Piltover é uma cidade próspera e progressista cujo poder e influência estão em crescimento. Seu governo não vem da soberania militar, mas da inovação científica e comércio. Situada no despenhadeiro acima do distrito de Zaun e de frente para o oceano, frotas de navios passam por seus gigantescos portões do mar, trazendo iguarias do mundo todo, transformando a cidade no centro cultural de Valoran. A riqueza que isso gerou deu lugar a um aumento sem precedentes no crescimento da cidade. Piltover é conhecida como berço da revolucionária Hextec – a combinação perfeita de magia e tecnologia. Esse artefato possui diversos usos como combustível, arma ou mesmo como forma de aprimorar a anatomia humana. Entretanto, a origem da tecnologia Hextec é mais sombria do que as pessoas imaginam.

**Vi**

**Escolha de personagem**

Antiga criminosa das ruas violentas de Zaun, Vi é uma mulher temível, impulsiva e explosiva que tem muito pouco respeito por autoridades. Após ter crescido completamente só, Vi desenvolveu instintos de sobrevivência extremamente certeiros e um senso de humor extremamente ácido. Agora trabalhando com os Vigias de Piltover para manter a paz, ela porta poderosas manoplas hextec capazes de esmagar paredes e suspeitos com a mesma facilidade.

**História**

**Primeira parte**

Vi estava presente quando Caitlyn recebeu informações sobre a morte da Seraphine. A pessoa que ligou disse ter visto um zaunita fugindo da cena do crime, então, Vi decide ir para Zaun investigar.

Ao chegar em Zaun, Vi deve decidir para onde ir primeiro.

**Escolha 1:**

1. Direto para o bar A Última Gota buscar informações
2. Questionar os habitantes (game over – Vi acaba sozinha no local errado e na hora errada)

**Segunda parte**

Ao chegar no bar, Vi nota alguns policiais de Piltover do lado de fora. Ao entrar, vê uma figura suspeita conversando com um comerciante conhecido. Esse comerciante foi seu informante por muito tempo, e ela sabe que não importa o que ele está fazendo ali, com certeza tem algum objetivo desprezível. Assim, ela decide observar de longe. Vi suspeita das intenções do comerciante e, quando eles terminam o diálogo, ela deve decidir se conversa com o comerciante ou com o suspeito.

**Escolha 2:**

1. Vi oferece ajuda ao suspeito, levando-o para fora do bar antes que fosse preso.
2. Segue o comerciante (game over – o comerciante nota que está sendo seguido e leva ela para uma cilada de Corina, que não gosta de policiais xeretando os negócios de Zaun)

**Terceira parte**

Após salvar o suspeito chamado Ekko, este faz um acordo com Vi em troca de informações. Ao chegar no local informado por Ekko, Vi o ajuda na emboscada armada para o jovem. Para evitar maiores problemas, Ekko entrega o núcleo Hextec para Vi e conta tudo o que viu na noite do crime. Em posse do núcleo, Vi deve decidir como agir agora.

**Escolhas:**

1. Ir para as regiões mais profundas de Zaun, atrás de mais pistas sobre os envolvidos. Game over - Zaun é um local perigoso, mesmo que Vi tenha nascido e crescido lá, hoje ela faz parte da polícia de Piltover. Isso fez com que ela tivesse muitos inimigos em Zaun, que souberam da sua visita na cidade e decidiram resolver as contas
2. Retornar para Piltover. No caminho, Vi encontra um distintivo no chão, o que sugere que a polícia de Piltover está agindo em Zaun

**Final**

Vi retorna em segurança para Piltover, com o distintivo em mãos e o entrega para sua parceira.

**Cait**

**Escolha de personagem**

Conhecida como sua melhor pacificadora, Caitlyn também é a melhor escolha de Piltover para livrar a cidade de seus elementos criminosos elusivos. É comum que ela faça dupla com Vi, agindo como um contraponto de calmaria para a natureza impetuosa de sua parceira. Mesmo carregando um rifle hextec único, a arma mais poderosa de Caitlyn é seu intelecto superior, que permite que ela prepare elaboradas armadilhas para qualquer fora da lei tolo o suficiente para operar na Cidade do Progresso.

**História**

Cait recebe uma ligação da Camille, membro do clã Ferros, informando sobre um corpo encontrado em um beco próximo de sua casa. Pela descrição, Caitlyn logo percebe de quem é o corpo: Seraphine, uma artista famosa de Piltover, conhecida por suas músicas e pela forma única de falar com as pessoas.

Seraphine é mto querida. Suspeita de tentativa de assalto

Caitlyn fica em choque, em seguida decide investigar

**Ekko**

**Escolha de personagem**

Um prodígio das violentas ruas de Zaun, Ekko manipula o tempo para reverter qualquer situação a seu favor. Usando sua própria invenção, o Revo-Z, ele explora as possíveis bifurcações da realidade para criar o momento perfeito. Embora valorize muito sua liberdade, quando algo ameaça seus amigos, ele não mede esforços para defendê-los. Para meros observadores, Ekko parece conseguir o impossível sempre de primeira.

**História**

A história do Ekko começa assim:

**Primeira parte**

Ekko recebe informações de um núcleo Hextec em posse de uma artista de Piltover. Pensa em usar o núcleo para potencializar seu Revo-Z, um dispositivo que o permitia manipular pequenos diferenciais de tempo. Vai até o local informado, ouve gritos e sons de combate.

**Escolha 1:**

1) Tenta fugir. É pego por capangas na saída e tem o Revo-z roubado

2) Encontra o corpo da Seraphine e consegue escapar

**Segunda parte**

De volta a Zaun, Ekko recebe outro recado do mesmo homem misterioso que o informou sobre o núcleo. Essa pessoa fez uma proposta de parceria, com o objetivo de amplificar seu Revo-z. Antes de encontrar o tal sujeito, Ekko decide ir até o bar A Última Gota para passar o tempo. Ao chegar no local, um comerciante estranhamente sabe que ele está em posse de um núcleo Hextec. As notícias correm rápido em Zaun, e ele foi visto entrando na cidade algumas horas depois do anúncio da morte da artista. O comerciante faz uma proposta para comprar o núcleo e Ekko deve decidir se aceita ou não a generosa oferta.

**Escolha 3:**

1. Recusar a oferta. Ekko suspeitou da forma como o comerciante soube que ele estava em posse do núcleo, decidindo não confiar nele.
2. Aceitar a oferta (game over – Guardas entram no bar assim que o sujeito vai embora, acusando Ekko do assassinato da Seraphine)

**Terceira parte**

Assim que o sujeito se levanta, uma mulher de cabelo rosa se aproxima de Ekko e diz que ele está em perigo. Ele seguiu a mulher pela porta dos fundos, enquanto guardas piltovenses entram no bar em sua procura. Ela se apresenta e diz estar investigando o assassinato da artista. Ela não pede pelo cristal, apenas por informações sobre o que de fato aconteceu no dia. Ekko deve decidir se confia na mulher ou se vai embora, se encontrar com o sujeito X.

**Escolha 3:**

1. Recusar a oferta. (game over – Ekko decide não confiar na mulher que o salvou, indo sozinho ao local combinado com sujeito X).
2. Aceitar a oferta. Ekko decide contar o que sabe para Vi, mas pede a ajuda dela em troca do núcleo.

Percebendo que o cristal só lhe traria problemas, ele decide entregar para a policial, mas antes disso, pede que ela o acompanhe para o encontro com o informante. Ao chegar no local, ele fica grato pela decisão tomada, visto que era uma emboscada. Vi provou ser uma ótima aliada, ajudando-o a se livrar dos capangas. Ao final do combate, ele entregou o núcleo Hextec e contou tudo o que viu naquela noite.