ashe em ser a suposta reencarnação de Avarosa, ela permitiu que seus seguidores a honrassem fazendo peregrinações ao local sagrado de Rakelstake.

A GARRA DO INVERNO

A Garra do Inverno, uma tribo guerreira e tradicionalista, é liderada por Sejuani, colhendo comida e suprimentos das



planícies altas, florestas e rios setentrionais durante o verão. Nos meses de inverno, o grupo sobrevive pilhando seu caminho na direção sul sob mares congelados.

O PRAEGLACIUS

O Praeglacius é um culto envolto em segredo. Seus seguidores vivem nas ruínas antigas ao norte extremo, na Cidadela Praeglacius protegendo sua líder, Lissandra, enquanto ela cuida do Howling Abyss. Mesmo assim, missionários e curandeiros do culto são comuns através de toda Freljord.

Todo ano, no equinócio vernal, um grupo de Praeglacius vindo do Pavilhão dos Guardiões descem ao Howling Abyss. A verdadeira natureza da tarefa talvez só seja conhecida por eles mesmos... e pela própria Lissandra.

Em uma era hoje esquecida pala história, nas profundezas gélidas abaixo da Cidadela Praeglacius, os horrores do Vazio foram impedidos de entrar no reino material. Mesmo assim, o estranho e sobrenatural crescimento de Aquilo-Que-Vive-Abaixo continua, pouco a pouco, ano após ano, gradualmente rastejando para a superfície

Fortaleza ancestral construída para vigiar o obscuro abismo de Howling Abyss, a Cidadela também abriga muitos registros históricos e tesouros ocultos de Freljord.

GELO VERDADEIRO

Gelo Verdadeiro ocorre naturalmente e nunca derrete, apesar de ser extremamente raro. Somente guerreiros Glacinatas podem aguentar seu toque congelante e podem empunhá-lo em batalha.

Os segredos da manipulação e utilização do Gelo Verdadeiro para a confecção de qualquer objeto, desde ferramentas, passando por armas e armaduras, se perdeu no tempo, apenas algumas relíquias sobreviveram e a grande maioria delas tem paradeiro desconhecido.

AS TRÊS IRMÃS

Em uma era há muito esquecida, antes das areias darem nascimento e engolirem Shurima, seres da velha magia caminhavam livremente por Runeterra. As fronteiras entre o reino mortal e o além eram quase inexistentes.

Nessa era perigosa e volátil, Lissandra e suas irmãs, Serylda e Avarosa, nascera, cada uma delas buscou poderes para a guerra e elas pagaram um preço terrível por isso. Tentando comandar os céus acima deles, Serylda perdeu sua voz para

Zoe, o primeiro crepúsculo. Avarosa enfrentou a escuridão sinuosa sob o mundo e foi ensurdecida pelo vazio, aguardando consumir toda a criação.

Lissandra, que se levantou contra a magia selvagem do mundo mortal, perdeu sua visão ante a fúria das garras selvagens do deus primordial Volbear que percorreu seus olhos e cegou para sempre.

Embora as irmãs tivessem perdido parte de si, foi nos campos de batalha gélidos que elas puderam se unir e prevaleceram. Juntas elas eram imbatíveis, mas até mesmo seu laço de sangue não poderia durar tanto.

Tendo sua visão tomada, Lissandra optou por caminhar entre os sonhos, conforme ela navegou pelas visões dos que as rodeavam, ela percebeu só poder ver a escuridão abaixo pelo que ele realmente era: o abismo persistente prometia não apenas o fim de todas as coisas, mas o infinito. Aquilo era a morte, perigosa mas com potências indescritíveis no campo das possibilidades. Sem que suas irmãs soubessem, Lissandra fez um pacto a favor delas com entidades divinas com as quais ela havia se comunicado – Os Observadores lhe concederiam a quase-imortalidade em troca de preparar o caminho em Runeterra para a vinda do Vazio.

As três irmãs e seus mais poderosos seguidores foram nomeados Glacinatas, aqueles com a capacidade de suportar o pior da geada entorpecente seriam poupadados até o final.



A BATALHA DE HOWLING ABYSS

Avarosa argumentava que a única coisa pior que a morte era a servidão. Até mesmo Serylda eriçou-se pelo que aconteceria com o mundo pelo qual tanto elas lutaram. Lissandra tentou acalmar suas irmãs, enquanto apelava para os Observadores por mais tempo, mas o Vazio incognoscível não se importava com essas banalidades.

O Vazio irrompeu no mundo mortal no extremo norte e com isso a lealdade oculta de Lissandra com os Observadores tornou-se inegável. Isso fez com que Avarosa se cansasse de sua servidão e unisse os Glacinares, voltando-se contra seus senhores. O confronto final contra os Observadores tomou lugar na ponte que cruzava o Howling Abyss, no qual as únicas escolhas eram deixar o mundo ser consumido, ou desistir do que ela mais se importava – Lissandra sacrificou suas irmãs e os aliados que estavam ali reunidos, enterrando os Observadores sob uma barreira de gelo glacial mágico que jamais derreteria.

Logo, Lissandra descobriu que mesmo esse poder elemental não era o suficiente, os seres monstruosos que ela congelara, lentamente corrompiam o Gelo Verdadeiro ao seu redor em algo mais sombrio. Com isso, eles passaram a novamente vagar pelos sonhos de Lissandra que passou a sempre acordar aterrorizada, professando sua lealdade à eternidade gélida que eles prometeram.



BANDÓPOLIS



“ *H*á opiniões divergentes quanto ao local exato da terra dos yordles. Alguns mantêm que estas criaturas excêntricas vivem nos limites ao sul, além de uma cadeia intransponível de montanhas. Outros juram que os yordles vivem aos vales de montanhas verdes ou dentre a mata mais fechada e impenetrável das florestas. Talvez algumas destas histórias sejam verdade; talvez nenhuma delas seja, pois não houve expedição montada em busca da terra natal dos yordles que voltasse com resultados. Isto não quer dizer que suas terras nunca foram visitadas antes. Muitos sustentam ter viajado através de portais invisíveis e cair em uma terra de encantamentos caprichosos, populada por criaturas diminutas e travessas. Todas as sensações são mais intensas em Bandópolis para os não-yordles: cores são incrivelmente vívidas, a comida e a bebida inebria os sentidos por anos e, uma vez provadas, nunca mais são esquecidas. O sol reluz dourado eternamente. As águas são cristalinas e toda colheita é imensamente frutífera. Também é um local de magia irrestrita onde os incertos podem se perder em meio a uma miríade de maravilhas, acabando em sonhos intermináveis até morrerem de fome ou sede. Aqueles que dizem ter viajado para Bandópolis falam de uma qualidade atemporal,

o que pode explicar o motivo de tantos deles terem envelhecido tanto ou, de fato, sequer terem retornado. ”

A terra dos Yordle fica em uma dimensão paralela à realidade mortal de Runeterra, com isso, sua localização não é exata e pode variar conforme a hora, as marés ou até mesmo o canto dos sapos.

PORTAIS

Runeterra está ligada a um lugar encantado no reino espiritual conhecido como Bandópolis. Os caminhos raramente são vistos pelos mortais, pois eles só abrem em circunstâncias particulares, ou para aqueles com a habilidade de ler e interpretar a linguagem dos yordles. Certos portais só podem ser abertos com uma série de gestos específicos, geralmente definidos por símbolos peculiares inscritos nas proximidades. Alguns portais abrem para uma caverna profunda, quando a maré baixa revela um padrão de círculos rúnicos, enchendo os recortes com água do mar.

VAZIO



“ **R**uidosamente lançado à existência com o surgimento do universo, o Vazio é uma manifestação da vastidão inatingível daquilo que jaz além. É uma força de apetite insaciável, que espera uma eternidade até que seus mestres, os misteriosos Observadores, marquem o momento final da destruição.

Quando um mortal é tocado por esse poder, ele vislumbra uma agonizante irrealidade eterna, que é o suficiente para estilhaçar até mesmo as mentes mais fortes. Os próprios habitantes do reino do Vazio são criaturas geradas, muitas vezes com pouquíssima consciência, mas incumbidas de um propósito peculiar: levar toda Runeterra ao oblívio. ”

Ao longo dos séculos, muitos mortais do mundo na superfície responderam ao chamado do Vazio ou foram arrastados para ele contra sua vontade. Alguns deles — em raríssimos casos — sobreviveram ao encontro, porém nenhum deles voltou inalterado.

Nas escuridões abissais, lá nas profundezas, acredita-se que agora vivem, dormentes e ocultas, as primeiras grandes criaturas do Vazio a emergirem na superfície de Runeterra. Se isso for verdade, isso significa que elas esperaram

pacientemente por milênios e agora pode ser a hora de elas ascenderem novamente.

Apesar de ter gerado muitos deles, nenhum horror do Vazio é exatamente igual a outro. Suas formas sobrenaturais são tão variadas quanto aterrorizantes; entretanto, todas são motivadas por uma fome insaciável, e a misteriosa pulsação de seus corações é o que faz com que sigam em frente implacavelmente.

Algumas lendas sugerem que, quando as primeiras formas de vida do Vazio emergiram no ar de Runeterra, as crias do Vazio eram normalmente pálidas, fibrosas e flexíveis. À medida que envelhecem, partes de sua forma ficam mais escuras, se assemelhando a uma casca, rígida o suficiente para rebater praticamente qualquer arma.

Muito além das terras conhecidas de Valoran, nos pontos mais profundos e escuros embaixo do mundo, servos dos míticos Observadores são atraídos pelo poder das Runas Globais.

A ameaça do vazio paira por toda Runeterra, desde Targon até Shurima, passando por Freljord e até mesmo nas

profundezas de Zaun, quão mais próximo do abismo e da escuridão, mas próximo de acessar o Vazio ou camadas dele.

ICATHIA

No passado existiu uma cidade chamada de Icathia, uma magocracia com cidadãos livres governados pelos reis magos que administravam e cuidavam da população.

Seu último Rei Mago foi Axamuk, o governante final a cair diante da imperatriz solar Shurimane junto de seu exército de homens e deuses dourados. Desde então, ao longo dos milênios, Icathia se tornou um estado vassalo controlado por Shurima, com seu povo subjugado e escravizado.

Os Taumaturgos Icathianos eram os magos da terra e da rocha, incumbidos durante os últimos dias da cidade, de escavar uma arma que viraria a maré em favor da nação.

Uma grande e terrível batalha foi travada contra o Vazio diante dos muros da antiga Icathia. No final, as terras em volta da cidade em ruínas se tornaram áreas devastadas e até sua existência foi varrida dos mapas de Shurima. Havia uma esperança, talvez ingênua, de que os horrores liberados lá fossem um dia esquecidos.

Uma das poucas formas de combater o Vazio é deixando-o passar fome. Sem nenhum suprimento orgânico nem mágico por perto, o crescimento material do Vazio fica mais lento - até que, finalmente, entra em um estado de dormência.

Nos arredores de Icathia está localizada a Ruptura, a maior evidência da ascensão do Vazio das profundezas da terra, em uma era há muito esquecida. Embora tanto corajosos quanto curiosos tenham tentado constantemente descobrir mais a seu respeito, somente os exploradores mais teimosos se aventurariam nos espaços escuros das profundezas.

A QUEDA DE ICATHIA

Durante os últimos dias de Icathia, a nobre ordem guerreira dos Kohari foi reconstruída com o objetivo de retomar e libertar a cidade. A cidade estava repleta de gritos por todos os lados, enquanto turbas enfurecidas perseguiam e assassinavam todos os oficiais Shurimanés que pudesse encontrar. O ressentimento por séculos de leis humilhantes, destinadas a erradicar a cultura Icathiana – bem como as execuções brutais a quem violasse essas leis – chegou ao auge em um dia sangrento repleto de violência. Não importava a função e importância, todos aqueles que serviam ao Imperador Solar, foram mortos.

As efígies de Sol, símbolo da dominação Shurimane, foram arrancadas dos telhados e esmagadas pelas multidões aos aplausos. Os escritos shurimanés foram incinerados e seus tesouros saqueados enquanto as estátuas dos imperadores do passado, foram profanadas em um último ato de rebelião.

No dia seguinte ao massacre, um exército de pedreiros e taumaturgos erguiam blocos de granito recém-escavado na cidade, dez mil homens e mulheres foram recrutados para defender a cidade, em sua maioria armados com machados, picaretas e lanças, e vestindo armaduras de couro batido.

Três blocos de infantaria de alto nível formavam a maior parte de sua linha de frente. Os cadáveres shurimanés foram empalados em estacas espetadas na terra e arves carniceiras rodeavam no alto. Sacerdotes cercavam essas estacas e cada um deles desenhava padrões complexos no ar com seus cajados de metal estelar.

O Imperador Solar logo se dirigiu a Icathia junto a cinco exércitos cada um com dezenas de milhares de homens, máquinas de cerco, magos e no cerne dos exércitos, Nove Ascensos, guerreiros divinos blindados em bronze e jade.

Durante a batalha sangrenta que dizimaria os Icathianos, o pavilhão explodiu com traços de luz. Laços de energia púrpura rasgavam o céu e o açoitavam como ondas quebrando a realidade. A força da explosão jogou todos ao chão. O céu, outrora brilhante e azul, estava agora da cor de uma contusão de uma semana. O crepúsculo não natural dominou. Uma luz de pesadelo, roxa e azul, sufocou o mundo, pressionando de cima e desabrochando de algum lugar abaixo.

Um abismo que sangrou luz púrpura rasgou-se entre os shurimanos, e Setaka foi tomada por chicotadas cordas de matéria. Ela lutou para se libertar com movimentos violentos de sua espada, mas o poder do Vazio era muito para ela. A luz pulsante e brilhante se espalhou por seu corpo como um casulo hediondo. Bobinas escorregadias se erguem da terra ou do próprio ar para se apoderar da carne dos mortais. Homens e mulheres foram arrastados e envolvidos, os corpos se dissolvem enquanto os tentáculos da energia suja os dominavam.

No final da batalha, a cidade foi devastada pelo Vazio, seus habitantes consumidos pela fenda ou dispersos e a terra marcada para sempre por aquele evento.

COMPÊNDIO



PARTE 3
Compêndio

ITENS MÁGICOS



A dúvida sobre artefatos e itens mágicos em Runeterra é se existem mais perdidos ou em uso e não sobre a existência deles. Com a realidade mágica de Runeterra e a tecnologia Hextec um mar de itens com poderes e efeitos especiais existem por todas as regiões normalmente, muitas vezes sendo passados adiante através de receitas secretas ou técnicas dos mais esmerados artesãos.

Além de todos itens mágicos que são construídos através de canalização de magia, a flora e a fauna mágica de Runeterra muitas vezes por si só já faz com que seja mais fácil produzir itens mágicos de poderes menores, seja através de plantas que possuem propriedades mágicas inatas ou mesmo criaturas mágicas cujos pedaços são comercializados com esse propósito

Seja em Medumarca ou na Ponte da Carnificina, existem muitos lugares onde é possível encontrar itens mágicos à venda embora os preços possam ser muito acima do que realmente valem. Por motivos assim, incursões em ruínas Shurimanes pode ser uma forma de obter itens mágicos, embora o risco para isso possa ser ainda maior do que passar por Águas de Sentina com uma bolsa cheia de Cráquens Dourados.

Em Piltover e Zaun é comum encontrar itens Hextec com funções menores ou muitas vezes simples. Equipamentos de luta e guerra, como armas e armaduras que se valham dessa tecnologia, já são outra história.

Embora se encontre algum artefato hextec em Zaun, o que prevalece por lá são itens quemtec, muitas vezes produtos de reações químicas oriundas da magia mas que normalmente carregam uma série de problemas consigo.

Ainda assim, em um mundo com a magia tão presente, é natural que existam aqueles que são produto de uma vida inteira ou mesmo de gerações de vidas inteiras.

Runeterra é lar de itens com poderes tão além da compreensão humana que sua simples existência altera a magia e a natureza ao redor deles, não apenas as Runas Globais que parecem ser os itens mágicos mais poderosos de toda Runeterra, mas também artefatos como as armas Darkin, armas tão poderosas quanto amaldiçoadas, com uma Inteligência maligna e à espera de dominar completamente aqueles que as portem ou mesmo tesouros estelares que podem controlar divindades e até mesmo voltar no tempo.

LISTA DE ITENS

ELIXIR DE FRUTOMEL

Item maravilhoso, incomum

Muitos itens mágicos podem ser feitos por quem conhece os segredos da flora de Runeterra, existem várias e várias ervas, frutos e até flores que possuem propriedades mágicas. Esse elixir é feito de uma mistura de suco de frutomel e ervas especiais que potencializam as propriedades curativas do Frutomel, dessa forma, esse elixir carrega um poder de cura surpreendente, de cor dourada e de sabor doce, a receita para a produção dele não é de conhecimento comum, sendo necessárias ervas raras que crescem em locais remotos e em diferentes partes de Runeterra.

Você ganha 2d4+2 de vida ao ingerir essa poção e o mesmo se repete por mais três turnos.

ESPADA DO REI DESTRUÍDO

Arma (espada longa) lendária (requer sintonização)

Essa espada lendária foi usada por um grande rei jurou erradicar o mal e a corrupção de suas terras, mas ao invés disso, foi tomado pelo abraço sombrio.

Você ganha +2 de bônus em dano e ataques feitos com essa arma mágica.

Uma vez por turno, essa arma causa 3d6 de dano necrótico adicional e você recupera a quantidade de vida igual do maior número entre os três dados.

Como uma ação em seu turno, você pode convocar o poder sombrio do rei destruído. Faça uma jogada de ataque contra um alvo em alcance de combate corpo a corpo, caso acerte, o alvo sofre dano necrótico igual a 10% de seus pontos de vida máximos (arredondados para baixo), e você ganha esses pontos de vida. Adicionalmente, o deslocamento base do alvo é reduzido pela metade até o fim de seu próximo

turno. A Espada não pode ser usada assim novamente até a próxima manhã.

ARMADURA DE WARMOG

Armadura (de couro) lendária (requer sintonização)

Essa espada lendária foi usada por um grande rei jurou erradicar o mal e a corrupção de suas terras, mas ao invés disso, foi tomado pelo abraço sombrio.

Você ganha +3 de CA equanto usar essa armadura.

Quando sintonizado e vestindo ela, sua Constituição sobe em 2.

Adicionalmente, se você não recebeu nenhum dano desde seu último turno, você pode gastar um dado de vida para ganhar pontos de vida igual o resultado do dado de vida + seu modificador de Constituição.

REVÓLVER HEXTEC

Arma (revólver) raro (requer sintonização)

Os Revólver Hextec são raros pois carregam dentro deles fragmentos de cristal hextec verdadeiros, fazendo com que sejam disparados clones da munição carregada dentro deles não sendo necessário assim, recarregá-los

As características do revólver são as seguintes, 1d8 de dano, 2kg, (alcance 18/ 75) erro 2 além de causar 1d6 de dano elétrico no primeiro ataque de cada turno.

FURACÃO DE RUNAAN

Arma (arco curto) muito raro (requer sintonização)

Você ganha +1 de bônus em ataque e dano em ataques feitos com essa arma mágica, que causa 1d8 de dano.

O alcance de crítico dessa arma aumenta em 1.

Quando você acerta ataques com essa arma, você atinge outros dois alvos ao lado do alvo original causando dano igual o seu modificador de Força ou Destreza caso a rolagem de ataque também acertasse os mesmos alvos.



Enquanto você empunha essa arma, você ignora terrenos difíceis.

TORMENTO DE LIANDRY

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização de um conjurador)

Essa máscara parece ser feita de porcelana, mas não se quebra com o impacto. Ela é extremamente fria ao toque e conforme você a veste, suas pupilas ficam ocultas por sombras.

Quando você acerta um alvo com uma magia de ataque, ele começa a queimar com uma chama negra. Enquanto essa chama negra o alvo recebe dano igual seu maior Dado de Vida em dano necrótico no começo de seus turnos. No fim de cada turno o alvo pode fazer uma jogada de resistência de Constituição CD 15, sucesso elimina o efeito. Se o alvo tem velocidade 0 no começo de seu turno, o dano é dobrado.

Adicionalmente, enquanto sintonizado com essa máscara, se você causa um tipo de dano a uma criatura que é imune a ele, ele é resistente apenas ao dano do ataque, mas não ao efeito da máscara.

ÉGIDE DA LEGIÃO

Escudo, muito raro (requer sintonização)

Ao empunhar esse escudo você ganha bônus de +1 na CA. Esse bônus se adiciona ao bônus normal do escudo.

Em adição a isso, enquanto você o empunha, você tem vantagem em jogadas de proteção contra magia.

TOMO AMPLIFICADOR

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização de um conjurador)

Esses livros são constituídos de papel feito de uma árvore de propriedades mágicas e couro de bestas também mágicas, graças a isso eles possuem uma propriedade amplificadora que afetas magias ofensivas.

Se você sintonizar com esse item, você pode usá-lo como seu grimório ou foco arcano. Adicionalmente, sempre que você lançar uma magia a partir do tomo que cause dano baseado em ácido, frio, fogo ou relâmpago, e você rolar 1 no dado de dano, você pode rolar novamente esse 1 e deve usar o novo resultado.

LÂMINA DE DORAN

Arma (espada curta), incomum

Uma lâmina feita de forma esmerada com um fio de excelente qualidade e alguns efeitos inatos .

Quando você acerta um ataque com essa arma mágica você ganha 1 ponto de vida temporário.

ESCUDO DE DORAN

Escudo, raro

Um escudo feito por um exímio ferreiro.

Enquanto você empunha esse escudo, todo dano de contusão, perfuração e corte que não seja mágico é reduzido em 3. Esse efeito não funciona com outros efeitos similares, como o talento Mestre de Armaduras Pesadas.

ANEL DE DORAN

Anel, incomum (requer sintonização)

Um anel incomum feito com materiais com propriedades mágicas inatas.

Esse anel mantém 3 cargas. Cada vez que você mata uma criatura de CR 1 ou maior, o anel ganha uma carga. Como uma ação, você pode gastar as 3 cargas para ganhar de volta um espaço de magia de nível 1.

ALFANGE DE ÁGUAS DE SENTINA

Arma (espada curta), incomum (requer sintonização)

Essa espada curta de visual similar às espadas piratas carrega uma energia sombria.

Ao acertar um ataque com essa arma, você pode fazer com que ela cause 1d6 de dano necrótico adicional. Você ganha metade desse dano necrótico em vida e o deslocamento base do alvo cai 1,5 metros até o fim do próximo turno.

O poder do Alfange não pode ser usado novamente até a próxima manhã.

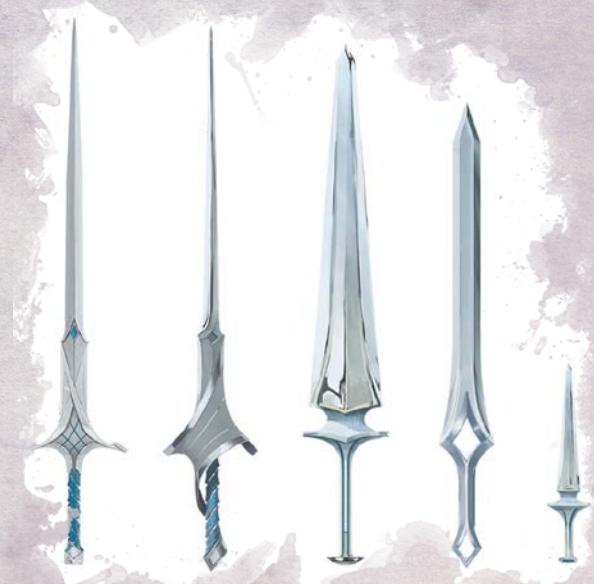
MALHO CONGELADO

Arma (martelo de guerra), muito raro (requer sintonização)

Um enorme martelo feito com uma face de gelo verdadeiro.

Ao acertar um ataque com esse martelo, o alvo recebe 1d6 de dano adicional de gelo. Enquanto você segurar esse martelo você tem resistência a dano de fogo.

Ao acertar um alvo com essa arma em um ataque de oportunidade o deslocamento do alvo é reduzido a 0 até o fim de seu turno.



Capítulo 2: Referências

Uma generosa parcela desse livro se tornou muito mais fácil graças à produção e criação de conteúdo feita globalmente e disponível de forma gratuita através da Internet. Na maior parte dos casos, escolhi por inserir criações e adaptações de minha própria autoria, mas em outros casos as criações a que tive acesso já eram tão boas quanto as que eu tinha em mente, ou até melhores, que optei por usá-las, em outros casos onde achei adequado, modifiquei a criação de terceiros.

Abaixo, seguem algumas referências sobre essas criações:

[League of Legends Wiki](#)

[Passive Feats \(5e Variant Rule\)](#)

[Gunslinger v3.0 - Final](#)

[Items from League of Legends, adapted for 5e D&D](#)

[Yordle \(5e Race\)](#)

[Vastaya](#)

[Vastaya \(5e Race\)](#)

[Shifter](#)

[Apeling](#)