

RUNETERRA

UM LIVRO PARA AVENTURAS DE LEAGUE OF LEGENDS EM RUNETERRA



v1.1
ALPHA

RUNETERRA



CRÉDITOS

Autor e Editor-chefe: Arddhu

Coautor e Editor: Luke Nitole

Contribuidores: Gregory House, Jão, Incorvo, Major Askar, Yule Luiz

Agradecimentos Especiais: Ao pessoal do “Discord of Many Things”

incluindo Marceline, virgil, Xenken, Jaek, Izzy, Ambiguous Templar, Ashley e Cixal por suas valiosas contribuições em deixar regras mais enxutas e simplificar muito do conteúdo referente às criações desse conteúdo,

A compatibilidade com o RPG D&D 5^a edição requer o uso dos livros de D&D, Player's Handbook (Livro do Jogador), Dungeon Master Guide (Livro do Mestre) e Monster's Manual (Livro dos Monstros) ou do documento SRD https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/ SRD-OGL_V5.1.pdf (inglês) ou DRS <http://aventureirosdosreinos.com/documento-de-referencia-de-sistema-parte-3-final/> (português).

O Runeterra RPG é, foi e sempre será totalmente gratuito e publicado sob a [Licença D&D 5^a Edição e SRD \(DRS\)](#) no referente aos direitos sobre D&D, as regras e todo o sistema utilizado e sob o [Lenga-Lenga Jurídico](#) da Riot Games, referente aos recursos pertencentes à Riot Games. A Riot Games não endossa ou patrocina este projeto.

Esse projeto se encontra em sua totalidade para download e acesso no endereço <http://www.runeterra.org>

Créditos referentes às artes não oficiais da Riot, mas produzidas por fãs, podem ser encontrados no Capítulo 9: Referências.



SUMÁRIO

PREFÁCIO SOBRE A VERSÃO 1.1	9	CAPÍTULO 6: MAGIA	199
INTRODUÇÃO	11	CENÁRIO	207
League of Legends:	11	CAPÍTULO 7: RUNETERRA	209
Runeterra	11	Runas Globais	209
RPG	11	Águas de Sentina	210
D&D	11	Bandópolis	213
Editor	11	Demacia	214
Imagens e Arte	11	Freljord	217
REGAS	13	Ilhas das Sombras	219
CAPÍTULO 1: ORIGENS	14	Ionia	221
Humanos	16	Ixtal	223
Anthroplantæ	18	Monte Targon	225
Construtos	20	Noxus	228
Espectro	22	Piltover	230
Meio Dragão	24	Shurima	232
Minotauros	26	Vazio	234
Vastaya	28	Zaun	236
Yordles	32	COMPÊNDIO	239
CAPÍTULO 2: CLASSES	35	CAPÍTULO 8: MONSTROS E CRIATURAS	240
Acólito	36	CAPÍTULO 9: REFERÊNCIAS	252
Arcano	50	Arte	252
Atirador	62	Conteúdo	252
Bodisatva	68		
Bruto	78		
Caçador	84		
Combatente	94		
Mercurial	102		
Místico	110		
Ninja	120		
Peregrino	126		
Tecmaturgo	132		
CAPÍTULO 3: DETALHAMENTO	139		
Detalhes do Personagem	139		
Antecedentes	141		
CAPÍTULO 4: PERSONALIZAÇÃO	149		
Talentos	149		
Runas	153		
Multiclasse	158		
CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO	161		
Equipamento Inicial	161		
Riqueza	161		
Armaduras	162		
Armas	164		
Membros Prostéticos	170		
Gadgets do Inventor	173		
Itens Mágicos	180		

PREFÁCIO SOBRE A VERSÃO 1.1

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 5ª 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 veio para 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 1.1 do mesmo e ela é apenas mais um passo nessa jornada.

Para melhor aproveitamento, esse livro deve ser usado em conjunto com os livros de regras de D&D 5ª edição, que é o sistema em que esse livro se baseia, ou com o SRD (inglês) ou DRS (português).

O Capítulo 6, possui uma sessão chamada “Runas”, que 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.

Embora tenhamos feito playtest, não tivemos mesas o suficiente para balancear adequadamente, logo 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 1.1 do livro, isso pode até parecer pouco, mas representa uma nova guinada na direção desse projeto que se inicia com uma reforma tanto das raças, agora chamadas de origens, quanto das classes, que embora se baseiem nas classes básicas de D&D 5, receberam mudanças profundas.

A premissa inicial desse projeto era a de modificar pouco e adaptar o extremamente necessário, no entanto num exame mais detalhado das classes, sentimos que a grande maioria delas carecia de um cuidado extra para que pudessem ser mais críveis no que conhecemos do universo de Runeterra.

Sabemos que essa solução pode parecer drástica, mas foi a melhor forma que encontramos para esse intuito, o que nos levou a atrasar mais alguns

meses a conclusão deste livro.

Embora seja a versão 1.1, ela está em caráter “Alfa” pois sabemos que com a quantidade de mudanças feitas no cerne de muitas classes, muita coisa pode ter ficado para trás e que venha a desequilibrar a mesa. Novamente, o bom senso se faz necessário e a palavra final continua sendo do mestre.

Algumas decisões que foram tomadas quanto a esse tipo de mudança, podem parecer não serem as melhores, mas quando tratamos de um mundo com personagens com tantas características únicas, com poderes com assinaturas tão singulares, sentimos que essas eram as melhores alternativas.

Talvez a maior mudança tenha sido quanto às classes e os nomes das mesmas, você reconhecerá aqui e ali algo familiar, mas como elas foram modificadas, para que não haja problemas de compatibilidade, renomeamos todas elas dando uma melhor temática.

Além dessa novidade, o projeto agora conta com um endereço de domínio próprio em uma plataforma pronta para receber e publicar conteúdo enviado por fãs, além de prover uma forma de contato fácil para receber críticas e opiniões no intuito de balancear e equilibrar o sistema.

Com esse lançamento, esperamos conseguir resolver muitas das dúvidas que recebemos durante esse primeiro ano de existência do sistema, além de termos ouvido atentamente as críticas construtivas que ajudam muitas vezes a tomar decisões criativas.

Mais informações a respeito deste livro e da adaptação no geral podem ser obtidas através do site oficial <http://www.runeterra.org>, nele é possível encontrar sempre a versão mais atualizada do livro bem como acessórios, revistas e até mesmo formas de contato com outros jogadores para conversar, ter ideias e discutir sobre essa adaptação.

Lembrem-se que embora tentemos ao máximo aproximar esse sistema do League of Legends, trata-se de uma adaptação para um formato completamente diferente, portanto muitas coisas podem estar modificadas de forma abrupta, causando espanto, mas acreditem, analisamos todas as opções que conseguimos pensar e procuramos tomar as melhores decisões para obter coesão temática respeitando o fato de ser uma adaptação

Vale lembrar novamente que esse projeto é completamente gratuito e não é cobrado valor algum para você baixar esse livro, além disso, ele é um projeto feito de fãs para fãs, sem qualquer endosso da Riot Games.

Por esse motivo, leia, estude, discuta e traga sua opinião para nós, pois 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

Novembro de 2019



INTRODUÇÃO

OLÃ 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.

Mais informações sobre Runeterra podem ser encontradas no Capítulo 4, “O Mundo de Runeterra” com algumas breves descrições das principais nações desse mundo.

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.

O D&D possui várias versões, com as regras não sendo completamente compatíveis entre versões diferentes, para qualquer informação referente às regras, a referência desse livro é a versão 5.0 de D&D.

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).

Ele mantém esse projeto como hobby e de forma não comercial ou lucrativa, aceitando envio de material produzido pela comunidade e fazendo uma curadoria desse mesmo material.

IMAGENS E ARTE

As artes contidas aqui ou são de propriedade da Riot Games e também seguem a política do “Lenga-Lenga Jurídico”, ou são de autoria de artistas responsáveis por fanarts, relacionadas no capítulo 9: Referências. Qualquer uso das mesmas deve ser solicitado aos mesmos.



REGRAS



CAPÍTULO 1: ORIGENS

A diversidade de origens em Runeterra é imensa, com a mais numerosa dessas origens sendo a dos humanos, presentes em praticamente todos os lugares do mundo, mas nem por isso são os únicos, existem muitas outras como os Yordles, criaturas de tamanho diminuto envoltas em uma aura de lendas e glamour feérico, os Vastaya, humanoídes 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 origens 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.

O conceito das origens de Runeterra é bem similar ao de raças encontrado em diversos sistemas e universos de RPG, no entanto optamos por origem por trazer além do componente biológico das espécies, uma carga de história em Runeterra.

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

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 em um primeiro exame, seria um humano modificado, mas ainda assim, isso seria apenas uma adaptação bem superficial.

Além desses casos, existem também os casos mais complexos, como os dos Ascendentes e Targonenses, ambos sendo em sua origem humanos que passaram por processos mágicos de elevação de poder, ao menos até esse momento sabemos apenas de humanos que passaram por esse processo.

As duas “origens” acima não fazem parte das origens que estarão aqui (ao menos por enquanto) pelo simples motivo de serem entidades extremamente poderosas e que desequilibrariam o balanceamento de uma mesa qualquer de RPG.

Somando-se a essas origens, 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 origem.

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.

Alguns casos ligeiramente mais complexos, como um meio humano, meio vastaya, estão previstos através de talentos, no entanto as mais variadas histórias de origem podem surgir da mente criativa dos jogadores, por esse motivo é necessário que ao menos algumas origens base existam para guiar qualquer adaptação.

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 Ascendido, ficando ao encargo dele a construção disso e o equilíbrio de poder necessário para ter um personagem assim em mesa.

As outras origens 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.

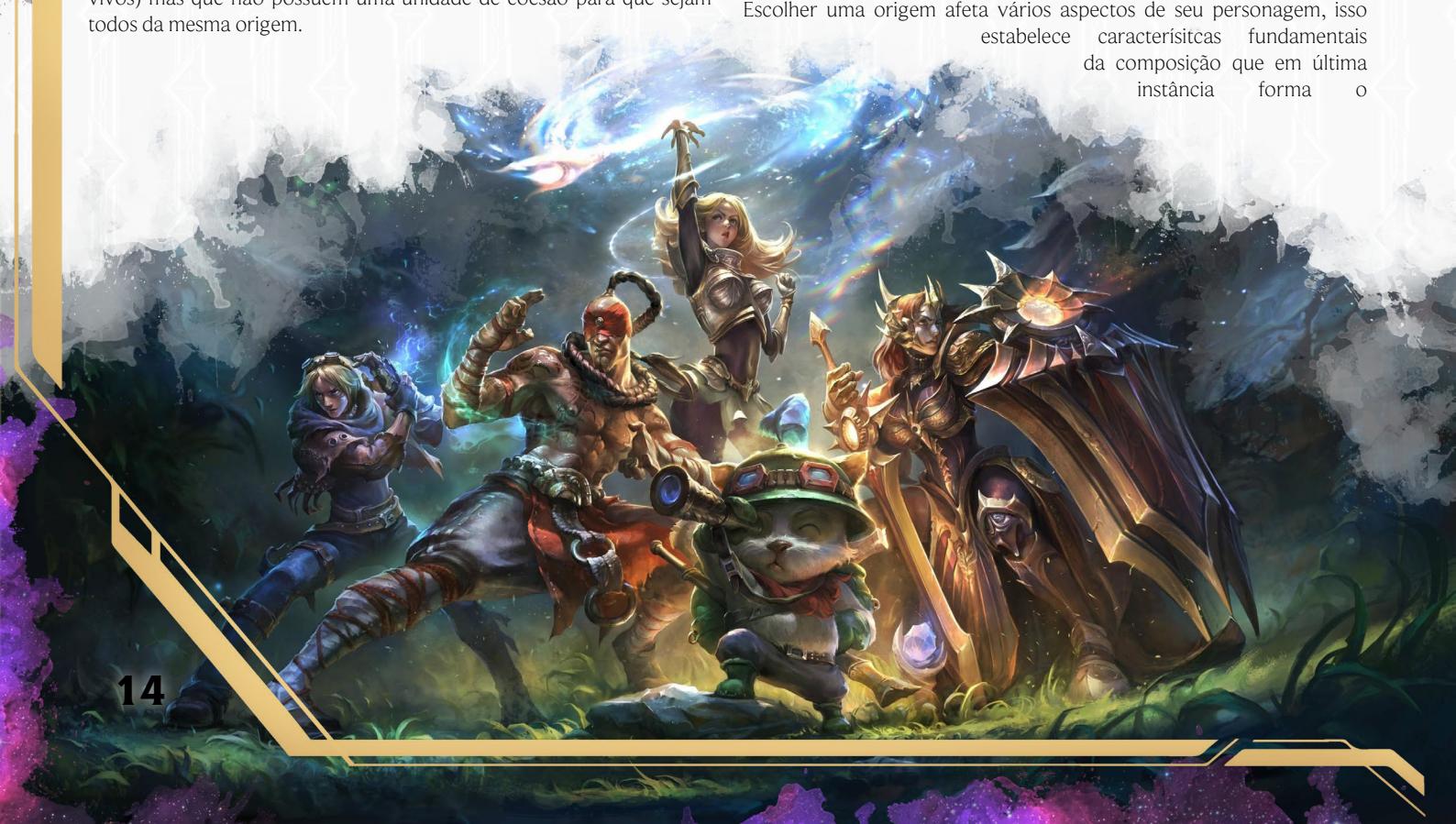
Lembrem-se que esse livro é uma obra em constante transformação e atualização, então origens novas podem ser adicionadas e outras origens com problemas mecânicos podem ser reformuladas.

ESCOLHENDO UMA ORIGEM

Conforme dito anteriormente, os humanos são a origem mais numerosa de Runeterra como a conhecemos até o momento, suas origens são divididas por base em localidade, fazendo com que eles partilhem características comuns entre si.

No entanto isso não é suficiente para que todos sejam iguais. Em Runeterra existem muitas etnias e em alguns casos existem diferentes etnias que habitam o mesmo local, como é o caso de Ionia, Shurima, Noxus e até mesmo Freljord.

Escolher uma origem afeta vários aspectos de seu personagem, isso estabelece características fundamentais da composição que em última instância forma o



“personagem”.

Não se limitando aos valores de habilidades e características, as origens carregam alguns traços psicológicos, uma história e também limitações, uma delas por exemplo são os Vastaya, que embora possam existir por toda Runeterra, dificilmente seriam nativos de Demacia.

TRAÇOS DE ORIGEM

As características de cada origem estão descritas nesse capítulo, descrevendo o que é comum aos membros que partilham da mesma origem. Os tópicos seguintes aparecem entre os traços na maioria das origens.

IDADE

Uma medida comum aos povos de diversas origens são os anos contados desde o nascimento, ou concepção daquele indivíduo. Essa medida serve principalmente para definir quando esse personagem alcança determinadas faixas de idade. Ao criar seu personagem você pode escolher uma idade para ele, essa idade poderá justificar atributos mas ela ajuda também a definir pelo que você já passou.

TENDÊNCIA

Cada indivíduo tem sua própria tendência, embora seja comum que indivíduos de mesma origem compartilhem traços em comum, algumas vezes tendo exatamente iguais aos do resto dos membros de sua origem. Essa tendência pode refletir como a sua origem encara aspectos como lei, religião, magia, tecnologia entre muitos outros que compõe uma sociedade, podendo ser escolhidas de forma a refletir aquilo em que seu personagem acredita e como ele se comporta em relação a isso.

TAMANHO

Quanto ao tamanho, as origens no geral partilham da mesma classe de tamanho “médio” que tem entre 1,20m e 2,40m. Quando o indivíduo possui um valor fora desse padrão, isso reflete em mecânicas, sejam elas para tratar de uma criatura pequena ou grande. Mais detalhes sobre isso, estão no capítulo 5 do Livro do Jogador.

DESLOCAMENTO

Esse valor representa como quão rápido e longe você se move seja em viagem ou em combate. Mais informações sobre isso podem ser encontradas nos capítulos 8 e 9 do Livro do Jogador.

IDIOMAS

A imensidão de origens gera uma imensidão ainda maior de idiomas, línguas e dialetos, em uma realidade como a de Runeterra, com milênios de história, muitas dessas línguas se perdem no tempo enquanto outras são mantidas de forma quase ininterrupta. Mais detalhes sobre as línguas de Runeterra podem ser encontrados no capítulo 3 deste livro.

LINHAGEM

A variação entre as origens é sempre existente, dois membros podem até ter muitos traços semelhantes mas acabam por ter seu diferencial, algumas origens possuem derivações sutis que dificilmente são percebidas por membros de outras origens, no entanto algumas outras derivações podem ser perceptivelmente diferentes.

As linhagens representam membros que embora derivem de uma origem, posuem características que os separam, podem ser características simplesmente culturais e em algumas vezes até mesmo fisiológicas.

As duas origens com maior número de variações em Runeterra são os Humanos (os mais numerosos) e os Vastaya, enquanto entre os humanos essas linhagens costumam ser derivadas de regiões, no caso dos Vastaya refere-se ao seus antepassados e pais, inclusive definindo assim muitos de seus traços e geralmente sua tribo.





HUMANOS

Os membros de origem humana estão entre os mais numerosos 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 isolar 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 florescesssem, 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.

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.

Idiomas: Buhru e Comum

Nomes Sentinenses: Sarah, Illaoi, Malcom, Tobias, Tahm, Lars, Gralha, John, Rafen, Byrne, Van Gallar, Travyn, Piet, Bragg, Petyr, Crow, Jakmunt, Zyglos, Nautilus

Demacia

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

Idiomas: Demaciano e Comum

Nomes Demacianos: Garen, Luxanna, Lucian, Jarvan, Taric, Sylas,

Sona, Fiora, Quinn, Shauna, Galio

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.

Idiomas: Comum e um dos quatro dialetos Freljordiano

Nomes Freljordanos: Ashe, Anivia, Tryndamere, Sejuani, Lissandra, Gragas, Braum, Nunu, Olaf, Udyr, Ornn, Ivern, Svarfell

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.

Idiomas: Ioniano

Nomes Ionianos: Karma, Irelia, Yi, Yasuo, Shieda, Akali, Khada, Shen, Syndra, Zed, Valmar, Kai,

Sub-raça regional: Glacinatas. Você tem vantagem em salvaguardas relacionadas ao clima gélido, +1 de Constituição e pode usar equipamentos feitos de gelo verdadeiro mas em contrapartida você tem fraqueza contra ataques mentais.

Ixtal

Ixtal é uma região que se encontrava isolada e desconhecida até pouco tempo, quando a filha do imperador, Qiyana, decidiu atacar sozinha um grupo de exploração de Piltover. Qiyana deixou apenas um sobrevivente que pudesse contar aos outros a força dos Ixtaelenses.

Idiomas: Ixtaelense

Nomes Ixtalenses: Amoxtli, Centehua, Eleuia, Etalpalli, Itotia, Ilhicamina, Izel, Necallii, Papan, Tenoch, Qiyana

Monte Targon

Targonenses são um povo dividido entre os Rakkor, bravos guerreiros que seguem os Solari, e os Lunari, antigos sacerdotes que se esconderam nas sombras com medo de serem dizimados pelos Solari.

Idiomas: Targonense ou Rakkor e Comum

Nomes Targonenses: Leona, Diana, Atreus, Zoe, Kayle, Morgana

Noxus

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

Idiomas: Ur'Nox e Comum

Nomes Noxianos: Annie, Darius, Katarina, Swain, Cassiopeia, Draven, Riven, Sion, Talon, Urgot, Elise

Piltover

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

Idiomas: Comum e Zaunita Piltovense

Nomes Piltovenses: Caitlyn, Jayce, Camile, Ezreal, Orianna, Jago,

Shurima

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

Idiomas: Shurimané e Comum

Nomes Shurimanen: Azir, Aatrox, Taliyah, Renekton, Sivir, Varus, Nasus, Kassadin, Malzahar

Zaun

Embora tenha sido uma cidade gêmea de Piltover, 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.

Idiomas: Comum e o dialeto Zaunita

Nomes Zaunitas: Ekko, Jinx, Singed, Edmundo, Janna, Viktor, War

TRAÇOS DE ORIGEM DOS HUMANOS

Aumento no Valor de Habilidade. Você pode escolher 3 habilidades para aumentar em +1, ou uma em +2 e outra em +1

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 30 pés

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, baseado na região em que cresceu.

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

Talento. Você adquire um talento de sua escolha.

Facções. Cada facção de Runeterra possui uma cultura diferente, você deve escolher sua facção que definirá muito de como você vê o mundo.



ANTHROPLANTÆ

Os Anthroplantæ são uma origem ligada fortemente à natureza e às plantas, embora se relacionem também com as pedras e a terra. Em Runeterra a vida encontra muitas formas de se manifestar abençoada pela magia, não é estranho que formas únicas surjam muitas vezes sem fazerem parte de origem mais ampla ou de uma espécie estruturada, são membros únicos e tão diferentes como os galhos de uma árvore.

CONSTRUTOS NATURAIS

Antroplantæ são plantas sencientes que se locomovem, o motivo exato pelo quais são animados podem variar muito, alguns são como uma resposta da natureza a alguma ameaça, ou mesmo existem casos em que isso pode acontecer como efeito de uma magia, seja ele desejado ou não.

Os Antroplantæ se assemelham no geral a árvores pequenas ou com humanóides cobertos de flores e espinhos, a maioria é alta e esbelta com braços e pernas desproporcionais. Seus rostos têm olhos nariz e boca e podem ter pequenos galhos e folhas ao invés de cabelos. Cada Arbóreo assemelha-se muito a um tipo específico de árvore ou flor, como lavanda, crisântemos, carvalho, pinheiro, etc. Eles respiram, falam e pode se alimentar se quiserem, embora a maioria deles absorva nutrientes enraizando-se à noite. Dependendo do tipo de planta no qual são baseados, as folhas que compõem seu cabelo podem mudar de cor ou até cair dependendo da estação.

Os Antroplantæ são considerados criaturas médias para todos os efeitos, mas podem crescer até quase 10 metros de altura. Geralmente não usam roupas. Não-antroplantæs não conseguem distinguir entre machos e fêmeas.

Por conta de sua ligação com a natureza, encontrar um Antroplantæ que use armas metálicas, armaduras ou ferramentas é extremamente raro. A maior parte dos Antroplantæ possuem um estilo de luta selvagem ou são conjuradores.

UM ANTROPLANTÆ EM MOVIMENTO: PERIGO

Os Antroplantæ são realmente raros, a mera visão de um é objeto de rumor e alvo de muita dúvida, ver um fora de uma floresta então, significa que algo de terrível deve ter acontecido: incêndio, desmatamento por outras raças ou até mesmo derrota pelas mãos de outro Antroplantæ que toma seu território. Um Antroplantæ sem sua floresta tende a viajar longas distâncias até encontrar outra que a agrade. Se suas amigas plantas foram destruídas por outras criaturas, um Antroplantæ vingativo pode iniciar uma jornada extrema para obter sua vingança.

NOMES ANTROPLANTÆ

Os nomes dos Antroplantæ são normalmente dados por seus criadores, no caso raro de algum que seja filho de outros Antroplantæ, os nomes são dados por seus pais, mas normalmente os nomes são dados por outras pessoas com quem eles tem contato. Eles normalmente têm apenas um nome e geralmente eles se relacionam com características deles ou algo da natureza.

Nomes Masculinos: Maokai, Ruibarba, Graveto, Espeto, Barbárvore, Tronquesperto, Floribarba.

Nomes Femininos: Floripes, Margarida, Rosácea, Violeta, Raiza, Dália, Tulipa, Amarilis

TRAÇOS RACIAIS DOS ANTROPLANTÆ

Idade. A vida dos Antroplantæ é algo estranho, enquanto arbóreos alcançam a maturidade entre 8 e 15 anos, Florais podem alcançar a maturidade em 1 ou 2 anos. No entanto, podem vir a viver por milênios dependendo da sua vida.

Tendência. Antroplantæ possuem uma inclinação clara a alinhamentos neutros. Os Neutros e bons ajudarão viajantes enquanto Neutros e Malignos irão prender viajantes e procurar matar quem invada suas florestas.

Tamanho. Um Antroplantæ adulto tende a ter um tamanho médio entre 1,60 a 2,50m. Seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 30 pés

Idiomas. Antroplantæ podem ler, escrever e falar Silvestre e comum. Eles podem se comunicar com qualquer árvore de seu próprio tipo como se usassem a magia Falar com Plantas.

Fotosíntese. Antroplantæ não tem necessidade de se alimentar, mas devem passar pelo menos 4 horas do dia no sol e tomar 5 litros de água por dia, caso contrário recebem 1 ponto de exaustão.

Vegetação. Antroplantæ recebem desvantagem em todas jogadas de proteção contra efeitos relacionados ao fogo. Os Antroplantæ têm vulnerabilidade a dano de fogo.

Enraizar. Embora não precisem dormir, os Antroplantæ devem se enraizar todas as noites por pelo menos 8 horas. Enquanto está enraizado eles se tornam imóveis embora possam fazer ações leves se necessário. Estão cientes dos seus arredores. Antroplantæ só podem se enraizar em areia, terra, lama e cascalho; eles não podem se enraizar em rocha sólida ou em um chão de pedra trabalhado. Um Antroplantæ que não consiga se enraizar por uma noite, ganha um ponto de exaustão e não é beneficiado por um descanso longo.

Disfarce Natural. Arbóreos tem vantagem em testes de Enganação para disfarçarem-se de árvore, assim como Florais para vegetação.

ETNIAS

Arbóreo

Arbóreos são seres mais robustos quando comparados com os Florais, sua casca grossa os ajudam a se manter por muito tempo em combate, mas possuem a tendência de ajudar aqueles que sejam bons com sua floresta, como regar as plantas, adubar o solo, proteger a vida local, etc.

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Constituição aumenta em +1 e podem aumentar o valor de duas habilidades em +1 ou uma em +2

Pele de Árvore. Um Arbóreo não pode usar armadura, no entanto sua casca provê defesa natural. A CA de um Arbóreo é igual a 10 + modificador de Des. + modificador de Con.

Enraizamento de Batalha. Usando uma ação, os arbóreos podem se enraizar no calor da batalha, caso o chão permita. Isso faz a velocidade deles cair para 0, mas eles se tornam imunes a queda e a movimentos forçados. Eles podem se desenraizar como uma ação bônus.

Duro como um Tronco. Arbóreos tem resistência a ataques de contusão que não sejam mágicos.

Não-humanoides. Arbóreos não podem ser alvos de magias que afetem humanoides, como Encantar Pessoa. No entanto eles contam como plantas para magias que alvejam plantas, como malogro.

Floral

Florais são seres que possuem uma aptidão mágica excepcional, entretanto acabam por ser mais vulneráveis, Florais acabam por ser mais agressivos e violentos com aqueles que destroem o seu lar, podendo envenenar ou prender uma criatura em seu território para sempre.

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Sabedoria aumenta em +1 e podem aumentar o valor de duas habilidades em +1 ou uma em +2

Corpo Frágil. Um Floral devido a sua natureza frágil possui outras maneiras de se defender. Escolha uma:

Espinhas Alucinógenas. Inimigos que te atacarem desarmados devem passar em uma salvaguarda de Constituição CD 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição, em uma falha o atacante perde a noção de realidade e imaginário, criaturas alucinógenas avançam em direção a ele. No final de cada turno ele pode repetir a salvaguarda.

Como uma ação você pode atirar um espinho a até 15 pés de distância. Você deve fazer um ataque baseado em destreza e é considerado que

você possui proficiência com seus espinhos.

Esporos Venenosos. Ao ser atacado, você pode utilizar sua reação para lançar um gás venenoso em seu inimigo, criaturas adjacentes devem passar em uma salvaguarda de Constituição CD 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição, em uma falha as criaturas a sua volta recebem a condição envenenado e recebem 1d4 de dano venenoso por turno, no fim de cada turno da criatura ela pode repetir o teste para anular a condição.

Charme Sobrenatural. Você pode utilizar da sua beleza para distrair inimigos ou encantar vendedores para conseguir descontos. Criaturas que você encanta devem fazer uma salvaguarda de Carisma ou estarão incapazes de lhe causar qualquer mal, além de querer agradá-lo de alguma forma. A dificuldade é definida por 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição.

A CA de um Floral é igual a 10 + modificador de Des + Modificador de Sabedoria.

Mente única. Florais tem resistência a magias que lhe dariam a condição Enfeitiçado.

Não-humanoides. Arbóreos não podem ser alvos de magias que afetem humanoides, como Encantar Pessoa. No entanto eles contam como plantas para magias que alvejam plantas, como malogro

CARACTERÍSTICAS VARIANTES

Alguns Arbóreos podem ter propriedades especiais por conta da madeira do qual são feitos ou das folhas que produzem. Essas variações não são obrigatórias, mas pode-se selecionar apenas uma entre as seguintes:

Carvão. Nega os efeitos de "Madeira", mas efeitos de fogo prolongado duram dobrado.

Frutífero. Ao se enraizar por 8 horas, você produz frutas suficientes para reações diárias.

Maciço. Mesmo quando não enraizados, esses Arbóreos têm vantagem em qualquer jogada de proteção para resistir a movimento forçado. Você pesa uma categoria acima da sua atual.

Anciã. Você sabe e pode usar os truques Druidismo e Orientação.

Pétalas de Flores. Você pode duplicar os efeitos da magia de primeiro nível Névoa Obscurecente soltando todas as suas flores de uma vez, que formam uma esfera de 20 pés de raio a partir de você. Uma vez que o Arbóreo use essa habilidade, ele não pode fazer novamente antes de completar um descanso completo.

Seringueira. Quando exposto diretamente à luz do sol, você pode usar um dado de vida para se curar como uma ação contanto que não esteja fazendo um descanso curto. Você pode também gastar 1 dado de vida para regenerar membros perdidos.

Mudas. Como uma ação, você pode magicamente animar uma muda que é um pedaço de você. Esta muda tem as mesmas estatísticas que uma muda deserta. Uma muda animada atua como um aliado. A muda permanece animada até morrer ou você estar a mais de 40 metros de distância dela; ou até que você tome uma ação bônus para reabsorvê-la. Você pode ter um número de mudas animadas igual ao seu nível de proficiência.



CONSTRUTOS

Os construtos são extremamente raros em Runeterra, em uma terra abastecida de magia e com a existência dos cristais Hextec, fabricados em Piltover (a s vezes até mesmo de Energia Quimtec, uma tecnologia Zaunita fabricada dos resíduos da produção Hextec), 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.

Seus criadores são diversos, podendo fazer com que sua aparência e modo de funcionamento sejam únicos, assim o seu interior pode ser uma criação extremamente complexa, 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, outros acabam despertando consciência e encontrando sua individualidade.

Talvez isso seja um efeito colateral dos cristais hextec 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.

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 tomam 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 hextec 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 eles sejam originários de Zaun ou Piltover, não há 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”.

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.

PECULIARIDADES

Seja por algum aspecto específico da sua criação ou alguma relação com sua fonte, construtos normalmente tem uma ou duas peculiaridades em sua criação. Você pode escolher entre fazer uma jogada ou escolher entre uma das peculiaridades abaixo:

PECULIARIDADES

1d10 Traços

- | | |
|----|--|
| 1 | Você analisa (em voz alta) o potencial de ameaça de cada criatura que você conheça. |
| 2 | Você não entende emoções e frequentemente interpreta mal situações emocionais. |
| 3 | Você é altamente protetor com todos aqueles que você considera amigos. |
| 4 | Você frequentemente diz coisas que está pensando em voz alta sem ao menos perceber. |
| 5 | Você tenta aplicar táticas de guerra e disciplina para todas as situações |
| 6 | Você não sabe como filtrar seus sentimentos e está sempre prestes a explodir suas emoções dramaticamente |
| 7 | Você não entende as roupas além de sua utilidade e assume que o que uma criatura veste indica seu trabalho e status. |
| 8 | Você é obcecado com a sua aparência, e polida e lustra constantemente sua armadura. |
| 9 | Você está profundamente preocupado em seguir os procedimentos e protocolos adequados. |
| 10 | A guerra é a única coisa que faz sentido para você, e você está sempre procurando uma luta. |

MODELOS

Quando falamos de construtos, o que é considerado regra não abrange uma quantidade enorme de exemplares, talvez a origem menos numerosa de Runeterra, os construtos acabam por seguir padrões baseados em cada criador, no entanto eles costumam seguir uma lógica quanto a função e utilidade o que faz com que existam quatro modelos padrões.

EMISSÁRIO

Os emissários são bem similares aos humanos, seja em forma ou tamanho, mas geralmente são responsáveis por entregar mensagens a longas distâncias, por causa dessa funcionalidade eles possuem proteção contra a maior parte dos ambientes, tendo a certeza de que a mensagem será entregue

BRUTAL

Como o próprio nome diz, construtos brutais são feitos seguindo modelos mais robustos e com funções que requerem maior força, geralmente são demolidores, leões de chácara, construtores civis, entre outras funções.

LIGEIRO

Os construtos de modelo ligeiro são baseados na estrutura humana também, mas são normalmente mais finos e delicados, construídos com intuito de leveza e delicadeza, normalmente para funções que exigem maior precisão manual ou até mesmo como duelistas.

NOMES CONSTRUTOS

Os construtos têm 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, Sentinel, 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 DE ORIGEM DOS CONSTRUTOS

Aumento em Valor de Habilidade. Construtos podem aumentar o valor de duas habilidades em +1 ou uma em +2

Modelos de combate. Alguns construtos seguem especificações diferentes das gerais, refletindo propósitos especiais que seus criadores tiveram em

mente ao criá-los:

- Construtos modelo Emissário recebem +1 em Constituição;
- Construtos modelo Brutal recebem +1 em Força;
- Construtos modelo Ligeiro recebem +1 em Destreza

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 30 pés.

Idiomas. Você pode falar, ler o dialeto Zaunita ou Zaunita-Piltovense 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.

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 não recupera pontos de vida como outras origens normalmente fazem, ao invés disso você precisa se consertar ou conseguir alguém que o faça. Para tal feito é necessário 6 horas de trabalho cuidadoso

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
Média	Proficiência com armaduras médias	13 + Mod. de Des (máx de 2) + Proficiência
Pesada	Proficiência com armaduras pesadas	16 + Proficiência*

* - desvantagem em furtividade



ESPECTRO

"O Guardião das Correntes escondeu suas características mórbidas embaixo de um capuz podre, mas a luz de sua lanterna exibia os restos da carne devastada, esquelética e desprovida de toda emoção, exceto seu prazer sádico. Ele se movia suavemente, como todos de sua espécie. Gemidos dolorosos vinham de suas vestes quando ele se movia."

Graham McNeill - Sombra e Fortuna

Em Runeterra a vida a morte é tradicionalmente entendida como um acontecimento natural e inevitável, os Kindred, as duas faces da morte, se encarregam de fazer com que isso seja verdade. No entanto, algumas vezes algo acontece no processo, não se sabe exatamente quando surgiu o primeiro Espectro, muito menos como e por que eles existem, poucos se sabem apenas sobre alguns processos que podem fazer com que a morte seja interrompida... e Tudo o que se sabe é que essas almas não conseguem ou não querem passar para o mundo dos mortos

OS KINDRED

Runeterra é um local repleto de magia, portanto, feitos extraordinários são até comuns quando se leva em conta a magia abundante. No entanto um feito mágico extraordinário é extremamente incomum, a resurreição dos mortos. Aqueles que morreram não voltam, e aqueles prestes a morrer devem fazer suas pazes com a morte, ou ainda, com os Kindred, para que possam ter ao menos uma morte tranquila.

Os Kindred representam as essências gêmeas da morte. O arco da Ovelha propicia uma rápida transição do mundo mortal para

aqueles que aceitam seu destino. O Lobo caça aqueles que fogem de seu fim, entregando-lhes a violência derradeira de suas presas esmagadoras. Embora diferentes interpretações sobre a natureza dos Kindred circulem por toda Runeterra, todo mortal deve escolher a verdadeira face de sua morte.

Por esse motivo, os espectros têm uma existência amaldiçoada, eles sabem que estão contra a ordem natural das coisas e por mais que vejam alguma vantagem nisso, em seu interior eles estão cientes de que os Kindred estão em seu encalço com muito mais vigor.

Como se não fosse o bastante, além de serem caçados pelos Kindred, os Espectros costumam causar temor em pessoas e podem até mesmo pela sua simples existência serem alvos de aventureiros, por esse motivo, embora eles já tenham morrido, isso não significa que eles se tornam imortais, eles podem muito bem ser mortos assim como um ser humano normal.

Quando isso acontece, o Lobo finalmente alcança sua presa.

ALTERNÂNCIA

Espectros são criaturas não cruzaram a barreira entre os mundos, seja por terem se recusado ou mesmo por terem sido impedidas por algum outro motivo. Graças a essa condição transitória, eles não possuem uma forma física estável e isso se reflete na alternância deles, oscilando entre corpóreos e não corpóreos.

O grande problema dessa alternância é a ausência de controle, fazendo com que o espetro se torne incorpóreo em momentos onde não deseja, ou se torne corpóreo em momentos inoportunos.

Espectros que se mantêm por mais tempo no mundo físico e obtenham poder suficiente, podem vir a se tornar capazes de controlar essa característica, tirando vantagem da mesma.

Ainda sobre a alternância, essa oscilação existencial acaba afetando a forma e aparência de um Espectro que, podem a trazer algumas similaridades com a forma original, mas normalmente isso não é estável, eles tendem a trazer traços relacionados à forma como morreram

somadas a algo que remete ao que fez com que eles não cunassem a barreira.

EXPULSAR E DESTRUIR MORTOS-VIVOS

Como são mortos-vivos, os Espectros são suscetíveis a magias que afetem esse tipo de criatura, isso inclui o Eflúvio responsável por expulsar ou destruir mortos-vivos, no entanto a mecânica para isso é levemente diferente:

Destroi Mortos-Vivos de ND	Dano Recebido
½ ou menor	2d10 de dano radiante
1 ou menor	3d10 de dano radiante
2 ou menor	5d10 de dano radiante
3 ou menor	6d10 de dano radiante
4 ou menor	8d10 de dano radiante

NOMES DE ESPECTROS

Os Espectros não possuem nomes que sejam únicos de sua origem, eles podem ser provenientes de qualquer região de Runeterra, entretanto alguns são de origem Heliana, uma cultura esquecida e apagada pela Névoa.

Mas ainda existem aqueles que lembram de sua história e o nome daqueles que lá viveram.

Nomes Masculinos: Hecarim, Thresh, Yorick

Nomes Femininos: Kalista,

TRAÇOS DE ORIGEM DO ESPECTRO

Aumento no Valor de Habilidade. Pode aumentar o valor de duas habilidades em +1 ou uma em +2

Idade. Espectros não envelhecem, e por esse motivo são considerados imortais. Entretanto, são capazes de morrer de outras maneiras como qualquer outro ser vivo.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 30 pés.

Tendência. Espectros normalmente possuem tendência neutra ou caótica.

Idioma. Espectros que foram amaldiçoados na época da ilha das bençãos tem a capacidade de compreender, falar e ler Heliano (fale com seu mestre para saber se há essa possibilidade). Para todos os efeitos você é capaz de compreender, falar e ler Comum ou Sombrio

Visão no escuro. Graças a sua pós vida amaldiçoada, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 60 pés como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Transe. Você não precisa dormir. Ao invés disso, você medita profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. Enquanto medita, você é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Resiliência das sombras. Você é imune a doenças naturais e tem Resistência a dano necrótico e de veneno, mas tem vulnerabilidade a dano radiante, armas de ouro e de prata.

Ameaçador. Você adquire proficiência em Intimidação.

Linhagens. Existem 3 tipos principais de Espectros, Espectros Vigativos, Controladores e Predadores

Vingativo

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor total de Força aumenta em +1.

Treinamento Marcial. Você possui proficiência em 2 armas marciais e armaduras leves e médias

Resiliência de morto. Seu corpo morto-vivo o torna muito mais difícil de se cair em combate. Se o dano reduz você a 0 pontos de vida, mas não for completamente morto, você pode voltar a vida com 1 ponto de vida você pode recuperar essa característica 1 vez por descanso longo

Golpe das Sombras. Após reduzir um inimigo a 0 pontos de vida, seu próximo ataque com uma arma corpo a corpo dará 1d6 a mais de dano você pode usar essa característica 1 vez por descanso longo.

Controlador

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor total de Inteligência ou Carisma aumenta em +1.

Legado das Sombras. Você conhece o truque Toque Arrepiante. Quando você atingir o 3º nível, você poderá conjurar a magia Causar Medo como uma magia de 1º nível sem gastar espaço de magia. Quando você atingir o 5º nível, você também poderá conjurar a magia Escuridão sem gastar espaço de magia. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar as magias desse traço novamente. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.

Resiliência no Sangue. Você possui vantagem em testes de resistência contra magias que envolvam Carisma e Inteligência

Predador

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor total de Destreza aumenta em +1.

Armas de caça. Você adquire proficiência com Arcos curto, Arcos Longos e javelins

Passos da Névoa. Como ação bônus você pode se teleportar magicamente até 30 pés, para um espaço que não esteja sendo ocupado que você possa ver.

Fúria das Sombras. Quando você causa dano uma criatura com um ataque ou uma magia e a criatura é um tamanho igual ou maior que o seu, você pode fazer com que o ataque ou magia adicionem pontos de dano bônus a essa criatura. O dano bônus é igual ao seu nível de personagem. Quando você usar essa habilidade, você não poderá usá-la de novo até que termine um descanso curto ou longo.



MEIO DRAGÃO

Diz se que no passado das lendas de Runeterra eles eram comuns e abundantes em várias regiões, talvez tenha sido nas guerras rúnicas ou em algum outro conflito que eles começaram a desaparecer.

Meio Dragões são seres de uma natureza desconhecida em sua profundidade, alguns estudiosos teorizam que sejam apenas Dragões que optam por permanecer na forma humana através de sua imensa magia, outros tem certeza que são híbridos, mas não há uma conclusão.

Alguns cogitam que talvez eles sejam fruto da magia, outros, que talvez a magia que seja um fruto deles, seja lá qual for a realidade, o fato é que a simples visão de um Dragão é algo extremamente raro em Valoran, quanto mais de um Meio Dragão, algo que apenas os mais dedicados estudiosos do arcano cogitam que possa existir.

No entanto há apenas um exemplar conhecido dessa raça, o único em toda a história de Runeterra já revelada, seu nome é Shyvana, e embora isso seja verdade, quase ninguém tem ciência do que ela realmente seja.

Seus olhos possuem um brilho mágico inerente, algo vívido e intenso que reflete a natureza das feras, para os que não conhecem isso pode parecer muito mais uma determinação irresoluta do que de fato um traço sobrenatural.

ESTRANHOS NO NINHO

Um Meio Dragão é um ser raríssimo, não apenas por seus pais dragões já o serem, mas pelo fato de não serem aceitos pelos seus pais, o que normalmente faz com que sejam mortos após nascerem eclodindo de seus ovos. Já entre os humanos certamente eles seriam temidos ou estigmatizados pois sua aparência é naturalmente diferente da dos humanos, mesmo que em quase todos os outros traços visuais eles pareçam humanos.

Um meio dragão tem um ar exótico, começando pela sua pele que é sobrenaturalmente de uma cor diferente da humana, podendo ser violeta para a herança infernal, cor de cobre para a herança da montanha, cinza claro para a herança das

nuvens ou até mesmo de um azul intenso para a herança do oceano.

HERANÇA DRACÔNICA

Apenas por ser um meio dragão sua existência já é uma ação mágica, isso faz com que muitas coisas sejam diferentes com os que carregam a Herança dos Dragões em seu sangue. A afinidade elemental é clara desde os primeiros momentos após eclodirem de seus ovos e naturalmente tende a se desenvolver no decorrer do tempo em que o meio dragão consiga sobreviver.

São conhecidos apenas quatro tipos de dragões elementais e ao criar um personagem meio dragão é necessário escolher entre uma dessas quatro heranças, elas definirão quais são suas afinidades elementais, forças e fraquezas, além de definir traços importantes de sua aparência

TRAÇOS DE ORIGEM DOS MEIO DRAGÃO

Aumento no Valor de Habilidade. +2 Con +1 Qualquer

Idade. 1000+

Tendência. Cada um tem a sua

Tamanho. Humanóide 1,50-2,10;

Deslocamento. 30ft; Forma híbrida 30ft; Forma dragão Pleno 40ft; Forma dragão Superior 40ft

Resistência a Dano. Baseado na arma de sopro do seu dragão

Fraqueza a Dano. Baseado na fraqueza do seu dragão

Idioma. Comum e Dracônico

Essência Dracônica. Um meio-dragão é uma criatura visivelmente sobrenatural que causa estranheza à primeira vista, isso é visível em sua aparência, em adição a isso ele pode escolher aflorar sua essência dracônica momentaneamente através de uma forma que exala magia, chamada de forma híbrida. Durante o seu desenvolvimento, ele inevitavelmente é tomado por esse aspecto, não podendo mais reverter a uma aparência mais próxima da humana, alcançando a forma híbrida superiora.

Nível 2: A partir do nível 2, ele pode assumir a forma híbrida um total de vezes igual ao seu modificador de Constituição e essa forma dura por até 1 hora, enquanto nesta forma o meio dragão ganha +1 de atributo baseado em sua herança: +1 Força se Infernal, +1 de sabedoria se Montanha, +1 de Inteligência se Oceano, +1 de Destreza se Nuvem

Nível 18: Ao alcançar o nível 18, o meio-dragão é tomado pela sua natureza e passa a ter permanentemente a forma híbrida: A partir desse nível você não possui mais uma forma humanóide, sua forma natural passa a ser a forma híbrida superior, nesta forma o meio dragão ganha +2 de atributo baseado em sua herança: +2 Força se Infernal, +2 de sabedoria se Montanha, +2 de Inteligência se Oceano, +2 de Destreza se Nuvem.

Forma dracônica. Além da forma híbrida, o meio-dragão em níveis mais altos por conhecer mais sua própria natureza, aprende a dominar uma forma de dragão plena, podendo assim se transformar um número de vezes igual a metade do seu modificador de Proficiência no nível 8 por descanso curto ou longo, que dura 3 horas em sua forma Plena e até se destransformar na Superior. Ao se transformar seus físicos se tornam o do dragão elemental de origem e seus atributos mentais se mantêm, exceto para a essência elemental da montanha e do oceano, que recebem os mesmos benefícios da sua forma de Essência Dracônica.

Nível 8: forma de dragão pleno

Nível 15: forma de dragão superior

ELEMENTAL DA MONTANHA

Deslocamento de Voo: 60ft Pleno e 90ft Superior

Tamanho: Híbrido 1,90-2,80(Médio); Pleno 2,90-4,30(Grande), Superior 4,40-5,80(Enorme)

Fraqueza a Dano: Veneno

Atributos Físicos Pleno: FOR 19; DES 15; CON 21; pode se comunicar verbalmente; resistência a dano de ácido

Atributos Físicos Superior: FOR 23; DES 19; CON 25; pode se comunicar verbalmente e telepáticamente; resistência a dano de ácido

Arma de sopro de ácido: (Linha de 5/30 ft; salvaguarda de Des) = CD 8+ mod de Con + Prof; 3d6; 8° 4d6; 15° 5d6

Ações Pleno: Mordida: 2d10+for Perfurante(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft)

Ações Superior: Mordida: 2d10+for Perfurante + 1d10 de ácido(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft); Cauda: 2d8+for Concussão(15ft)

ELEMENTAL DO OCEANO

Deslocamento de Voo: 60 pés jovem e 90 pés adulto

Tamanho: Híbrido 1,90-2,80(Médio); Pleno 2,90-4,30(Grande), Superior 4,40-5,80(Enorme)

Fraqueza a Dano: Elétrico e Fogo

Recuperação Dracônica: 1d10 + Nível do personagem

Atributos Físicos Pleno: FOR 15; DES 21; CON 19; pode se comunicar verbalmente; resistência a dano de frio

Atributos Físicos Superior: FOR 19; DES 25; CON 23; pode se comunicar verbalmente e telepáticamente; resistência a dano de frio

Arma de sopro de Frio: (cone de 15 ft; salvaguarda de Con) = CD 8+ mod de Con + Prof; 3d6; 8° 4d6; 15° 5d6

Ações Pleno: Mordida: 2d10+for Perfurante(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft)

Ações Superior: Mordida: 2d10+for Perfurante + 1d10 de Frio(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft); Cauda: 2d8+for Concussão(15ft)

ELEMENTAL INFERNAL

Deslocamento de Voo: 60ft Pleno e 90ft Superior

Tamanho: Híbrido 1,90-2,80(Médio); Pleno 2,90-4,30(Grande), Superior 4,40-5,80(Enorme)

Fraqueza a Dano: Frio e Radiante

Atributos Físicos Pleno: FOR 21; DES 19 CON 15; pode se comunicar verbalmente; resistência a dano de fogo

Atributos Físicos Superior: FOR 25; DES 23 CON 19; pode se comunicar verbalmente e telepáticamente; resistência a dano de fogo

Arma de sopro de fogo: (Cone de 15 ft; salvaguarda de Des) = CD 8+ mod de Con + Prof; 3d6 + Prof; 8° 4d6 + Prof; 15° 5d6 + Prof

Ações Pleno: Mordida: 2d10+for Perfurante(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft)

Ações Superior: Mordida: 2d10+for Perfurante + 1d10 de fogo(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft); Cauda: 2d8+for Concussão(15ft)

ELEMENTAL DAS NUvens

Deslocamento de Voo: 70ft Pleno e 100ft Superior

Tamanho: Híbrido 1,90-2,80(Médio); Pleno 2,90-4,30(Grande), Superior 4,40-5,80(Enorme)

Fraqueza a Dano: Frio e Fogo

Atributos Físicos Pleno: FOR 19; DES 21; CON 15; pode se comunicar verbalmente; resistência a dano Elétrico

Atributos Físicos Superior: FOR 23; DES 25; CON 19; pode se comunicar verbalmente e telepáticamente; resistência a dano Elétrico

Arma de sopro de Elétrico: (Linha de 5/30 ft; salvaguarda de Des) = CD 8+ mod de Con + Prof; 3d6; 8° 4d6; 15° 5d6

Ações Pleno: Mordida: 2d10+for Perfurante(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft)

Ações Superior: Mordida: 2d10+for Perfurante + 1d10 de Elétrico(10ft); Garra: 2d6+for Cortante(5ft); Cauda: 2d8+for Concussão(15ft)



MINOTAUROS

Os Minotauros em Runeterra são raramente vistos graças ao acontecimento da “Carnificina” proporcionado por Noxus e da perseguição que a espécie 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 humanóides 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.

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 DE ORIGEM DOS MINOTAUROS

Aumento no Valor de Habilidade. Sua Força aumenta em 1 e podem aumentar o valor de duas habilidades em +1 ou uma em +2

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.

Idiomas. Você pode falar, ler Minotáurico 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.

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.



VASTAYA

"SE EU FOSSE ESPECULAR SOBRE A ORIGEM desses seres – e sendo eu um cavaleiro 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 congelante 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 DE ORIGEM 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 e escrever o dialeto Vastaya de sua tribo 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 sirénios 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.

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.

Aumento no Valor de Habilidade. Os marai tem +1 em inteligência e dois atributos em +1, ou um em +2.

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

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

Artesões. 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.

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 Kiiash é o campeão Rengar, o Acossador da Alcateia.

Nomes Kiiash masculinos: Kova, Trok, Ovarr, Mur, Densharr, Mersharr, Nermissar, Therrass, Aeroun, Behaou, Heeze, Mioi, Raaoi, Yourau

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

Aumento no Valor de Habilidade. Os Kiiash têm +1 em força e dois atributos em +1, ou um em +2

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 em uma das habilidades seguintes: 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 Percepção. Você também é considerado semiconsciente enquanto dorme.

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.

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

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

Aumento no Valor de Habilidade. Os Lhotlan têm +1 em destreza e dois atributos em +1, ou um em +2

Plumadagas. 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.

Salto Vastaya. Quando você fizer um salto à distância, o alcance se tornará 3 vezes seus pontos de Força, você não precisa realizar uma movimentação prévia. Além disso ao realizar saltos em altura, você pode saltar a



vezes seu modificador de força.

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.

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.

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

Aumento no Valor de Habilidade. Os Shimon têm +1 em sabedoria e dois atributos em +1, ou um em +2

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 5 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.

Oovi-Kat

Os Oovi-kat são uma raça recém descoberta pelos humanos, sendo conhecida como a raça mais próxima do ancestral Vastaya, os Vastayshai'rei.

Aumento no Valor de Habilidade. Os Oovi-kat têm +1 em Carisma e dois atributos em +1, ou um em +2

Nomes Oovi-Kat Masculinos: Deemethresu, Kiipluuu, Uktannu, Ea-Nasir, Isiratuu, Ipqu-Aya, Iaazipaa, Kuri, Nidintu-Bel, Utuua

Nomes Oovi-Kat Femininos: Amata, Tabni, Beletsunu, Neeko, Humusi, Gashansunu, Nidintu, Gemeti, Ettu, Ahatsunu, Alittum

Idioma. Você pode falar o idioma antigo Vastayshai'rei. Além de poder utilizar de seu Sho'ma para aprender outros idiomas mais facilmente, você possui +2 idiomas adicionais.

Falso? Você possui proficiência na perícia Enganação.

Sho'ma. Oovi'kat tem uma maneira especial de se comunicar, eles sentem a essência espiritual de um ser, o Sho'ma, assim podendo se transformar em um ser diferente, saber o nome de uma criatura, sentir suas emoções e saber parte de suas memórias recentes. Para se transformar em um ser que você está vendo pela primeira vez você deve passar 1 minuto observando ele. Você pode utilizar de sua Ação para se transformar, caso se transforme em um inimigo você pode tentar enganá-los para que não o ataquem, você tem vantagem no teste de enganação. Se você for agredido o disfarce termina e você precisa de um descanso longo para poder usar novamente.

Clone de Sho'ma. Um Oovi-kat pode utilizar de seu Sho'ma para criar uma duplicata deles mesmos, ou de uma criatura que estejam



disfarçados. Esse clone dura até o final de seu próximo turno e se movimenta o máximo que conseguir em uma direção que você escolher. Um inimigo deve fazer um teste de percepção ou arcana CD 20 para saber quem é o verdadeiro. Caso seja atacado o clone desaparece.

FAUHWOON

Os Fauhwoon são seres ligeiramente comuns em Ionia, assim como os outros Vastaya, os Fauhwoon possuem uma forte conexão com a magia natural. Além disso são amantes das artes, adorando música e dança. A parte de baixo de seu corpo são as pernas de um bode, e a de cima humana possuindo chifres que saem de sua cabeça.

Nomes Fauhwoon Masculinos: Kef, Kraic, Ket, Xiav, Stieq, Grilbih, Tulwok, Trunfiz, Taigpat, Umciot, Xhiaf, Per, Sef, Dheoc, Kron, Xakeq, Sichac, Askie, Graham, Bridyn

Nomes Fauhwoon Femininos: Ghaqi, Kobeia, Refy, Qomo, Crugi, Meziathu, Ceegbuzy, Ditaro, Kevogu, Ninaze, Dyqae, Mazea, Zomu, Choqia, Puzea, Zhaaduqo, Xogcece, Qafpulo, Kunpixu, Sniczaashea

Aumento no Valor de Habilidade. Os Fauhwoon têm +1 em Sabedoria e dois atributos em +1, ou um em +2

Habilidosos nas artes. Os Fauhwoon possuem proficiência em um instrumento a sua escolha, e têm proficiência em Atuação ou Persuasão

Camuflagem Natural. Você pode tentar se esconder mesmo quando estiver levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa e outros fenômenos naturais.

Magia da floresta. Você conhece um truque da lista de magias do acólito. Sabedoria é o modificador usado para conjurar essa magia.

Ferramentas de artesão. Fauhwoons são naturalmente atraídos para criar e construir. Você ganha proficiência com um conjunto de ferramentas de artesão à sua escolha.





YORDLES

Os membros da origem Yordle estão entre as mais mágicas e misteriosas criaturas de Runeterra, 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 exergar 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 pele 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 benvolentes.

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, Aelhand, 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 DE ORIGEM 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.

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

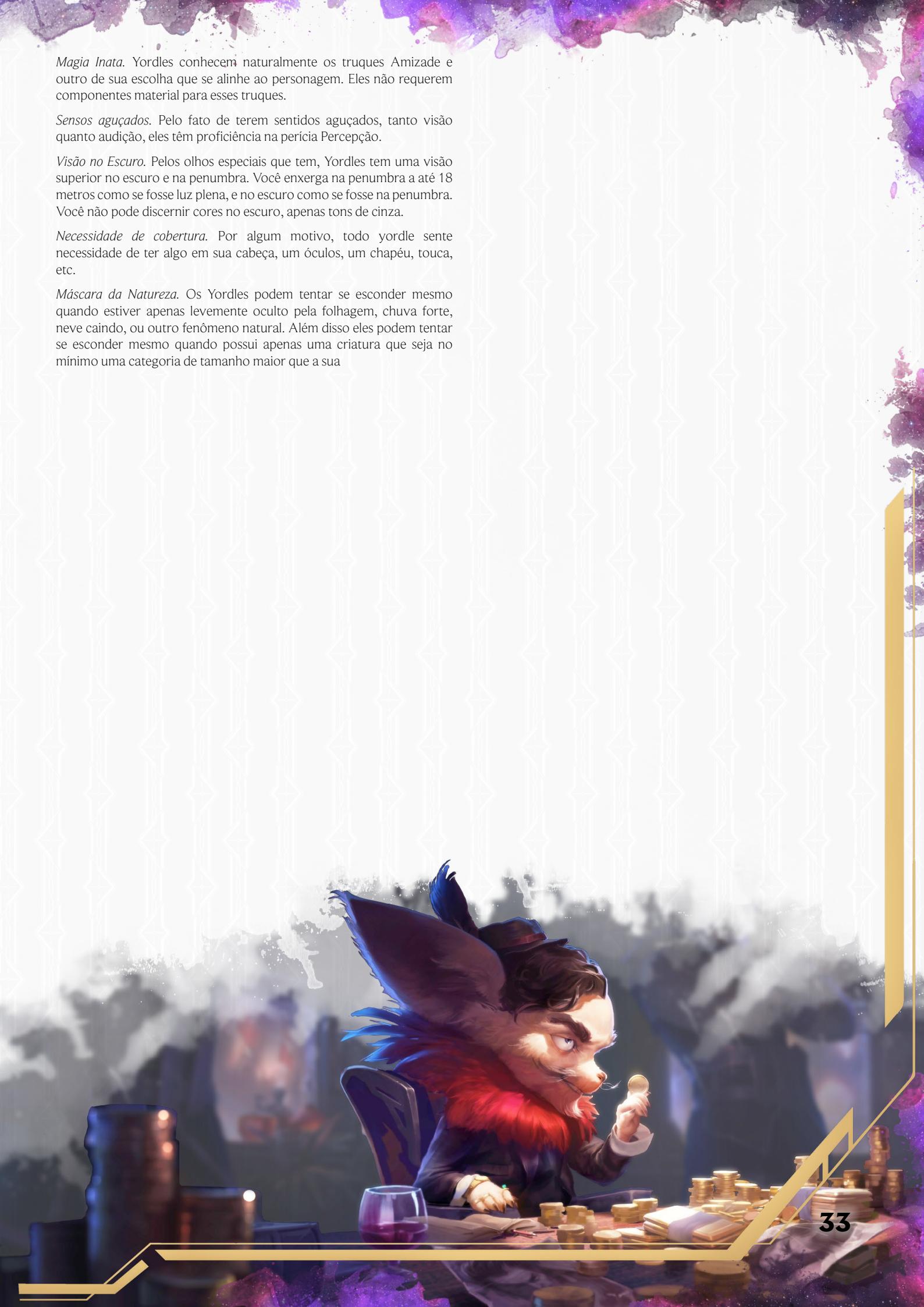
Magia Inata. Yordles conhecem naturalmente os truques Amizade e outro de sua escolha que se alinhe ao personagem. Eles não requerem componentes material para esses truques.

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.

Necessidade de cobertura. Por algum motivo, todo yordle sente necessidade de ter algo em sua cabeça, um óculos, um chapéu, touca, etc.

Máscara da Natureza. Os Yordles podem tentar se esconder mesmo quando estiver apenas levemente oculto pela folhagem, chuva forte, neve caindo, ou outro fenômeno natural. Além disso eles podem tentar se esconder mesmo quando possuir apenas uma criatura que seja no mínimo uma categoria de tamanho maior que a sua





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 inventor, um mago explorando as potências da magia, entre um número imenso de opções.

Assim como as Origens no Universo de Runeterra, as Classes apresentadas aqui são diferentes das de outros livros, elas possuem similaridades com as classes do Livro do Jogador de D&D 5^a edição, mas

são bem diferentes no geral.

São oferecidas um total de treze classes básicas para Runeterra, cada uma delas conteém alguns arquétipos sintonizados com a realidade do mundo no geral. Embora você possa criar um Acólito da Natureza em Noxus, dificilmente você sobreviveria sendo um Arcano não nobre em Demacia.

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.

CLASSES

Classe	Equivalente Clássico	Descrição	Dado de Vida	Habilidade Primária	Proficiências em Resistência	Proficiência em Armas e Armaduras
Acólito	Clérigo e Druida	Um campeão com conexão ao mundo espiritual a serviço de alguma entidade ou causa.	d8	Sabedoria & Carisma	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Arcano	Mago e Feiticeiro	Um usuário de magia seja ela canalizada através da erudição ou da intuição, capaz de manipular as estruturas da realidade.	d6	Inteligência ou Carisma	Carisma & Inteligência	Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Atirador	-	Um perito no uso de armas de fogo e armas de combate à distância.	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, Armas simples, armas de fogo
Bodisatva	Monge	Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual	d8	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armas simples, espadas curtas
Bruto	Bárbaro	Um feroz guerreiro de origem primitiva que pode entrar em fúria durante uma batalha	d12	Força	Força & Constituição	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais
Caçador	Patrulheiro	Um especialista em rastrear e abater ou mesmo capturar sua presa.	d10	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armaduras leves, escudos, armas simples e marciais
Combatente	Guerreiro	Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, armas simples e marciais
Mercurial	Ladino	Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Místico	Bruxo	Um portador de magia derivada de barganha com uma entidade.	d8	Carisma	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves, armas simples
Ninja	-	Um especialista em espreitar e em utilizar a fraqueza dos inimigos contra eles.	d8	Destreza	Destreza & Sabedoria	Armas simples, besta de mão, espada longa (Katana), espada curta (Wakizashi), dardos (Shuriken), adagas(Kunais).
Peregrino	Bardo	Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação	d8	Carisma	Destreza & Carisma	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Tecmaturgo	Artífice	Peritos em utilizar o potencial mágico oculto de objetos aparentemente mundanos	d8	Inteligência	Destreza & Inteligência	Armaduras Leves, Armas Simples, todas as Armas de Fogo, Besta Pesada, Besta de Mão, Besta

ACÓLITO

Finalmente o esperado dia chegara, o acólito o aguardava desde sua ordenação, sabendo que naquela data mais uma vez a Névoa Sombria se espalharia além das Ilhas das Sombras alcançando as praias de Águas de Sentina, exatamente como acontecera há quinze anos, quando sua família foi inteiramente consumida por aquela fumaça maligna.

No entanto, diferente de quinze anos atrás, o acólito carregava o entendimento do espaço entre a vida e a morte, o conhecimento do fluxo de tudo que existe e, mais importante, sabia como restaurar esse fluxo e dessa vez não teria de ser salvo pela sua mentora (e as vezes carrasca) como um filhote indefeso.

Quando os primeiros sinais da névoa despontaram no horizonte, ele olhou novamente para o ídolo de pedra adornado em bronze que carregava consigo e fechou seus olhos em oração a Nagacáburos, mas não para pedir ajuda ou força, mas sim para entender seu papel naquele momento e poder cumprir sua função em dar continuidade ao que tivera seu fluxo bloqueado, destroçando a névoa que aprisionava as almas dos mortos e dando a eles novamente movimento.

Os acólitos são seres conectados ao mundo espiritual e com ligação a alguma forma de magia, seja ela de origem celeste, telúrica, divindades que andam por Runeterra ou mesmo de mistérios transcendentais. Algumas dessas divindades são entidades que se tornam divinas através da fé coletiva em torno delas, ou mesmo de um objeto de adoração ou devoção, são como heróis que se elevam junto à fé dos que creem.

Canalizando os poderes através de sua fé em conjunção com a tecitura da trama mágica, os Acólitos produzem milagres curativos das mais diversas ordens, desde curas de simples ferimentos, até mesmo a regeneração de membros perdidos e dizem até que alguns poucos são capazes de restaurar aqueles que perderam a vida há pouco tempo.

A LENDA DA CURA

As lendas sobre esse caminho dizem que ele se iniciou quando um ser celestial resolveu fazer morada no plano terreno, caminhando por Runeterra e pregando ações e uma palavra de cura às mazelas causadas pelas diferenças e pela ignorância dos seres vivos. Esse ser celestial esteve em todos os reinos e em cada um deles a tradição foi mantida se conectando a características daquela terra.

O conhecimento passado por esse ser celestial não se limitou à cura dos mortais, mas foi expandido pelos seus praticantes que aprenderam

O Acólito

Nível	Características	Truques	- Espaços de Magia por Nível -								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Conjuração, Rito	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Eflúvio (1/ descanso), Característica de Rito	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	Aprimoramento	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	Característica de Rito	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	Eflúvio (2/ descanso), Característica de Rito	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	Aprimoramento, Característica de Rito	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	Intervenção Divina	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	Característica de Rito	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	Aprimoramento	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	Característica de Rito	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	Aprimoramento	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	Característica de Rito	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	Eflúvio (3/ descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	Aprimoramento	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	Característica de Rito	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

também a curar animais, plantas e a própria terra, canalizando essas forças exteriores de forma cada vez mais hábil e diferenciada entre si.

Em cada um desses Ritos são mantidas as tradições da cura, no entanto cada um deles tem um enfoque diferente em como proporcionar essa cura a todos, seja pelo restabelecimento do ciclo natural da vida ou até mesmo através da fé em uma figura salvadora.

RELIGIÃO E CULTO

Embora os Acólitos se conectem às divindades, entidades e demais poderes adorados em Runeterra, nem sempre isso significa que se estabelece um culto organizado ou uma religião de fato. Em casos como o Rito de Nagacáburos existe uma estrutura social que se conecta ao Rito, sendo o mesmo uma expressão da espiritualidade dos Buhru, no entanto, o Rito da Forja é um exemplo de Rito que não se estrutura como um culto da forma como são vistos tradicionalmente.

Na prática em Runeterra isso significa que embora possam existir religiosos de diversas vertentes, nem sempre eles são acólitos, isso pode variar imensamente de região para região, com um Acólito da Natureza de Ionia sendo sensivelmente diferente de um originado em uma região afastada de Demacia por exemplo.

CRIANDO UM ACÓLITO

Ao criar um acólito pense em como seu personagem age em relação a natureza e com as entidades celestes, seu personagem possui alguma religião ou participa de algum culto? Ele protege a natureza acima de tudo?

Dependendo da região em que seu personagem tenha crescido algumas dessas perguntas podem ser respondidas facilmente, por exemplo, um acólito de Águas de Sentina normalmente seguiria o rito de Nagacáburos; enquanto um acólito de Zaun seguiria o rito da Tempestade.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um acólito rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, seu valor de habilidade mais alto deve ser Sabedoria, seguido pelo Carisma. Segundo escolha o antecedente de Eremita ou Acólito.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

DADO DE VIDA: 1d8 por nível de Acólito

PONTOS DE VIDA NO 1º NÍVEL: 8 + seu modificador de Constituição

PONTOS DE VIDA NOS NÍVEIS SEGUINTES: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Con por nível de acólito após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

ARMADURAS: Armaduras leves, armaduras médias, escudos

ARMAS: Todas as armas simples

FERRAMENTAS: Nenhuma

SAVAGUARDAS: Sabedoria, Carisma

PERÍCIAS: Escolha duas dentre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma maça ou (b) um martelo de guerra (se for proficiente)
- (a) brunea, (b) armadura de couro ou (c) cota de malha (se for proficiente)
- (a) um besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) um pacote de sacerdote ou (b) um pacote de aventureiro
- Um escudo e um símbolo

CONJURAÇÃO

Como um canalizador de poder divino, você pode conjurar magias de acólito. Veja o capítulo 10 do LDJ para as regras gerais de conjuração e o capítulo 6 deste livro para a lista de magias de acólito.

TRUQUES

Você conhece três truques, à sua escolha, da lista de magias de acólito. Você aprende truques de acólito adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Acólito.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela O Acólito mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de acólito. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de acólito (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um acólito de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de acólito requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas magias de acólito. O poder de suas magias vem da devoção que você tem ao seu deus. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos salvaguardas para as magias de acólito que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

CONJURAÇÃO DE RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de acólito que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um símbolo (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de acólito.

RITO

Escolha um Rito relacionado à sua personagem: Rito de Nágacaburos, Rito das Estrelas, Rito do Sol, Rito da Forja, Rito da Essência Feral, Rito da Natureza ou Rito da Tempestade. Cada Rito é detalhado ao final da descrição da classe. Essa escolha, realizada no 1º nível, concede magias do Rito e outras

características. Ela também concede a você outras formas de utilizar seu Eflúvio quando você ganhá-lo no 2º nível, bem como outros benefícios no 6º, 8º e 17º níveis.

MAGIAS DO RITO

Cada domínio tem uma lista de magias — as magias de domínio — que você adquire nos níveis especificados pelo seu domínio. Quando você ganha uma magia de domínio, você sempre a tem preparada, e essa magia não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você tem uma magia de domínio que não aparece na lista de magias de acólito, mesmo assim ela é uma magia de acólito para você.

EFLÚVIO

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar eflúvios diretamente da sua fonte mística, utilizando-o como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Preservar a Vida e um efeito determinado pelo seu rito. Alguns ritos conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada rito. Quando você usar seu Eflúvio, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar a característica de novo. Alguns efeitos requerem Salvaguarda. Quando você usar um desses efeitos, a CD é igual a das suas magias de acólito. A partir do 6º nível, você pode usar o Eflúvio duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos dessa característica quando termina um descanso curto ou longo.

EFLÚVIO: PRESERVAR A VIDA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para curar os feridos. Como uma ação, você usa seu símbolo para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de acólito em pontos de vida. Você escolhe quaisquer criaturas a até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Essa característica só pode curar as criaturas a até metade de seu máximo de pontos de vida. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo ou constructo.

INTERVENÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, você pode rogar à sua divindade para que auxilie você em uma árdua tarefa. Implorar pelo auxílio requer uma ação. Você precisa descrever o que busca e realizar uma rolagem de dado de porcentagem. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe a natureza da intervenção. O efeito de qualquer magia de clérigo ou magia de domínio é apropriado como resultado. Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar essa característica de novo por 7 dias. Do contrário, você pode usá-la de novo após terminar um descanso longo. No 20º nível, seus pedidos de intervenção funcionam automaticamente, sem necessidade de rolagem de dados.

RITOS

Os Ritos são concentrações de modelos similares de relação com o espiritual, como por exemplo o Rito da Forja, comum em Freljord em que ferreiros bôlicos habilidosos trocam conhecimento entre si, além de suas experiências na canalização dos eflúvios referentes a aquele rito.

Seria correto dizer que os Ritos são estruturas religiosas, no entanto a maioria deles não possuem uma hierarquia definida nem mesmo um grande sacerdote, mas nem mesmo isso é uma regra seguida à risca.

RITO DE NAGÁCABUBROS

Nagacáburos é chamada de a mãe da vida, a mulher barbada, a deusa da vida e do movimento perpétuo, uma entidade que é avessa às estagnações sejam elas em vida ou na vida. Uma dessas estagnações são os mortos-vivos, criaturas que interrompem o fluxo de suas existências, portanto, são inimigos jurados dos Acólitos de Nagacáburos que,

especialmente pela sua proximidade das Ilhas das Sombras, aprenderam a canalizar os eflúvios dessa divindade para retorná-las para o fluxo de suas existências, devolvendo paz aos amaldiçoados e destruindo os amaldiçoadores.

MAGIAS DE RITO

Nível de Acólito	Magias
1º	<i>Perdição, Proteção Contra o Bem Mal</i>
3º	<i>Restauração Menor, Zona da Verdade</i>
5º	<i>Círculo Mágico, Remover Maldição</i>
7º	<i>Banimento, Movimentação Livre</i>
9º	<i>Consagrar, Restauração Maior</i>

ÍDOLO DE DEUS ANCIAO

Você possui um ídolo feito de Pedra, madeira e Bronze que representa sua fé em Nagacáburos, esse ídolo pode ser usado como seu foco de conjuração e é considerado uma Arma Simples Corpo-a-Corpo, pode causar 1d8 de dano Concussivo e é considerado uma arma pesada e possui a propriedade Duas Mãos.

Você ganha proficiência com seu Ídolo.

BENÇÃO DA MÃE SERPENTE

Ao escolher esse Rito a presença da Mãe Serpente se torna constante para você

Com uma ação você percebe a presença de mortos-vivos a até 120 pés de você, também pode perceber qualquer maneira de estagnação de um espírito (como por exemplo, alvos da magia Hold Person). Você pode utilizar essa característica um número de vezes igual a seu nível de Acólito + modificador de Sabedoria. Quando concluir um descanso longo recuperará todos os usos gastos.

EFLÚVIO: EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Usando uma ação, você levanta seu símbolo e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano. Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

Mortos-vivos, de acordo com seu nível de acólito.

DESTRUÍR MORTOS-VIVOS

Nível de Acólito	Destroi Mortos-Vivos de ND
5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

GOLPE DE TENTÁCULO

No 6º nível você conjurar, com uma ação, o poder de seu ídolo para conjurar um tentáculo espectral para causar dano em uma linha de 15 pés que causa 1d8 + bônus de proficiência de dano concussivo. Todas as criaturas devem fazer uma salvaguarda de Destreza cuja dificuldade é igual ao seu CD para magias.

LICÃO DURA

No nível 8 você pode usar sua ação para saltar em até 10 pés em direção ao inimigo e realizar um ataque com seu Ídolo causando 1d8 de dano extra.

RECEPTÁCULO DA MULHER BARBADA

A partir do 11º nível você pode utilizar sua ação bônus para criar um tentáculo espectral como receptáculo do poder de Nagacáburos em um espaço desocupado a até 15 pés de você. Você pode criar um número de tentáculos por dia igual ao seu modificador de Sabedoria + bônus de proficiência. Cada receptáculo têm CA 10 e 10 de vida e caso você se



DESTRUÍR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar na Salvaguarda contra a sua característica Expulsar Mortos-vivos, ele é instantaneamente destruído se o Nível de Desafio dele for menor ou igual ao valor da tabela Destruir

afaste a mais de 40 pés o Receptáculo é desfeito. Receptáculos só ficam em um local durante 1 hora, até que sejam destruídos ou caso você se afaste dele.

Quando utilizar a habilidade Lição Dura, se tiver um Receptáculo a até 10 pés de seu alvo, o tentáculo causará dano em todas as criaturas em uma linha de até 10 pés em direção do seu alvo, causando 2d8 de dano concussivo.

TESTE DE ESPÍRITO

No nível 14 você pode utilizar sua ação bônus para fazer um ataque a distância para puxar o espírito de uma criatura a até 15 pés de você. Caso atinja, você cria uma cópia espiritual que fica a 5 pés de você, essa cópia possui a mesma quantidade de vida que seu respectivo dono, o dono do espírito recebe metade de todo dano causado em seu espírito. Caso haja algum Receptáculo a até 10 pés da cópia do espírito, o receptáculo poderá fazer um ataque

Caso o dono se afaste a mais de 30 pés do espírito ele retorna para ele, diminuindo sua velocidade em 10 pés até o final de seu próximo turno.

SALTO DE FÉ

No 17º nível, você usa sua ação para salta no ar e ataca o chão aos seus pés utilizando o poder de seu ídolo para criar Receptáculos a sua volta, você pode criar um número de tentáculos por dia igual ao seu modificador de Sabedoria + bônus de proficiência a até 15 pés de você. Adicionalmente você recebe um ataque extra pelo próximo minuto e receptáculos criados dessa maneira desaparecem no próximo minuto. Você pode usar essa habilidade uma vez por descanso longo.

RESTAURAR O FLUXO

No nível 20, você pode conjurar a magia Restauração Menor a vontade e Restauração Maior um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria.

RITO DAS ESTRELAS

A filha das Estrelas, Soraka, é considerada por muitos a ancestral de todos os Ritos de Runeterra, sua presença no plano Terreno foi o gatilho para que o cuidado pela cura dos seres vivos passasse a ser codificado e transmitido através dos Ritos que se multiplicaram para sanar as muitas feridas além daquelas dos seres racionais. No entanto, o Rito das Estrelas se manteve existindo durante todo esse tempo, empregando um cuidado especial na cura das mazelas dos vivos, mas com o poder de canalizar a essência das estrelas quando necessário ferir.

MAGIAS DE RITO

Nível de Acólito	Magias
1º	<i>Palavra Curativa, Curar Ferimentos</i>
3º	<i>Ajuda, Oração Curativa</i>
5º	<i>Palavra curativa em massa, Revificar</i>
7º	<i>Localizar Criatura, Proteção contra a Morte</i>
9º	<i>Curar ferimentos em massa, Restauração Maior</i>

PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe esse rito no 1º nível, você ganha proficiência em Medicina. Caso já possua você recebe aptidão(Expertise).

DISCÍPULO DA VIDA

No 1º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você conjurar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

EFLÚVIO: DESEJO

Você pode utilizar seu Eflúvio para curar você

e até quatro aliados que estejam em um raio de 60 pés de você. Você cura seu nível de acólito x 4.

CHAMADO ESTELAR

No nível 5 você faz cair uma estrela do céu em até 15 pés de você, essa estrela causa 3d8 de dano radiante e te cura em metade do dano causado. Criaturas devem realizar uma salvaguarda de Destreza CD igual à 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, em um sucesso levam metade do dano.

CURANDEIRO ABENÇOADO

A partir do 6º nível, as magias que você conjurar para curar os outros também curam você. Quando conjurar uma magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

GOLPE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você causa 1d8 de dano radiante adicional ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

INFUSÃO ASTRAL

No nível 11 você sacrifica parte da sua vida para curar um aliado, você deve rolar 3d8, o resultado causará dano a você e curará um aliado a até 15 pés na mesma quantidade rolada.

EQUINÓCIO

No 14º nível você pode conjurar a magia Silêncio utilizando uma ação bônus.

CURA SUPREMA

A partir do 17º nível, quando você jogaria normalmente um ou mais dados para recuperar pontos de vida com uma magia, você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, você recupera 12.

PROTEGER A VIDA

No nível 20 você pode conjurar a magia Regeneração com uma ação padrão.

RITO DO SOL

O Rito Solar formou-se como uma derivação do Rito Estelar em Targon, onde o Sol é reverenciado como o grande mistério, especialmente pelos Solari e pelos Rakkor, dominantes socialmente. Esse Rito enfoca-se em canalizar os eflúvios do Sol enquanto uma entidade superiora e graças a isso é capaz de produzir labaredas que se assemelham ao brilho do sol ao meio dia.

MAGIAS DE RITO

Nível de Acólito	Magias
1º	<i>Mãos Flamejantes, fogo das fadas</i>
3º	<i>Esfera flamejante, raio ardente</i>
5º	<i>Luz do dia, bola de fogo</i>
7º	<i>Guardião da fé, muralha de fogo</i>
9º	<i>Coluna de chamas, vidência</i>

PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Você possui proficiência com armaduras pesadas e armas marciais

LABAREDA PROTETORA

Também a partir do 1º nível, você pode interpor luz divina entre você e

uma criatura atacante. Quando você for atacado por uma criatura a até 9 metros de você que você pode ver, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, causando labaredas de luz na frente do atacante antes dele atingir ou errar. Um atacante que não puder ser cegado é imune a essa característica.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

EFLÚVIO: LABAREDA SOLAR

A partir do 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para criar uma explosão de luz solar, banindo a escuridão e causando dano radiante aos inimigos. Com uma ação, você ergue seu símbolo e qualquer escuridão mágica num raio de 9 metros de você é dissipada. Além disso, cada criatura hostil a até 9 metros deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Uma criatura sofre dano radiante igual a $2d10 +$ seu nível de acólito se falhar na salvaguarda e metade desse dano caso seja bem sucedida. Uma criatura que tenha cobertura total contra você não é afetada.

ECLIPSE

No nível 5 você pode imbuir seu próximo ataque com a luz do sol, esse ataque causa cegueira no alvo. Essa criatura deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega pelo próximo minuto. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar uma salvaguarda de Constituição. Em um sucesso, a cegueira se dissipa. Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria.

LABAREDA APRIMORADA

No 6º nível, você também pode utilizar sua característica Labareda Protetora quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros atacar outra criatura diferente de você

CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de Acólito.

ECLIPSE APRIMORADO

A partir do nível 11º Labareda Solar recebe adicionalmente as características da sua habilidade Eclipse.

MARCA DO SOL

No 14º nível você possui a magia Marca da Punição, podendo adicionar a característica de eclipse. Essa magia pode ser usada como uma magia de 4º nível sem gastar espaço de magia e só pode ser usada um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria.

COROA DE LUZ

A partir do 17º nível, você pode usar sua ação para ativar uma aura de luz solar que dura por 1 minuto ou até você dissipá-la usando outra ação. Você emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra a até 9 metros além disso. Os seus inimigos na área de luz plena tem desvantagem nos salvaguardas contra suas magias que causam dano de fogo ou dano radiante.

Luz do Sol

No nível 20 você pode conjurar Raio Guiador como uma magia de 3º nível sem gastar espaço de magia. Caso conjure ela em um nível de magia superior a magia gasta o espaço como normalmente faria.

RITO DA FORJA

O rito da Forja foi o que se formou de forma mais lenta dentre todos os outros, ao passo que os responsáveis por esse rito alcançaram a compreensão que as feridas do seres vivos muitas vezes eram como

as feridas daquilo que forjavam. A forja esmera o caráter e direciona o intento do acólito para tornar sua existência algo esmerado, como uma tempesta martelada diariamente na busca de um ideal.

MAGIAS DE RITO

Nível de Acólito	Magias
1º	<i>Identificação, destruição lancinante</i>
3º	<i>Esquentar metal, arma mágica</i>
5º	<i>Arma elemental, proteção contra energia</i>
7º	<i>Fabricar, muralha de fogo</i>
9º	<i>Animar objetos, criação</i>

PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Quando escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armadura pesada e ferramentas de ferreiro.

BENÇÃO DA FORJA

No 1º Nível, você ganha a habilidade de imbuir mágica em uma arma ou armadura. No fim de um descanso longo, pode tocar um objeto não mágico que seja uma armadura ou uma arma simples ou marcial. Até o fim do seu próximo descanso longo ou até você morrer, o objeto se torna um item mágico, garantindo um bônus de +1 para sua CA se for uma armadura ou +1 de bônus nas rolagens de ataque e dano dessa arma. Uma vez utilizado essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.



EFLÚVIO: BENÇÃO DO ARTESÃO

Começando no 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para criar itens simples.

Você conduz um ritual de uma hora de duração que cria um item não mágico que precisa incluir algum metal: Uma arma simples ou marcial, uma armadura, 10 peças de munição, um conjunto de ferramentas ou outro objeto metálico (ver capítulo 5, “Equipamento”, no Livro do Jogador, para exemplo desses itens). A criação é completada no final da hora, aglutinando-se em um espaço desocupado da sua escolha em uma superfície dentro de 5 pés de você.

O que você criar não pode valer mais do que 100 po. Como parte desse ritual, você precisa dispor de metal, cujo pode incluir moedas, com o valor igual à criação. O metal irreversivelmente une-se e se transforma na sua criação no fim do ritual, magicamente formando até partes não metais da criação.

O ritual pode criar uma duplicata de um item não mágico que contém metal, como uma chave, se você possuir o original durante o ritual.

FORJA VIVA

No nível 5 você pode usar seu Benção da Forja para encantar uma arma, armadura ou munição para com que eles se tornem temporariamente um Item mágico +2. Você pode utilizar essa habilidade 4 vezes por descanso longo.

ALMA DA FORJA

Começando no 6º nível, sua maestria em forja garante habilidades especiais:

- Você ganha resistência a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você ganha +1 de bônus em CA.

IMPACTO DE FOGO

No nível 8, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com armas com o poder incandescente da forja. Uma vez por turno, quando acertar uma criatura com ataque com arma, pode fazer o ataque causar um

dano extra de 1d8 de dano de fogo. Ao alcançar o 14º nível, o dano é aumentado para 2d8.

FÔLEGO DO FOLE

No nível 11 você pode usar uma ação para exalar energia destrutiva. Você expelle um cone de fogo de 15 pés. Quando você usa Fôlego de Fole, cada criatura na área exalada deve realizar uma Salvaguarda de Constituição. A CD da Salvaguarda é 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 4d6 no 11º nível e 5d6 no 16º nível. Depois de usar Fôlego de Fole, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

BÊNÇAO DO DEUS DA FORJA

No nível 14 você pode aumentar o potencial mágico de um item imbuindo nele temporariamente um Fluxo Rúnico através de uma runa da forja. Esse Ritual demora uma hora para cada item e consome 100 peças de ouro no processo. Essas runas conferem ao item um Fluxo Rúnico escolhido durante o ritual e que seja consistente com o objeto em que ele é feito, as runas duram até o próximo nascer do sol. Você pode manter um número de itens até metade do seu valor de bônus de sabedoria simultaneamente. O Fluxo Rúnico pode ser ativado pelo usuário da arma e ele recebe dois aprimoramentos e a maestria do mesmo que são definidos durante o ritual. Enquanto o item está sob o efeito da bênção, ele assume um aspecto diferente do original, algo mais refinado ou mesmo aparentemente mais poderoso.

DISCÍPULO DO FOGO

No 17º nível, você é abençoado com afinidade ao fogo e metal e se torna mais poderoso:

- Você ganha imunidade a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você tem resistência a dano cortante, concussão e perfurante de ataques não mágicos.

CHAMADO DO DEUS DA FORJA

No nível 20 você pode conjurar a magia Conjurar Elemental para invocar um Elemental de Fogo sem gastar espaços de magia de 5º nível, você pode usar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador

de sabedoria. Caso conjure essa magia em um nível superior ao 5º ela gastará o espaço de magia como normalmente faria.

RITO DA ESSÊNCIA FERAL

O rito da Essência Feral se formou por aqueles que perceberam que não apenas os seres vivos racionais precisavam da cura, mas sim toda a fauna. Esse Rito especializa-se em canalizar os eflúvios ferais, os impulsos primitivos dos animais e sua memória orgânica, elevando as capacidades do Acólito e tornando-o mais próximo das feras, seja para se aproximar delas para curá-las, seja para alcançar suas forças para protegê-las.

MAGIAS DE RITO

Nível de Magias Acólito

1º	<i>Amizade Animal, falar com animais</i>
3º	<i>Aprimorar Habilidade, Sentido Bestial</i>
5º	<i>Ampliar plantas, muralha de vento</i>
7º	<i>Dominar besta, vinha esmagadora</i>
9º	<i>Praga de insetos, caminhar em árvores</i>

ACÓLITO DAS FERAS

No 1º nível, você aprende um truque de acólito à sua escolha. Você também ganha proficiência em uma das seguintes perícias, à sua escolha: Adestrar Animais ou Sobrevivência. Além disso você não poderá utilizar armaduras feitas com metal.

PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Também a partir do 1º nível, você adquire proficiência com armaduras pesadas.

EFLÚVIO: ENFEITAR ANIMAIS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para enfeitiçar animais. Com uma ação, você ergue seu símbolo e invoca o nome do seu deus. Cada besta que puder ver você num raio de 9 metros, deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Se a criatura falhar, ela estará enfeitiçada por você durante 1 minuto ou até sofrer dano. Enquanto estiver enfeitiçada por você, ela será amistosa a você a as criaturas que você designar.

FORMA SELVAGEM

Também a partir do 2º nível, você pode usar sua ação bônus para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera os usos quando termina um descanso curto ou longo.

Seu nível de acólito determina as bestas em que você pode se transformar, como mostrado na tabela Formas de Besta. No 2º nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer besta que possui nível de desafio 1/4 ou inferior que não possua deslocamento de voo ou natação.

FORMAS DE BESTA

Nível	ND Máx	Limitações	Exemplo
2º	1	Sem deslocamento de voo ou natação	Lobo
6º	3	Sem deslocamento de voo	Crocodilo
10º	5	-	Águia gigante

Você pode continuar na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de acólito (arredondado para baixo). Então, você volta a sua forma original, a não ser que você gaste outro uso dessa característica. Você pode reverter a sua forma normal 74 prematuramente usando uma ação bônus no seu turno. Você reverte automaticamente se cair inconsciente, cair a 0 pontos de vida ou morrer.

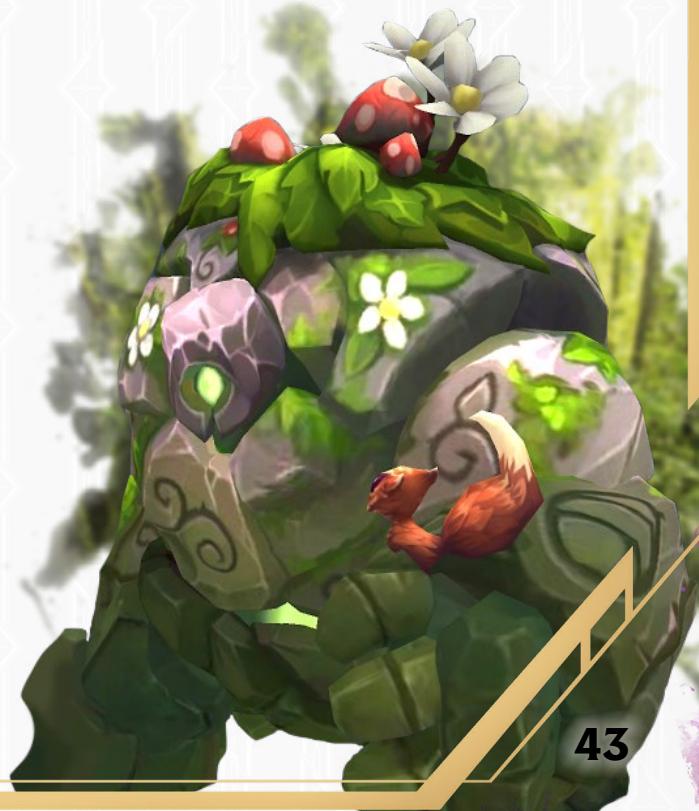
Enquanto estiver transformado, as seguintes regras se aplicam:

- Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da besta, mas você mantém sua tendência, personalidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantém suas proficiências em todas as suas perícias e salvaguardas, além de receber as proficiências da criatura. Se a criatura possuir a mesma proficiência que você e o bônus no bloco de estatística dela for maior que o seu, você usará o bônus da criatura no lugar do seu. Se a criatura possuir qualquer ação lendária ou de covil, você não pode usá-las.

- Quando você se transforma, você assume os pontos de vida e Dados de Vida da criatura. Quando você reverte a sua forma normal, você retorna ao número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. Porém, se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo o dano excedente será transferido para a sua forma normal. Por exemplo, se você sofrer 10 pontos de dano em forma animal e tiver apenas 1 ponto de vida restante, você reverte e sofre 9 de dano. Contanto que o dano excedente não reduza você a 0 pontos de vida, você não cairá inconsciente.
- Você não pode conjurar magias e sua capacidade de fala ou de realizar qualquer ação que requeira mãos são limitadas pelas capacidades da forma da besta que você assumiu. Transformar-se não interrompe sua concentração em uma magia que você já tenha conjurado, no entanto, nem previne você de realizar ações que são parte da conjuração, como convocar relâmpagos que você já tenha conjurado.
- Você mantém os benefícios de todas as características de classe, raça ou outras fontes, e pode usá-las caso a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. No entanto, você não pode usar qualquer dos seus sentidos especiais, como visão no escuro, a não ser que a sua nova forma também tenha esse sentido.
- Você pode escolher se o seu equipamento cai no chão no seu espaço, é assimilado a sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente, mas o Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não terão efeito até você deixar a forma.

RECUPERAÇÃO NATURAL

A partir do 5º nível, você pode recuperar parte da sua energia mágica parando para fazer uma meditação e comunhão com a natureza. Durante um descanso curto, você escolhe espaços de magia gastos para recuperar. O espaço de magia pode ter um nível combinado igual ou menor que metade do seu nível de acólito (arredondado para baixo) e, nenhum dos espaços pode ser de uma magia de 6º nível ou superior. Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.





Por exemplo, quando você for um acólito de 4º nível, você pode recuperar até dois níveis em espaços de magia. Você pode recuperar, tanto uma magia de 2º nível, quanto duas magias de 1º nível.

AMORTECER ELEMENTOS

No 6º nível, quando você ou uma criatura a até 9 metros de você sofrer dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão, você pode usar sua reação para conceder resistência a criatura contra aquele tipo de dano.

CAMINHO DA FLORESTA

A partir do 6º nível, mover-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra. Você também pode passar através de plantas não-mágicas sem ser atrasado por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou perigos similares.

Além disso, você tem vantagem em salvaguardas contra plantas criadas magicamente ou manipuladas para impedir movimentação, como as criadas pela magia constrição

FORMA SELVAGEM DE ELEMENTAL

No 11º nível, você pode gastar dois usos da sua Forma Selvagem, ao mesmo tempo, para se transformar em um elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo ou elemental da terra

MIL FORMAS

No 14º nível, você aprende a usar magia para alterar sua forma física de formas mais sutis. Você pode conjurar a magia alterar-se a vontade.

SENHOR DAS FERAS

A partir do 17º nível, você ganha a habilidade de comandar animais. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada pela sua característica Enfeitiçar Animais, você pode usar uma ação bônus no seu turno para dizer verbalmente o que cada uma dessas criaturas devem fazer no próximo turno delas.

SELVAGEM

No 20º nível, você pode usar sua Forma Selvagem um número ilimitado de vezes

RITO DA NATUREZA

A Natureza não se limita à fauna, mas se expande pela flora e até à realidade sutil, alcançando até mesmo a essência espiritual das rochas. O Rito da Natureza é focado em curar a terra e as plantas, utilizando o próprio solo como maior artifício para manifestar os eflúvios naturais quando necessário. Onde há a corrupção da terra, um Acólito da Natureza estará em busca de restabelecer a harmonia, demonstrando que até mesmo as flores tem seus espinhos.

MAGIAS DE RITO

Nível de Magias

Acólito

1º	Bom fruto, Purificar Alimentos
3º	Ampliar Plantas, Falar com Plantas
5º	Ampliar plantas, muralha de vento
7º	Terreno alucinógeno, Vinha Esmagadora
9º	Ira da Natureza, Despertar

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

No nível 1 você possui proficiência com a perícia Natureza, caso já possua proficiência você recebe aptidão(Expertise).

VOZ DA NATUREZA

Também no nível 1 você aprende a falar, ler e escrever Silvestre. Além disso, os animais podem entender o seu discurso, e você ganha a capacidade de decifrar seus ruídos e movimentos. A maioria dos animais não tem inteligência para transmitir ou entender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode transmitir o que viu ou ouviu no passado recente. Esta habilidade não lhe concede amizade com bestas, embora você possa combinar essa habilidade com presentes para angariar favores com elas como faria com qualquer PdM.

EFLÚVIO: AJUDA DA NATUREZA (NATURE AID)

Você pode utilizar seu Eflúvio para invocar um elemental de Pedra ou de Vinha com CD da metade do seu nível de Acólito, arredondado para baixo (mínimo 1). Que se manterá durante 1 hora ou até ser destruído.

ENCANTADOR DE RAÍZES

No nível 5 você aprende segredos sobre as raízes, conseguindo assim, amplificar o poder de algumas magias. Ao preparar as suas magias do dia, escolha amplificação dentre as seguintes magias: Conjurar Espinhos, Vinha Constritora, Criar Muda, ela ganha o efeito referente à ela da lista abaixo. No nível 11 você pode escolher duas amplificações e no nível 17 você pode usar as três.

- Sua magia Conjurar Espinhos causa 5d4 de dano perfurante e caso uma criatura comece o turno dentro da área ela fica envenenada tendo que realizar uma salvaguarda de Constituição igual ao seu CD para conjurar magias, em uma falha recebe 10 + Bônus de proficiência de dano venenoso e em um sucesso recebe metade do dano
- Você conjurar uma vinha em uma linha de 15 pés que para no primeiro inimigo, ele deve realizar uma salvaguarda de Destreza igual ao seu CD para conjurar magias para desviar da vinha ou então ficará restringido, seu movimento se torna 0, independente de bônus. Ataques contra a criatura restringida têm vantagem, ataques da criatura têm desvantagem. Desvantagem em salvaguardas de DES. Você pode conjurar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo.
- Você pode conjurar a magia Criar Muda você pode usar sua ação bônus para que a muda criada exploda em energia, causando 6d4 a todas as criaturas adjacentes a ela.

INVOCADOR PODEROSO

A partir do 6º nível, bestas e plantas que você conjure são mais resistentes do que o normal. Qualquer besta ou planta convocada ou criada por uma magia que tenha usado os seguintes benefícios:

- A criatura surge com mais pontos de vida do que o normal: 2 pontos de vida adicionais por cada Dado de Vida que ela tenha.
- O dano de suas armas naturais será considerado mágico com o objetivo de superar a imunidade e resistência a ataques e danos não mágicos.

CRESCIMENTO VIRENTE

No nível 8 escolha entre uma das habilidades a seguir:

Formação de Arbustos

Você aprende a criar uma área ilusória para proteger você e seus aliados do perigo. Com uma ação você cria uma área de 20 pés de raio que se aparenta com um matagal, criaturas que estiverem dentro dessa área não podem ser vistas ou sentidas por criaturas do lado de fora. Você pode usar essa característica um número de vezes igual a metade do seu nível de acólito arredondado para baixo antes de realizar um descanso longo.

Jardim de Espinhos

Você pode usar sua ação bônus para criar uma semente a até 15 pés de você, no começo do seu próximo turno essa semente floresce, virando uma planta Cospe-Espinhos ou uma Vinhas Ásperas. Você pode usar essa característica um número de vezes igual a metade do seu nível de acólito arredondado para baixo antes de realizar um descanso longo.

Garras da Natureza

Você convoca as raízes incrustadas no fundo da terra para com que elas se retorçam e avancem em direção aos seus inimigos. Com uma ação você conjurar até 3 raízes que avançam em linha até a 60 pés, parando na primeira criatura atingida, essa criatura deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha a criatura recebe 5d6 de dano concussivo e fica Restringido, em um sucesso apenas recebe metade do dano. Você pode usar essa característica um número de vezes igual a metade do seu nível de acólito arredondado para baixo antes de realizar um descanso longo.

SEMENTES DE PODER

No nível 11 você é capaz de encantar sementes com propriedades fantásticas que ao serem ingeridas provocam um dos efeitos abaixo. O ritual de criação das sementes leva uma hora e consome 20po por semente encantada em ingredientes naturais raros, você pode manter até metade do seu nível de acólito, arredondado para baixo, de sementes

encantadas. Elas perdem a propriedade ao nascer do sol ou ao serem utilizadas.

- Você cura a si ou um aliada em $8d10 + \text{metade de seu nível de acólito arredondado para baixo}$, a cura excedente dessa característica se converte em pontos de vida temporária.
- Você causa $8d10 + \text{metade de seu nível de acólito arredondado para baixo}$, em uma criatura adjacente a sua escolha.
- Você ganha a capacidade de controlar as raízes, fazendo com que elas se prendam ao pé de um inimigo a até 60 pés de você, Restringindo ele. Para evitar esse efeito o alvo deve realizar uma salvaguarda de Destreza cuja dificuldade é igual a sua CD para conjurar magias.

No 17º nível as sementes têm uma característica adicional.

PROTEÇÃO DA NATUREZA

A partir do 14º nível, os espíritos da natureza com os quais você comunga o protegem quando estiver mais indefeso. Se você for reduzido a 0 pontos de vida ou estiver incapacitado contra sua vontade, pode ganhar imediatamente os benefícios da magia conjurar animais, como se fosse conjurado usando um espaço de magias do nível 9. Convoca quatro bestas de sua escolha, desde que sejam de um nível de desafio 2 ou inferior. Os animais conjurados aparecem em até de 6 metros de alcance. Se eles não recebem nenhum comando seu, eles o protegem contra danos e atacam seus inimigos. A magia dura 1 hora, não requer nenhuma concentração, ou até que a descarte (não é necessária nenhuma ação).

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

AJUDANDO A NATUREZA

No nível 17 as criaturas que você convoca com seu Eflúvio recebem:

- A criatura surge com mais pontos de vida do que o normal: 5 pontos de vida adicionais por cada Dado de Vida que ela tenha.
- A criatura recebe resistência a todo tipo de dano não mágico

MESTRE DAS RAÍZES

No nível 20 ao preparar as suas magias você pode optar por Vinha Constritora, Criar muda ou Crescer Espinhos, durante esse dia você pode conjurar essa magia não gastando espaço para isso. A magia que você escolher é considerada uma magia de 4º nível, se conjurar a magia em um nível superior ao 4º a magia gasta o espaço como normalmente faria.

RITO DA TEMPESTADE

Dentre todos os ritos formados, o Rito da Tempestade é o mais recente, se formou em boa parte graças a um elemental do ar chamado Janna que protege os desfavorecidos de Zaun, no entanto, até mesmo em Piltover há a opressão e feridas que sufocam seus habitantes. Os Acólitos da Tempestade são o prenúncio de algo ainda mais Turbulento que um furacão, curando a sociedade através de seus raios e ventanias, procurando soprar para longe toda as mazelas.

MAGIAS DE RITO

Nível de Magias Acólito	
1º	Névoa obscurecente, onda trovejante
3º	Lufada de vento, despedaçar
5º	Convocar relâmpagos, nevasca
7º	Controlar a água, tempestade de gelo
9º	Onda destrutiva, praga de insetos

BRISA DE IMPULSO

No 1º nível, sua movimentação aumenta em 5 pés.

PROTEÇÃO DA TEMPESTADE

Também a partir do 1º nível, você pode repreender ataques violentamente. Quando uma criatura a 1,5 metro de você que você possa ver, atingir você ou um aliado adjacente com um ataque, você pode usar sua reação para criar um escudo temporário. O escudo absorve 2d8 + 2x seu nível de Acólito. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

EFLÚVIO: IRA DESTRUIDORA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para empunhar o poder da tormenta com ferocidade desmedida.

Quando você rolar dano elétrico ou trovejante, você pode usar seu Eflúvio para causar o máximo de dano, ao invés de rolá-lo.

VENTANIA UIVANTE

No nível 5 você utiliza sua ação para através de uma alteração pontual de temperatura e pressão criar um pequeno tornado, ao utilizar sua ação bônus você libera esse tornado em uma linha de 20 pés, criaturas nessa linha devem realizar uma salvaguarda de Destreza ou serão lançados a 10 pés de altura, causando dano de queda, recebendo 2d6 de dano cortante e recebem a condição Caído.

GOLPE DE RELÂMPAGO

No 6º nível, quando você causa dano elétrico a uma criatura Grande ou menor, você também pode empurrá-la para até 3 metros de distância de você.

GOLPE TROVEJANTE

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder trovejante. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você causa 1d8 de dano trovejante adicional ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

COMPANHEIRO ELEMENTAL

A partir do 11º nível você convoca um pequeno elemental do ar que aumenta sua velocidade em 5 pés e lhe permite atravessar espaços ocupados por outras criaturas sem penalidade na movimentação, você ainda está sujeito a ataques de oportunidade.

Com uma ação você pode dar uma ordem para seu elemental para que ele realize um ataque à distância que causa 2d8 de dano de frio e diminui a velocidade do inimigo em 5 pé até o final do seu próximo turno.

VENTOS DE GUERRA

No nível 14 o dano de Ventania Uivante aumenta para 4d6 e lança seu inimigo a 20 pés de altura, causando dano de queda.

FILHO DA TEMPESTADE

A partir do 17º nível, você adquire deslocamento de vôo igual a seu deslocamento de caminhada contanto que você não esteja no subterrâneo ou em local fechado.

CONTROLAR OS VENTOS

No nível 20 você pode conjurar a magia Controlar os Ventos sem gastar

espaço de magia, podendo conjurar essa magia um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria.

RITO DA SEPULTURA

O Rito da Sepultura pode ter sido um rito desenvolvido completamente à parte de todos os outros, ele também procura a cura mas não apenas dos vivos, mas também daqueles atormentados entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, podendo também vir a interagir com aqueles que não conseguiram o eterno repouso. Muitas vezes o Rito da Sepultura acaba por utilizar a energia do mundo dos mortos ou mesmo os mortos vivos para seus fins, no entanto isso pode ter um preço alto, pois como dizem, quando se olha por tempo demais para o abismo, o abismo olha de volta para você.

OCHNUN

Os mortos possuem uma língua própria chamada de Ochnun, no entanto o aprendizado dessa língua é impossível através de estudos.

Essa língua só pode ser aprendida por um ser vivo conforme ele é exposto às energias do mundo dos mortos.

Um lado ruim disso é que os que falam essa língua são mais visíveis para os mortos, tendo uma espécie de presença no mundo dos mortos similar a um brilho perene e fugaz, mas que se intensifica conforme os níveis dessa classe são atingidos.

MAGIAS DE RITO DA SEPULTURA

MAGIAS DE RITO

Nível de Magias Acólito

1º	vitalidade falsa, raio adoecente
3º	raio do enfraquecimento, repouso tranquilo
5º	falar com os mortos, forjar morte
7º	malogro, proteger contra a morte
9º	cúpula antivida, dissipar o bem e mal

CONHECIMENTO OCULTO

Ao escolher essa classe, você aprende o conhecimento oculto dos espíritos e dos mortos, você aprende o idioma Espiritual e a partir do 2º nível a sua conexão com o reino dos mortos se aprofunda e você passa a entender o idioma Ochnun. Além de possuir o truque Estabilizar sem contar como um de seus truques conhecidos.

VISÃO DESVELADA

Também a partir do 1º nível, você é capaz de ver e se comunicar com os mortos, gastando 10 minutos de preparo mental você pode falar com algumas almas que vagueiam pelo mundo dos mortos, durante 5 minutos você mantém sua concentração, podendo perguntar por conhecimentos perdidos ou segredos escondidos, mas não espere sempre obter uma resposta.

Você deve realizar um descanso curto antes de realizar essa habilidade novamente.

EFLÚVIO: PASTOR DE ALMAS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Eflúvio para dar um corpo temporário para as almas que estejam dispostas a lhe

ajudar. Você pode fazer o corpo de um morto-vivo de ND listado para seu nível como mostra a tabela Convocar Mortos-Vivos.

Essa habilidade dura por 1 minuto, após isso o corpo se decompõe, você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo.

CONVOCAR MORTOS-VIVOS

Nível de Convoca Mortos-Vivos de ND

Acólito

2º	1/4 ou menor
5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

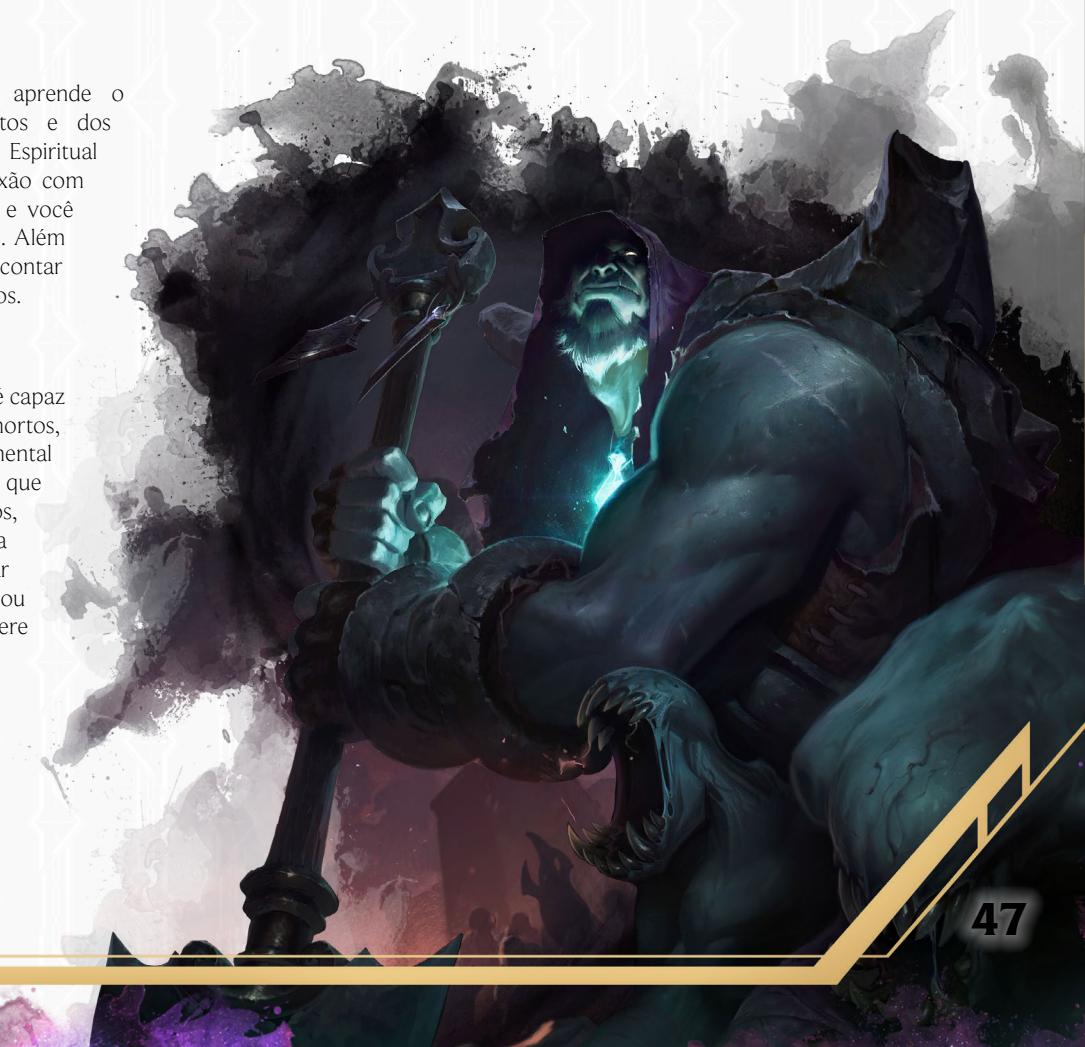
PROCESSÃO SOMBRIA

No nível 5, utilizando uma ação você conjura o corpo moribundo e distorcido das almas que não puderam atravessar para o pós-vida, fazendo com que se unam e criem uma parede com um raio de 10 pés, a uma distância de até 15 pés de você que você possa ver.

NÉVOA NEGRA

No 6º nível, a sua presença no reino dos mortos afeta você ainda mais, você é capaz de reter um pouco da névoa sombria desse reino e é capaz de utilizá-la para ataques. Ao arremessar um glóbulo de Névoa Negra em um cone de 10 pés em alguma área a até 25 pés de distância de você. Criaturas dentro dessa área devem realizar uma salvaguarda de Destreza ou recebem 3d6 de dano necrótico.

Você é capaz de armazenar um número de glóbulos de névoa um



número igual ao seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo. Ao realizar um descanso, os glóbulos não utilizados se dissipam.

ESCUDO DE ALMAS

No 8º nível, você aprende a usar a energia das almas para proteger a si mesmo. Utilizando sua ação bônus você aumenta em +2 sua CA por 1 minuto, essa habilidade só pode ser usada um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência antes de um descanso curto ou longo.

Essa habilidade pode se acumular até 2 vezes, te dando um bônus máximo de +4 na CA.

APERTO MORTAL

A partir do 11º nível você conjurar uma mão espectral que puxa criaturas em uma linha de 30 pés de você em sua direção, cada criatura atingida deve realizar uma salvaguarda de Força, em uma falha ficam adjacentes a você, caso haja mais de uma criatura nessa linha cada uma recebe 3d6 de dano concussivo e ficam caídas.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo.

ESCONJURAR ALMA

O seu domínio das energias do reino dos mortos se amplia de forma tamanha que no 14º nível que você é capaz de direcionar um ataque necrótico diretamente à alma de um ser vivo. Você envia energia negativa na direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, causando dores severas nela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ele sofre 7d8 + 30 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Opcionalmente você pode utilizar seus dois usos diários para dobrar o dano causado.

Um humanoide morto por essa magia, se ergue no inicio do seu próximo turno como um zumbi que está permanentemente sob seu controle, seguindo suas ordens verbais da melhor forma possível. Você pode utilizar essa habilidade 2 vezes por dia.

REINO DA MORTE

A partir do 17º nível, você aprendeu a atravessar a barreira que separa o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Você pode através de uma ação se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terreno difícil. Seu corpo e equipamento se tornam incorpóreos enquanto você entra na fronteira entre os reinos, e por 1 minuto você é imune a ataques não-mágicos e ainda é capaz de conjurar magias, mas se torna incapaz de realizar ataques físicos.

Se você terminar seu turno dentro de uma criatura ou objeto, você recebe 1d6 e causa 1d10 de dano de força.

ROUBO DE ALMA

No nível 20, usando uma ação você amaldiçoa um alvo por 1 minuto, roubando metade de seus atributos físicos arredondados para baixo durante a duração, somando-os aos seus.

Caso seu alvo seja uma criatura de ND 20 ou superior e você abatê-la enquanto ela estiver amaldiçoada, você consome sua alma, adicionando permanentemente +1 em algum atributo qualquer a sua escolha. Você só pode utilizar essa habilidade 1 vez por dia.

RITO DAS MARÉS

O Rito das Marés pode ter surgido originalmente entre os Marai, uma tribo de Vastaya que vivem no fundo do mar. Se há uma busca pela cura por parte de cada rito, o rito das marés busca a cura dos próprios mares, oceanos e da vida que existe nele, muitas vezes contrapondo-se a outras formas de vida que existam nas profundezas.

MAGIAS DE RITO

Nível de Magias Acólito

1º	criar ou destruir água, proteção contra o bem e mal
3º	lufada de vento, raio lunar
5º	andar na água, respirar na água
7º	aura de vida, controlar a água
9º	curar ferimentos em massa, restauração maior

APTIDÃO MARÍTIMA

No 1º nível, você possui uma velocidade de natação de 25 pés e não precisa ser bem sucedido em testes de atletismo para terrenos relacionados a água.

MARÉ OSCILANTE

Também a partir do 1º nível, quando suas habilidades não ofensivas atingem aliados, com uma ação bônus você pode conceder a eles 10 pés de movimentação adicional durante 1 minuto, esse efeito não se acumula e você só pode usá-lo um número de vezes igual ao seu modificador de constituição.

EFLÚVIO: BÊNÇÃO DAS MARÉS

A partir do 2º nível, você pode utilizar uma ação bônus para conceder a Bênção das Marés a um aliado que esteja a até 30 pés de você e que você possavê-lo. Os próximos 3 ataques com arma desse

aliado são fortificados, causando $1d6 +$ seu modificador de conjuração de dano de frio.

FLUXO DE VIDA

No nível 5 você pode usar sua ação para conjurar um jato de água curativo, em uma criatura a até 10 pés de você, essa criatura recebe $1d8 +$ seu bônus de proficiência de cura. Caso haja algum aliado adjacente a essa criatura o jato de água também a atinge curando metade do valor rolado.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu Bônus de Proficiência, você recupera os usos dessa habilidade ao realizar um descanso longo.

VAZANTE AGRESSIVA

No 6º nível, você pode utilizar de sua ação para fazer uma rolagem de ataque de magia à distância para conjurar uma torrente de água que atinge um inimigo a até 10 pés de você, caso ele seja atingido ele recebe $1d8 +$ seu modificador de conjuração de dano de frio, caso haja um inimigo adjacente e a rolagem tiver ultrapassado sua CA, ele recebe metade do dano rolado.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu Bônus de Proficiência, você recupera os usos dessa habilidade ao realizar um descanso longo.

AURA PROTETORA

A partir do 8º nível aliados que estejam a até 15 pés de você recebem vantagem em salvaguardas de Sabedoria.

PRISÃO AQUÁTICA

No 11º nível, você pode usar seu Eflúvio para conjurar uma bolha de água a até 25 pés de você, essa bolha atinge um raio de 10 pés, criaturas nessa área devem realizar uma salvaguarda de Destreza cuja dificuldade é igual a sua CD de conjuração, em uma falha as criaturas atingidas recebem $1d8$ de frio e ficam presas na bolha. No começo de cada um de seus turnos, a criatura pode repetir a salvaguarda para se soltar.

Para cada turno preso na bolha, a criatura deve realizar uma salvaguarda de constituição, ou começará a se afogar, recebendo 1 ponto de exaustão para cada falha.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria, você recupera os usos dessa habilidade ao realizar um descanso longo.

CRIA DO MAR

No nível 14 suas habilidades Fluxo de Vida e Vazante agressiva são fortificadas, você passa a utilizar $3d8$ como dado de cura e dano, além de atingir criaturas a até 10 pés de seu alvo original.

MARÉ VIOLENTA

A partir do 17º nível, você pode convocar a ira dos mares em seus inimigos, utilizando uma ação você conjura uma onda de 15 pés de largura em uma linha de 60 pés iniciada a partir de você, inimigos nessa área devem realizar uma salvaguarda de Força, em uma falha ficarão caídos e recebem $5d8$ de dano concussivo, e metade disso em um sucesso.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria, você recupera os usos dessa habilidade ao realizar um descanso longo.

REFLEXO DA ÁGUA

No nível 20, você pode conjurar a magia Rajada prismática como se fosse uma magia de acólito, sem gastar espaço de magia, você pode conjurar essa magia desta maneira 2 vezes antes de realizar um descanso curto ou longo

ARCANO

Um jovem está escondido em uma caverna que passa por baixo de toda sua cidade, mas não está escondido fugindo de algo ou alguém, pelo menos é assim que ele acha. Após ter certeza de que não há ninguém por perto, ele tira as faixas que cobrem uma de suas mãos, conforme as faixas são removidas, feixes luminosos começam a iluminar a caverna, esse feixes se originam da mão do garoto que tem traços em um tom dourado correndo por ela. Primeiro ele achou que fosse alguma doença, mas conforme aqueles traços foram crescendo, ele percebeu que era algo além, desde então ele faz isso de forma pontual, se isola na caverna e estica sua mão, tentando esvaziar sua mente e aquela carga que parece renascer nele a cada dia.

Por dezenas de metros um raio de luz dourada é lançado, iluminando todo o caminho e mostrando até mesmo alguns desenhos feitos nessas cavernas mas apagados pela ação do tempo. O jovem por um momento pensa em como aquilo é engraçado comparando a primeira vez que precisa esvaziar sua bexiga todos os dias. Uma risada escapa.

Infelizmente o jovem não estava completamente sozinho, depois de tantos dias fazendo isso de maneira descuidada, atraiu a atenção de alguém, um soldado curioso com qual crime aquele garoto pobre estaria cometendo.

Após descarregar aquela energia, a mão do garoto volta a emanar uma luz bem mais fraca mas ainda assim persistente. O soldado vê isso e rapidamente o captura e o leva para as autoridades de Nashramae. O medo toma conta do garoto e ele faz o que um garoto em sua idade pode fazer, chora.

Por dias o garoto é mantido preso, sem que possa descarregar aquela energia todos os dias sua mão parece uma cópia do sol, ele sente que a qualquer momento ele pode explodir junto a aquilo, até que finalmente o chefe da guarda chega até sua cela, o garoto já aceitou que deverá ser executado e não tem mais lágrimas para verter.

Finalmente chegam a uma sala onde um homem de capuz roxo está sentado. Provavelmente ele é o seu executor, deve se um estrangeiro usando um capuz daquela cor, talvez algum nobre Noxiano que deseja ter alguma diversão proibida para quem não tem tanto dinheiro.

O homem se vira para o garoto e ele vê que o homem não veste capuz algum, mas sim sua pele é daquela cor, Quando os olhos se cruzam ele percebe uma antiguidade que não precisa ser explicada. Surge um brilho azul pelo corpo do homem, em desenhos tais quais na mão do garoto.

Um sorriso é tudo que é necessário para dar calmaria ao jovem ao que o homem se apresenta, diz que é um mago e que seu nome é Ryze.

Runeterra é essencialmente um mundo mágico, desde suas origens orbitando uma estrela criada por um Dragão Celestial e até mesmo a sua formação, arquitetada por criaturas desconhecidas, que utilizavam as runas globais para a construção e modelagem do mundo. A magia não é uma exceção, mas sim a regra, a energia rúnica permeia

O ARCANO

Nível	Características	- Espaços de Magia por Nível -										
		Magias	Truques	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Conjuração, Origem Arcana, Instrução	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Mana, Característica de Instrução	5	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	6	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	Aprimoramento	7	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	-	8	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	Característica de Instrução	9	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	-	10	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	Aprimoramento	11	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	-	12	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	Característica de Instrução	12	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	-	13	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	Aprimoramento	13	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	-	14	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	Característica de Instrução	14	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	-	15	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	Aprimoramento	15	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	-	16	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	Característica de Instrução	16	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	Aprimoramento	18	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	Aprimoramento Místico	18	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

todos os seres mas em alguns poucos ela aflora de uma forma extremamente poderosa, esses poucos são os Arcanos.

Os Arcanos são seres vivos inteligentes que não apenas tem uma grande torrente de energia mágica dentro de si, mas também são criaturas que aprendem a controlar e a direcionar isso realizando o que é chamado de magia. Muito do que um Arcano faz deriva de sua origem Arcana, ela pode vir de algumas fontes como a magia primitiva, rúnica ou espiritual, o passo seguinte é como esse Arcano se relaciona com essa fonte de poder, fazendo com que dois magos dificilmente sejam parecidos.

AS TRÊS BASES

Em Runeterra existem três fontes principais para a magia, Elemental, Celestial e Espiritual. As técnicas e formas de se manipular essas três energias são a base da magia, no entanto na maior parte das vezes, mais de um desses três elementos chave é utilizado para realizar algum prodígio. A magia dos Aspectos e das runas é de natureza Celestial enquanto a magia dos Yeti e até a Cronomancia, são elementais, por fim, a magia Vastaya, dos Yordle e até a Necromancia, são de base Espiritual.

Como derivações podemos tomar a magia rúnica, que é uma combinação de magia celestial e elemental, a hemomancia que combina elemental e espiritual, e dos Ascendidos, que combina celestial e elemental.

Ao menos uma dessas base está envolta em todo ato mágico e como todos os organismos e existências de Runeterra são permeados pela magia Rúnica, é correto dizer que todas as existências tem uma fagulha celestial e elemental, normalmente mediados e conectados por uma fagulha espiritual.

RELAÇÃO COM A MAGIA

A expressividade da magia se dá de duas formas, a Intuitiva e a Erudita, uma delas sendo através do sentimento e do controle emocional enquanto a outra é através do estudo e do controle intelectual.

Embora a Magia tenha três origens e duas expressões, ela possui apenas

uma relação, a relação entre o arcano e ela, algo pessoal e individual e único, uma ponte de conexão e relacionamento do arcano com o poder mágico.

Enquanto alguns comprehendem a magia como algo a ser dominado e controlado, outros acreditam que a melhor forma de se lidar com ela é através da compreensão dos fluxos e deixando-a livre até certo ponto. Essas diferenças, sejam elas pequenas ou imensas, fazem toda a diferença, a relação de cada arcano com esse poder pode ser completamente diferente de outro arcano de mesmas características, talvez por um ter surgido em uma sociedade onde a magia seja algo comum enquanto o outro tenha vindo de um lugar onde a magia seja algo a ser escondido.

Essas características são ainda mais importantes quando existem relações de poder, seja com objetos poderosos ou mesmo encontrando Arcanos ainda mais potentes em seu caminho, embora no geral não existam regras absolutas quanto à magia, as impressões e vivências de outros Arcanos pode ser a chave para que um Arcano consiga amplificar seu poder ou alcançar seu verdadeiro potencial.

Grandes estudiosos da magia, seja pela intuição ou pela erudição, chegam normalmente à mesma compreensão de que embora a magia seja uma só, como ela se relaciona com cada um é algo diferente, enquanto com alguns ela é como um amigo de infância sempre presente, com outros ela é uma presença sedutora procurando o primeiro deslize para colocá-lo em problemas.

criando um arcano

A pergunta mais importante a se considerar quando estiver criando seu arcano é a origem do seu poder. É uma maldição de família, passada a você de um ancestral distante? Ou algum evento extraordinário não apenas abençoou você com magia inerente mas também deixou uma cicatriz?

Como você se sente em relação ao poder mágico que corre através de você? Você o abraçou, tentando dominá-lo ou deleita-se com sua natureza

imprevisível? Ele é uma bênção ou uma maldição? Você o buscava ou foi ele que te encontrou? Você teve a opção de recusá-lo ou você queria ter tido? O que você pretende fazer com ele? Talvez você creia que esse poder lhe foi dado para algum propósito maior. Ou você pode decidir que esse poder lhe dá o direito de fazer o que quiser, de tomar o que você quer daqueles que não possuem tal poder. Talvez seu poder ligue você a um poderoso indivíduo no mundo — a criatura feérica que abençoou você no nascimento, o dragão que colocou uma gota de seu sangue em suas veias, o lich que criou você através de um experimento ou a divindade que escolheu você para carregar seu poder.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um arcano rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente eremita. Terceiro, escolha os truques luz, prestidigitação, raio de gelo e toque chocante, além das seguintes magias de 1º nível: escudo arcano e mísseis mágicos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de arcano

Pontos de Vida no 1º Nível: 6 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de arcano após o 1º

PROFIÇÕES

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões e bestas leves

Ferramentas: Nenhuma

Salvaguarda: Carisma e Inteligência

Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro

CONJURAÇÃO

Um evento do seu passado ou na vida de um parente ou ancestral, deixou uma marca indelével em você, infundindo você com magia arcana. A fonte desse poder, independente da sua origem, flui em suas magias.

TRUQUES

Você conhece quatro truques, à sua escolha, da lista de magias de arcano. Você aprende truques de arcano adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Arcano.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela O Arcano mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobre todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível mãos flamejantes e você tiver um

espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar mãos flamejantes usando qualquer dos dois espaços.

MAGIA CONHECIDA DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece quatro magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de arcano.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Arcano mostra quando você aprende mais magias de arcano, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de arcano que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de arcano, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

As duas linhas de instrução têm atributos diferentes para a conjuração de suas magias, já que o poder da sua magia depende da sua capacidade de projetar sua vontade no mundo ou de entender a trama e fazer isso de forma mais eficiente. Caso você seja erudito, você usa sua Inteligência, caso você seja intuitivo, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias, esse é o seu Atributo Arcano. Além disso, você usa o seu Atributo Arcano para definir a CD dos testes de resistência para as magias que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Atributo Arcano

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de arcano.

INSTRUÇÃO

Indiferente da sua origem arcana, a sua vivência com a magia define o seu caminho, você pode escolher seguir por caminhos de erudição, estudando as minúcias da magia ou de poder inato, intensificando a sua força. Essa escolha define se você seguirá ampliando seu conhecimento sobre a magia no geral de forma intelectual ou se você se focará em intensificar a sua capacidade mágica. Isso lhe confere características no 2º nível e novamente no 3º, 6º, 10º, 14º e 18º nível.

ORIGEM ARCANA

Escolha uma origem arcana, que descreve a fonte do seu poder mágico inato: Primitiva, Rúnica ou Espiritual.

PRIMITIVA

Sua magia inata vem das forças selvagens do caos que constituem a base da ordem da criação. Você deve ter sido exposto a algum tipo de magia bruta. Talvez você tenha sido abençoado por uma poderosa criatura celeste ou marcado por um corruptor do Vazio. Ou sua magia pode ser uma casualidade do seu nascimento, sem qualquer razão aparente. No entanto, ela existe, essa magia caótica fervilha dentro de você, esperando por qualquer brecha.

MANIFESTAÇÃO DA MAGIA PRIMITIVA

A partir do momento que você escolhe essa origem, no 1º nível, sua conjuração pode liberar manifestações de magia natural. Imediatamente após você conjurar uma magia de arcano de 1º nível ou superior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela Manifestações de Magia Natural para criar

um efeito mágico aleatório. Uma manifestação só pode ocorrer uma vez por turno. Se ela normalmente exige concentração, nesse caso não será necessário; a magia permanece por sua duração total.

MEIO CAÓTICO

A partir do 1º nível, você pode manipular as forças do acaso e do caos para ganhar vantagem em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda. Quando o fizer, você deve finalizar um descanso longo antes de poder usar essa característica novamente. A qualquer momento, depois de recuperar o uso dessa característica, o Mestre pode rolar na tabela Surto de magia primitiva, imediatamente após você conjurar uma magia de arcano de 1º nível ou superior. Após isso, você recupera o uso dessa característica.

RÚNICA

Sua magia inata vem das poderosas Runas Globais que um dia abalaram o mundo de Runeterra. De tempos em tempos os pulsos mágicos provenientes das runas afetam as criaturas vivas, você em seu nascimento provavelmente foi afetado por um pulsar de magia e agora é capaz de conjurar milagres ou desastres. Você também é capaz de sentir o chamado das runas.

LINHAS DE RUNAS

Você sabe ler as linhas de Runas existentes tanto em objetos quanto na geometria sagrada na disposição de monumentos e construções, com isso você tem vantagem em jogadas de Arcanismo relacionadas a itens mágicos e em objetos naturais que possuem propriedades mágicas, como a Petricia.

NATUREZA RÚNICA

A partir do 2º nível, você recebe acesso a mais poderes rúnicos, graças à sua natureza rúnica, sempre que você tem acesso a uma nova runa, você ganha automaticamente 1 aprimoramento para a mesma, no nível 2 você tem um aprimoramento a mais para a fafgulha rúnica, no nível 8 mais uma para o fluxo e no nível 14 a outra para a explosão.

ESPIRITUAL

Sua magia deriva de uma conexão do seu corpo com a essência natural da magia que flui por todos os cantos, talvez isso seja derivado de uma linhagem vastayaesa diluída ou talvez seja um sinal deixado em seu nascimento por um espírito da natureza, como a essência das chuvas ou mesmo o singelo toque do orvalho.

CONEXÃO ESPIRITAL

A partir do 1º nível você pode convocar um espírito amigo usando inatamente a magia convocar familiar sem necessidade de componentes. Uma vez que o espírito tenha sido convocado você pode, como uma ação, usar novamente convocar familiar para mudar sua forma para outra listada na magia.

Além disso, você sabe ler as linhas de Runas existentes tanto em objetos quanto na geometria sagrada na disposição de monumentos e construções, com isso você tem vantagem em jogadas de Arcanismo relacionadas a itens mágicos e em objetos naturais que possuem propriedades mágicas, como a Petricia.

VISÃO ETÉREA

Você pode ver e se comunicar com criaturas pertencentes ao plano espiritual.

MANA

No 2º nível, você alcança um maior controle sobre a fonte de magia dentro de você. Essa fonte é representada pela Mana, que permitem que você crie uma variedade de efeitos mágicos.

MANA

Você tem 2 pontos de mana e ganha mais à medida que alcança níveis elevados, como mostrado na coluna Mana da tabela O Arcano. Você nunca poderá ter mais pontos de mana que os mostrados na tabela para o seu nível. Você recupera todos os pontos de mana gastos quando termina um descanso longo.

CONJURAÇÃO FLEXÍVEL

Você pode usar seus pontos de mana para ganhar novos espaços de magia ou sacrificar espaços de magia para ganhar pontos de mana adicionais. Você aprende novas formas de usar seus pontos de mana quando alcança níveis elevados. Os espaços de magia criados desaparecem ao final de um descanso longo.

Criando Espaços de Magia. Você pode transformar pontos de mana disponíveis em um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo para criar um espaço de magia de determinado nível. Você não pode criar espaços de magia acima do 6º nível.

CREANDO ESPAÇOS DE MAGIA

Nível de Espaço de Magia	Custo de Mana
1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7
6º	9

Convertendo um Espaço de Magia em Pontos de Arcana. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode gastar um espaço de magia disponível e ganhar uma quantidade de pontos de mana igual ao nível do espaço



APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

APRIMORAMENTO ARCANO

No 20º nível, você recupera 4 pontos de mana gastos sempre que você terminar um descanso curto. Além disso, você adquire domínio completo de duas poderosas magias e pode conjurá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de arcano de 3º nível como sua assinatura mágica.

Você sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de você poder conjurar cada uma das magias escolhidas, uma vez ao dia, como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, você não poderá fazê-lo de novo antes de terminar um descanso curto ou longo. Se você quiser conjurar essas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

INSTRUÇÃO

Diferentes arcanos possuem diferentes origens para sua magia inata, no entanto, mais importante do que a origem, muitas vezes é como o arcano se relaciona com a mesma. Existem duas formas de instrução, uma pela intuição que é o domínio da fonte arcana através dos sentidos e da experiência e a outra é a erudição, é o domínio através do estudo, da leitura de tomos.



INTUITIVO

A magia faz parte de você, você pode ou não ter aceitado isso já, mas o fato é que você consegue entender que ela é um fluxo que passa por você, como um conduite de algo muito mais poderoso, no entanto, você sabe como abrir e fechar determinadas válvulas em seu corpo podendo canalizar essa energia através de efeitos desejados.

O Arcano Intuitivo não estuda fórmulas mágicas, tampouco direciona essa magia através da erudição, ele se vale muito mais do próprio sentimento e de suas sensações para conduzir e realizar sua magia.

Você confia nos seus instintos para criar magias poderosas e potentes mas pouco refinadas. Você recebe habilidades adicionais de acordo com sua Origem Arcana

TRUQUE ADICIONAL

Ao escolher a intuição você recebe acesso a um truque adicional.

METAMÁGICA

No 2º nível, você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10º e 18º nível.

Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

MAGIA ACELERADA

Quando você conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação, você pode gastar 2 pontos de mana para mudar o tempo de conjuração para 1 ação bônus para essa magia.

MAGIA AUMENTADA

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a realizar uma salvaguarda contra o seu efeito, você pode gastar 3 pontos de mana para dar desvantagem a um alvo da magia na primeira salvaguarda feita contra ela.

MAGIA CUIDADOSA

Quando você conjurar uma magia que obriga outras criaturas a realizarem uma salvaguarda, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para tanto, você gasta 1 ponto de mana e escolhe um número dessas criaturas até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida passa automaticamente na salvaguarda contra a magia.

MAGIA DISTANTE

Quando você conjurar uma magia que tenha distância de 1,5 metro ou maior, você pode gastar 1 ponto de mana para dobrar o alcance da magia. Quando você conjura uma magia com alcance de toque, você pode gastar 1 ponto de mana para mudar o alcance da magia para 9 metros.

MAGIA DUPLICADA

Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possua alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de mana igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (1 ponto de mana se a magia for um truque).

MAGIA ESTENDIDA

Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de mana para dobrar sua duração, até uma duração máxima de 24 horas.

MAGIA POTENCIALIZADA

Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de mana para jogar novamente um número de dados de dano, até seu modificador de Carisma (mínimo de um). Você deve usar a nova rolagem. Você pode usar Magia Potencializada mesmo que você já tenha usado uma opção diferente de Metamágica durante a conjuração da magia.

MAGIA SUTIL

Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 ponto de mana para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

MAGIAS PODEROSAS

No 6º nível, você começa a entender a essência da magia, usando-a para punir seus inimigos mais fortemente do que outros conjuradores. Você pode adicionar seu modificador de Carisma a um dano de qualquer truque que você lançar. Quando você lança um feitiço de 1º nível ou maior, você pode gastar uma mana para adicionar seu modificador de Carisma a um teste de dano, ou a um lançamento das magias Leque Cromático ou Sono. Isso pode ser usado em conjunto com efeitos Metamágicos.

METAMAGIA ADICIONAL

No 10º Nível, você pode escolher uma metamagia adicional.

DESTRUÇÃO ARCANA

No 18º nível, seus feitiços se tornam mais poderosos, capazes de causar destruição extrema naqueles que você deseja. Toda vez que você rolar pelo dano causado por um feitiço, você pode gastar qualquer número de pontos de mana para re-jogar um certo número de dano. Gastar mana permite que você re-role até dois dados de dano. Você pode re-rolar os dados de dano para efeitos contínuos, como a magia "parede de fogo", quando uma criatura recebe dano dela, e de efeitos instantâneos no momento da conjuração.

PRIMITIVA

O Intuitivo Primitivo tem sua força originada da magia elemental bruta e pura, uma energia forte e tão poderosa que sua simples manifestação pode modificar temporariamente as leis da realidade modificando as probabilidades e afetando até mesmo a sorte.

SORTUDO

Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado, além disso, você pode fazer o mesmo 1 vez a cada descanso longo para um aliado

DOBRAR A SORTE

A partir do 6º nível, você adquire a habilidade de mudar o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você possa ver realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de mana para rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou uma penalidade (à sua escolha) na jogada da criatura. Você pode fazer isso depois da criatura fazer a jogada, mas antes do efeito ocorrer.

SORTE CONTAGIANTE

A partir do 10º você ganha o talento Sortudo, caso não o tenha, com metade do seu nível de Arcano de pontos de Sorte. Caso já tenha o talento você mantém os 3 pontos e ganha metade do seu nível de Arcano em pontos de Sorte. Você pode também usar 2 dos seus pontos de sorte para ajudar um aliado que esteja em seu raio de visão.

CAOS CONTROLADO

No 14º nível, você ganha um controle módico sobre seus surtos de magia selvagem. Sempre que você rolar a tabela Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e usar qualquer resultado.

RÚNICA

O Intuitivo Rúnico conecta sua magia elemental à magia celestial que formaram as Runas Globais, ele entende esse fluxo e consegue direcioná-lo de uma forma mais poderosa através de resíduos que a magia deixa em seu corpo, conseguindo manipulá-los e direcioná-los sob sua vontade.

MAGIA RÚNICA

A partir do 2º nível, quando você usa uma magia que cause dano de energia você pode adicionar seu modificador de Carisma ao dano.

CANALIZAÇÃO RÚNICA

A partir do 6º nível, quando você usa uma magia, você ganha um ponto de Sobrecarga Rúnica. Como uma ação, você pode usar uma quantidade de pontos de Sobrecarga Rúnica para usar uma de suas magias. O nível mais alto da magia que você pode conjurar dessa forma é igual ao do seu nível mais alto de magia, até o 5º nível. O número de pontos usados dessa forma é igual ao nível da magia. Pontos de Sobrecarga Rúnica não usados são perdidos ao completar um descanso longo.

FORTALEZA RÚNICA

No 10º nível, ao falhar em uma salvaguarda de Constituição para manter a concentração da magia, você pode gastar 1 ponto da sua Sobrecarga Rúnica e refazer essa jogada, mantendo o novo resultado.

ARCANO RÚNICO

No 14º nível quando você conjura uma magia usando um espaço de magia acima do original, você ganha 2 pontos de Sobrecarga Rúnica ao invés de 1. Você pode usar seus pontos de Sobrecarga Rúnica para conjurar magias acima de seu espaço original. Os pontos requeridos para isso são baseados no nível da magia da magia que será lançado. Dessa forma conjurar uma Bola de Fogo de 5º nível requer o gasto de 5 pontos.

ESPIRITUAL

A magia Intuitiva Espiritual conecta a magia elemental aos espíritos, ao reino sutil que existe em paralelo ao reino material, embora suas manifestações sejam menos espalhafatosas, elas costumam afetar e se nutrir das relações que o intuitivo faz com o plano e as criaturas espirituais.

CONTATO ESPIRITAL

No 2º nível dessa classe ao usar a magia Convocar Familiar, seu familiar pode tomar a forma de uma besta de CR 1, no 6º nível isso sobre para CR 2, no 10º para CR3 e no 14º para CR 4

RESSONÂNCIA ESPIRITAL

A partir do 6º nível, você aprofunda os laços que você fez com os espíritos. Você pode usar as habilidades da magia convocar familiar para ver pelos olhos da criatura e temporariamente deixar como ação bônus ao invés de ação.

Além disso, seu espírito pode atacar em seu turno, mas perde qualquer multi ataque que a fera base tenha. Uma vez por descanso curto ou longo, seu espírito pode conjurar um truque que você conheça. No 14º nível isso sobe para uma magia de 1º nível e no 18º nível uma magia de 3º nível.

ELO PLANAR

A partir do 10º nível, você desenvolve uma conexão intensa com seu espírito, permitindo que você se comunique com ele e use seus sentidos não importando a distância entre vocês. O alcance de sua telepatia e de sua percepção bestial (conforme a magia Convocar Familiar e a Ressonância Espiritual) é ilimitado e funciona mesmo através de planos de existência diferentes.

CONEXÃO ESPIRITUAL

No 14º nível, o elo entre você e seu espírito é tão forte que ressoa com sua magia inata. Você pode conjurar Convocar Familiar à vontade como uma ação bônus, sem necessidade de componentes. Alternativamente, ele pode tomar a forma de um espírito ou elemental de CR 2 ou menor.

ERUDITO

O estudo de magia é antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Arcanos, através das eras, catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas. Em alguns lugares, são literalmente escolas. Um arcano pode estudar na Escola de Ilusão, enquanto outro estuda em um ponto diferente da cidade na Escola de Encantamento. Em outras instituições, elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com faculdades rivais competindo por estudantes e financiamentos. Mesmo os arcanaos que treinam aprendizes na solidão de suas próprias torres, utilizam essa divisão da magia em escolas como um instrumento pedagógico, já que as magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

GRIMÓRIO

No 1º nível, você possui um grimório contendo seis magias de arcano de 1º nível, à sua escolha. Um grimório não contém truques.

MESTRE DO ARCANO

No 18º nível, você alcança tamanha maestria em determinadas magias que pode conjurá-las à vontade. Você escolhe uma magia de arcano de 1º nível e uma magia de arcano de 2º nível de seu grimório. Você as conjura em seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Caso queira, você pode conjurá-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

CAMINHO DO CONHECIMENTO

Escolha uma escola para seguir seus estudos:

ABJURADOR

O Abjurador é um arcano que estuda principalmente como proteger, essa proteção pode ser exercida de muitas formas, como bloquear magias e ataques, expulsar entidades e inimigos e até desfazer influências prejudiciais. Proteger pode não ser visto com a mesma importância de construir, nem com a mesma negatividade de destruir, mas é algo em um meio termo que se vincula muito bem à filosofias de equilíbrio, manter o que foi construído além de manter a ordem natural das coisas. Os Abjuradores podem proteger segredos, selar portais, expulsar entidades, trazer bênção de proteção para locais, erguer escudos protetores, negar magias entre outros feitos.

BASTIÃO

A partir do 2º nível, você pode conjurar um escudo de Cristal em si próprio, recebendo resistência a todos os danos não mágicos. Entretanto, utilizar essa habilidade lhe dará vulnerabilidade a todos os danos mágicos. Esse efeito tem a duração de 1 minuto e você pode usá-lo um número de vezes igual ao seu modificador de

O SEU GRIMÓRIO

As magias que você pode adicionar em seu grimório, à medida que sobe de nível, refletem suas próprias pesquisas arcanaas, conduzidas à sua maneira, bem como as suas descobertas sobre a natureza do multiverso. Você pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no baú de um arcano maligno, por exemplo, ou em um tomo empoeirado de uma biblioteca antiga.

Copiar uma Magia para o Grimório. Quando você encontrar uma magia de arcano de 1º nível ou superior, você pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível que você possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la. A magia copiada deve ser de um nível de magia que o arcano possa preparar.

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir suas formas básicas e então precisa decifrar a notação singular utilizada pelo arcano que a escreveu. Você deve praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório com sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada, gasta-se 2 horas e 50 po. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, você pode preparar a magia copiada como as suas outras magias.

Substituir o Grimório. Você pode copiar uma magia de seu grimório em outro livro — por exemplo, se você quiser fazer uma cópia reserva de seu grimório. O processo é igual ao de copiar uma nova magia em seu grimório, só que mais rápido e fácil, pois o arcano entende suas próprias notações e sabe como conjurar a magia. Você precisa gastar somente 1 hora e 10 po para cada nível de magia copiada.

Se perder o seu grimório, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever suas magias preparadas em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá que você encontre novas magias, como normalmente se faz. Por essa razão, muitos arcanaos mantêm seus grimórios reservas em lugares seguros.

A Aparência do Grimório. Seu grimório é uma compilação de magias, com sua própria decoração e anotações de rodapé. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que você encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto de folhas soltas amontoadas após você perder seu grimório anterior em um acidente.

Inteligência. No nível 10, você pode estender essa defesa para mais um aliado, e a partir do nível 14 você para de receber vulnerabilidade a danos mágicos.

PROTEÇÃO CONSTANTE

No 6º nível, você melhora seu controle da magia protetiva dos Cristais, podendo aumentar sua resistência durante o combate. Enquanto você estiver em combate com um inimigo sua CA recebe um bônus igual ao seu modificador de Inteligência, caso você passe um turno sem realizar um ataque bem sucedido ou ser alvo algum tipo de ataque, você não poderá receber essa proteção até realizar um descanso curto ou longo.

AURA DE PROTEÇÃO

No nível 10, você possui uma aura de proteção natural. Uma vez por combate você pode criar uma aura de 15 pés ao redor de você que dará resistência a danos mágicos a todas as criaturas vivas dentro dessa área, essa área possui uma duração de 10 minutos e é considerada uma magia de concentração, caso qualquer tipo de dano você precisa realizar uma salvaguarda de Constituição CD 10, se falhar a área é desfeita.

EXÍLIO

No nível 14, você é capaz de expulsar uma criatura a sua escolha para a dimensão dos espíritos temporariamente, caso a criatura ofereça algum tipo de resistência a isso ela deverá realizar uma salvaguarda de Constituição, em uma falha ela será transportada para o outro reino. Ela poderá repetir a salvaguarda no começo de cada um dos turnos dela, caso obtenha um sucesso ela retornará para o mesmo local em que estava, caso ele esteja ocupado por alguma criatura, ambas devem realizar uma salvaguarda de força, em uma falha elas

recebem 4d6 de dano concussivo. Uma das criaturas é movida para o espaço inocupado mais próximo, você pode usar essa habilidade uma vez por descanso curto ou longo, e é considerado uma magia com concentração.

ADIVINHO

A expansão olho da mente do Adivinho se foca em ver através dos véus, sejam eles mágicos encobrindo coisas e alterando a percepção, ou mesmo através do tempo, tendo vislumbres do passado para sua compreensão e aprendizado, do presente, para o entendimento ou do futuro, para o planejamento e até mesmo rever os próprios atos. As magias do Adivinho ajudam na compreensão da realidade.

VISLUMBRE

No nível 2, você aprendeu a ter uma conexão básica com o mundo espiritual, podendo ter um relance sobre algumas probabilidades do que poderá acontecer durante seu dia. Uma vez por descanso longo você pode optar por ter vantagem em uma rolagem de perícia, salvaguarda ou rolagem de ataque.

A partir do nível 10, você poderá utilizar essa habilidade duas vezes por descanso longo.

DETECTOR DE MENTIRAS

A partir do 6º nível, você é capaz de ler o espírito dos seres vivos, podendo sempre dizer se alguém está lhe dizendo a verdade ou não. Todas as criaturas que tentarem fazer um teste de enganação ou persuasão contra você possuirão desvantagem. Adicionalmente você possui vantagem em testes de Intuição para saber se alguém está mentindo.

VISÃO ALÉM DO ALCANCE

No 10º nível, você consegue concentrar sua mente para detectar o espírito de todas as coisas em até 1 milha de distância de você. Podendo dizer a forma de estruturas, a localização de criaturas, tal como sua raça, tamanho e poder. Gastando 10 minutos de concentração você pode ver tudo que esteja em uma área de 120 pés de raio, numa distância de no máximo 1 milha.

Utilizar essa habilidade o torna incapaz de enxergar seus arredores, entretanto você ainda pode ouvir e sentir tudo que acontece em sua volta.

ORÁCULO

No nível 14, assim como no 2º sua conexão espiritual o torna capaz de ver uma probabilidade do que acontecerá ao longo do dia. Entretanto essa conexão se torna mais forte, te dando a certeza de algo, assim você poderá uma vez por descanso longo rolar 3d20, guardando os resultados para poder ajudar um aliado ou a si mesmo, assim como um inimigo, podendo alterar um resultado nos dados rolados com aqueles que você rolou no seu descanso.

CONJURADOR

Os Conjuradores quebram a barreira do espaço com suas magias, trazendo criaturas de outros lugares, elementos desordenados de outros locais e podendo vir até mesmo a se teleportar por enormes distâncias ou até planos de existência. O domínio disso pode fazer com que as distâncias não significuem nada, transpondo essas distâncias até mesmo acompanhado.

INVOCAR FAMILIAR

No 2º nível, você se torna capaz de invocar uma criatura que esteja disposta a te ajudar, essa criatura pode ser qualquer uma desde que possua ND 1 ou menor. Essa criatura obedece seus comandos e possui uma iniciativa própria, caso você não dê nenhum comando, ela irá fazer o seu melhor para te defender, se fosse receber um dano que reduziria a vida dela a 0, ela não o recebe e ao invés disso foge de combate não podendo receber ataques de oportunidade. Você só

pode usar essa habilidade uma vez por descanso longo e só poderá ter um Familiar por vez.

Você poderá conjurar familiares de ND 4 a partir do nível 10 e ND 8 a partir do 18º.

PORTAL DIMENSIONAL

No 6º nível, você pode criar um bolsão dimensional, que funciona para armazenar objetos pequenos, você com sua ação pode colocar ou tirar um objeto deste Bolsão.

DESTINO

A partir do 10º nível, você é capaz de saber a localização de criaturas hostis em uma área de 60 pés, adicionalmente podendo se transportar para qualquer lugar inocupado dessa área.

PORTAL DE REINOS

No 14º nível, você pode transportar você e criaturas amigáveis que estejam a até 15 pés de você para uma área qualquer a até 300 pés de onde você está.

CRONOMANTE

Você se concentra em manipular o tempo a seu favor. Ser capaz de viajar de volta ou avançar no tempo é o desejo de todos; Você vive uma pequena realidade disso. Sua capacidade de entender o tempo ajuda a evitar muitos perigos e às vezes faz as pessoas pensarem. Alguns cronomantes buscam o conhecimento para voltar no tempo e corrigir erros, ou tentar salvar uma vida. Outros são levados a ir para o futuro e aprender sobre o erro de um inimigo ou encontrar uma pista para seus próprios enigmas do futuro. Na maioria das vezes, os cronomantes usam o que têm para seus objetivos, contentes em não ultrapassar os limites.



SÁBIO CRONOMANTE

Começando quando você seleciona esta escola no 2º nível, você tem vantagem nas rolagens de iniciativa e não pode se surpreender, desde que você não esteja inconsciente.

CELERIDADE

A partir do 6º nível, sempre que você conjurar uma mágica de nível 1 ou superior, você ganha os efeitos de Velocidade até o final do seu próximo turno.

PAUSA NO TEMPO

Começando no 10º nível, seus poderes avançaram ao ponto em que você quase pode atrasar uma criatura até parar. Como uma ação, você pode tentar parar o tempo para uma criatura a menos de 30 pés de você. Em uma salvaguarda de Sabedoria falhada em relação à habilidade de conjuração, a criatura não pode receber dano, atacar ou se mover até o início do seu próximo turno. Você recupera o uso desse recurso depois de terminar um descanso curto ou longo.

ÉPOCA

Começando no 14º nível, você está imune aos efeitos da magia Parar o tempo e da letargia causada pelo feitiço Velocidade.

ENCANTADOR

O Encantador é um mestre de marionetes, no entanto as marionetes são outras pessoas e monstros, que podem ser fascinados magicamente. A forma como esse controle é utilizado depende da índole de cada arcano e da situação em que ele se encontra, podendo desde simplesmente dar comandos que o tirem de problema sem causar maiores problemas para terceiros, ou mesmo jogando inimigos uns contra os outros, sem preocupações.



58

CHARME

No 2º nível, você aprende a encantar a mente das pessoas através de seus espíritos. Realizando um teste de Atuação, humanoides que possam vê-lo realizam uma salvaguarda de Sabedoria cuja CD é definida pelo seu teste de Atuação. Em uma falha esses humanoides obedecerão a todos os seus pedidos, a menos que isso possa lhes causar algum mal direto, como por exemplo, “pule do penhasco” ou “mate o rei”. Enquanto estiverem encantados, os humanoides não se comportam como normalmente fariam e se fossem hostis aos seus aliados, você os convence de que são amigos. Esse efeito possui a duração de 1 hora, e você deve manter a concentração para que ele não seja desfeito. Caso os humanoides encantados recebam dano, eles podem repetir a salvaguarda. Você só pode utilizar essa característica uma vez por descanso longo.

ENCANTAR CRIATURA

A partir do 6º nível, você pode encantar uma besta cuja ND seja igual ou menor ao seu nível de Arcano, essa besta obedecerá a comandos básicos e caso não receba nenhum ela irá fazer o melhor para te defender. Caso a besta seja hostil a você ela deverá realizar uma salvaguarda de sabedoria, caso ela passe ela atacará imediatamente você e este ataque possuirá vantagem.

Essa característica tem a duração de 1 hora e só pode ser usada um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência por descanso longo.

PROVOCAR

No nível 10, você pode provocar seus inimigos para que eles o ataquem. Você pode provocar um número de inimigos igual ao seu modificador de Carisma. Aqueles que forem afetados devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria, em uma falha ficarão tentado a te atacar e possuirão desvantagem para atacar qualquer outra criatura que não você.

Adicionalmente, você recebe um aumento temporário em sua CA, esse aumento é igual ao seu modificador de inteligência + o número de inimigos afetados. Esse aumento possui a duração de 10 minutos e você deve manter a concentração para mantê-lo. Você é capaz de utilizar essa característica uma vez por descanso curto ou longo.

ESQUECIMENTO

No 14º nível, você pode afetar diretamente o espírito e mente de uma criatura qualquer, podendo alterar sua memória. Caso a criatura não deseje ter sua mente alterada ela deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria, em uma falha você passa o próximo minuto procurando na mente dessa criatura o que você deseja alterar ou retirar, podendo ser uma memória que aconteceu no dia, ou quem são os aliados da mesma. Você pode utilizar essa habilidade uma vez por descanso longo, e enquanto ela está sendo utilizada você perde o seu sentido da visão pelo tempo de duração da mesma.

EVOCADOR

Você foca seu estudo para criar poderosos efeitos elementais, como um frio cortante, uma chama intensa, um trovão estrondoso, um relâmpago devastador e ácido ardente. Alguns evocadores encontram emprego nas forças militares, servindo como artilharia para explodir fileiras inimigas de longe. Outros usam seu poder espetacular para proteger os fracos, enquanto alguns buscam o ganho próprio como bandidos, aventureiros ou aspirantes de tiranos.

ESCALPIR MAGIAS

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança relativa contra os efeitos de suas magias de evocação. Quando você conjurar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistência contra a magia conjurada e elas não sofrem dano se normalmente sofreriam metade em um sucesso na salvaguarda.

TRUQUE POTENTE

A partir do 6º nível, seus truques de dano afetam até mesmo as criaturas que evitariam a força daquele efeito. Quando uma criatura passa em uma salvaguarda de seus truques, ela sofre metade do dano (se existir), mas não sofre nenhum efeito adicional.

EVOCAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência no resultado das jogadas de dano de qualquer magia de evocação de arcano que você conjurar. O bônus de dano se aplica a uma rolagem de dano da magia, não à múltiplas rolagens.

SOBRECARGA

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando você conjurar uma magia de arcano de 5º nível ou inferior (exceto truques) que cause dano, a magia causa o dano máximo. A primeira vez que fizer isso, você não sofre qualquer efeito adverso. Porém, se usar de novo essa característica antes de terminar um descanso longo, você sofre 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após conjurá-la. Cada vez que você usar essa característica antes de terminar um descanso longo, o dano necrótico por nível da magia aumenta em 1d12. Esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

HEMOMANTE

Seu foco de estudo está diretamente ligado ao poder incrustado no fundo do sangue. Esta é a mais poderosa, porém a mais perigosa das magias. O uso dessa magia gera uma aura maligna. Por causa disso, a maioria não vive muito ou, se o faz, sucumbe à tentação. Usuários mágicos desse tipo são realmente raros e frequentemente considerados ameaças.

FORTITUDE DO HEMOMANTE

Começando no 2º nível, o seu ponto de vida máximo aumenta em 2 e aumenta em 1 novamente sempre que você subir de nível nesta classe.

SANGUE VIVO

No 6º nível você viveu uma vida de dificuldades e empenhou em sua prática de magia do sangue, você aprendeu a controlar ainda mais o seu próprio sangue e de outros. Você pode agora usar o sangue em novas formas de curar e ou atacar, como a seguir:

Como uma ação, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo ou a distância até 60ft utilizando sua habilidade de conjuração, esse ataque causa $2d8 + \text{Mod de carisma}$ de dano necrótico (o dano aumenta nos níveis 14º para 3d10 e no 18º para 4d12). Essa habilidade só pode ser usada uma vez por descanso longo.

Como uma ação bônus, você pode recuperar vida igual metade do dano causado com essa habilidade.

SIFÃO SANGUÍNEO

Começando no 10º nível, seu controle sobre o sangue se expande, afetando agora seus inimigos. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você causar dano a uma criatura que não tenha todos os seus pontos de vida com uma mágica ou quando você causar dano a uma criatura com uma mágica que inclua um dano penetrante ou cortante, você pode gastar uma quantidade de mana igual ao nível da magia para recuperar seus pontos de vida, igual a metade do dano causado.

RITO DE SANGUE

No 14º nível, você aprendeu a usar seu sangue ao máximo para desbloquear novas descobertas e seu ataque de Sangue Vivo agora pode ter uma área de efeito se você quiser.

Quando você utilizar Sangue Vivo de maneira corpo-a-corpo você poderá afetar todas as criaturas em torno de você em até 5 pés. Sangue Vivo exige uma salvaguarda de Constituição para cada criatura até 5 pés de você ou sofre a mesma quantidade de dano em um falha, ou metade do dano em um sucesso.

ILUSIONISTA

Enganar os sentidos através de ilusões reais que podem até mesmo ferir é a arte dos Ilusionistas, podendo não apenas seguir o caminho com intuições destrutivos, mas sim podendo criar também entretenimento e até mesmo formas de se aprimorar treinos sem a risco de ferir alguém. No entanto, o ilusionismo pode afetar o campo psíquico dos seres, vindo até mesmo poder causar ferimentos graves ou a morte quando usados de maneira realmente hábil.

PEQUENO FALSÁRIO

No 2º nível, você aprende a entender como enganar a mente através do espírito. Você pode criar pequenas ilusões, como espadas, chaves ou dinheiro. Você possui vantagem em testes de enganação para convencer alguém de que o que você criou é real, essa pessoa pode realizar um teste de percepção para ter certeza disso. Adicionalmente você possui vantagem para descobrir quando se trata de algo real ou ilusório.

REAL OU FALSO

A partir do 6º nível, você aprende a criar efeitos ilusórios para distorcer algo real. Usando sua ação você pode criar uma magia falsa,



como uma bola de fogo ou relâmpago, para enganar seu inimigo de qual sua real habilidade. Você escolhe um alvo para receber dano psíquico, esse alvo deverá realizar uma salvaguarda de Sabedoria, em uma falha receberá 4d6 de dano psíquico e não será capaz de notar a ilusão, acreditando que tenha recebido dano de uma bola de fogo real.

IMAGEM ESPELHADA

No nível 10, você pode criar uma imagem espelhada de si mesmo. Essa imagem é capaz de conjurar magias em seu lugar, mas não pode realizar nenhum ataque físico, assim como não pode ser atingido por não se passar de nada além de uma ilusão. Você pode utilizar essa habilidade 1 vez por descanso curto ou longo.

ÁREA ILUSÓRIA

No 14º nível, você pode criar uma área de ilusão de 90 pés de raio, criaturas que entrem nessa área devem realizar um teste de percepção ou arcana para notar de que se trata de uma ilusão, no começo de cada turno as criaturas podem refazer o teste, e em cada falha recebem 6d6 de dano psíquico. Você é livre para criar qualquer coisa que justifique o dano dentro dessa área.

TRANSMUTADOR

O Transmutador aprende que toda matéria e realidade é transitória, através da manipulação precisa da energia mágica é capaz de transformar as coisas, criar formas novas, e colocar a percepção da realidade em cheque. O leque de opções é imenso e quão mais se empenha nessa

escola, mais o arcano é capaz de transformar, conseguindo mudar desde objetos inanimados até mesmo pessoas ou criaturas. A magia do transmutador as vezes se confunde com a alquimia, seja ela prática transformando outros metais em ouro, seja ela mais filosófica, usando os poderes obtidos para se obter uma maior compreensão de si mesmo e assim aprimorar-se.

TRANSFORMAR

No 2º nível você aprende a manipulação de pequenos materiais e objetos, podendo transformar algo existente em alguma coisa diferente. Você pode transformar um ou mais objetos para formar algo novo. Como nos exemplos abaixo:

- Um galho seco e algumas moedas para fazer uma adaga
- Um capacete um uma lâmina
- Galho comprido em um Cajado
- Uma espada em moedas

Você pode criar objetos dessa maneira um número de vezes igual ao seu modificador de inteligência por dia. Nenhum objeto criado dessa maneira voltará a sua forma original após um período de tempo

SERVOS AJUDANTE

No nível 6, você pode dar “vida” temporária para alguns elementos para que eles possam ajudá-lo. Com uma ação você pode criar um servo feito de terra, lama, areia, vento, fogo, pedra. Esse servo pode realizar ataque e genericamente possui CA 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de inteligência, ele possui pontos de vida igual a seu nível de Arcano em d8, por exemplo, no 6º nível o servo terá 6d8 de Pontos de Vida, no 14º ele terá 14d8. Você pode criar qualquer arma que você seja proficiente para ele, assim como você o servo também será proficiente com a arma.

O servo irá se desfazer após 1 minuto em combate ou 1 hora fazendo tarefas simples, como entregar uma carta, lustrar uma armadura ou limpar a casa. Você pode manter um número de servos igual ao seu modificador de inteligência por descanso longo

POLIMORFE

A partir do 10º nível, com uma ação você transforma uma criatura à sua vista no alcance de 20 pés em uma nova forma. Uma criatura não voluntária deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria para evitar o efeito. A transformação permanece pela duração da magia ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer.

A nova forma pode ser qualquer fera cujo nível de desafio seja igual ou menor ao do alvo (ou do nível do alvo, se este não tiver um nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo valores de habilidades mentais, são substituídas pelas estatísticas da fera escolhida.

Ele mantém seu alinhamento e personalidade.

O alvo assume os pontos de vida de sua nova forma. Quando volta para sua forma normal, a criatura retorna para o mesmo número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. Se a transformação se reverter como resultado do alvo ter caído para 0 pontos de vida, todo o excesso de dano será transferido para a sua forma normal.

Essa habilidade possui uma duração de 1 hora e é necessário que você mantenha a concentração, você pode usá-la até 3 vezes por descanso longo..

CRESCIMENTO VIRENTE

No 14º nível, você aprende a proteger a si ou a um aliado, aumentando temporariamente sua vida e CA. usando de sua ação você escolhe uma criatura amigável a você para que ela aumente em uma categoria de tamanho, caso seja pequena se tornará média, caso média se tornará grande e assim por diante. Durante 1 minuto essa criatura terá um bônus na sua CA igual ao seu modificador de inteligência e receberá 5 * o seu nível de arcano como Pontos de Vida



Temporários.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência por descanso longo.

NECROMANTE

O Necromante manipula a energia vital, dessa forma, aprendendo a trabalhar tanto com os vivos quanto com os mortos, acessando os campos energéticos normalmente não conhecidos pelos outros arcanos, os campos de energia do mundo da pós vida. Embora seja real que o necromante possa se conectar aos mortos, seu maior escopo acaba sendo a manipulação da energia vital em si, seja para fortalecer seu próprio corpo ou destruir o corpo de seus inimigos. É dito que o cataclisma que aconteceu na Ilha das Sombras foi fruto da interação entre os dois campos da magia necromante, no qual o barreira entre o mundo dos mortos e dos vivos foi rompida.

SANGUE FRIOS

A partir do momento em que você escolhe essa classe, no nível 2, você entende como transferir tempo de vida mas se torna incapaz de desfazer esse efeito. Quando você adquire essa habilidade ao matar uma criatura humanoide, você rejuvenesce 1 ano de sua vida, não possuindo a opção de negar esse efeito. Você pode rejuvenescer indefinidamente.

PROTEÇÃO DA MORTE

No nível 6, você aprende a controlar a sua própria energia vital, podendo se defender de ataques inimigos. Quando você receber um dano que reduziria seus pontos de vida para 0 mas não o matando instantaneamente, você ficará com 1 ponto de vida ao invés disso.

CONTROLE DO PÓS VIDA

No 10º nível, você pode controlar a energia remanescente em algum ser que tenha morrido a menos de 10 anos. Esse ser renascido deve ser um morto-vivo cuja ND seja igual ou inferior a 4. Você pode reanimar um número de mortos igual ao seu modificador de Inteligência.

Esses mortos-vivos ganham energia vital suficiente para se mover pelos próximos 10 minutos.

Cada um deles possui uma iniciativa separada, você



usa da sua ação bônus para comandá-los. Caso os mortos vivos não recebam nenhum comando eles ficarão parados no local sem se defender ou atacar.

MESTRE DA MALDIÇÃO

A partir do 14º nível, você sabe dizer quando uma criatura está sob o efeito de alguma maldição, ao seu toque, todas as maldições afetando uma criatura terminam. Adicionalmente, você também pode rogar uma maldição a uma criatura. Utilizando uma ação você pode tocar uma criatura, essa criatura deve realizar uma salvaguarda de constituição, em uma falha ela estará amaldiçoada. Sua maldição pode possuir um dos seguintes efeitos:

- Enquanto amaldiçoado a criatura recebe 2d6 de dano necrótico por turno
- Escolha uma habilidade, a criatura terá desvantagem em salvaguardas dessa habilidade
- A criatura terá desvantagem em todos seus ataques
- A criatura ganha 1 ponto de exaustão por dia

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de inteligência por descanso longo, você pode amaldiçoar apenas uma criatura por vez.

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.

Os detratores caem um a um com apenas um deles se mantendo vivo e descrente com o que acaba de presenciar, ele ainda sequer sacara seu revolver e sabe que sua vida está na ponta do dedo da atiradora.

Ele sabe que embora seja humilhante, vale mais a pena manter-se vivo do que arriscar e certamente morrer diante uma mira e velocidade daquelas. Seus braços lentamente vão ao ar em sinal de rendição e ele vê um sorriso surgindo no rosto da atiradora.

Esse breve momento é mais doloroso do que receber um tiro, mas tão rápido quanto, ele sabe que está em problemas quando ela pergunta a ele quem mais Sarah enviou para caçá-la e se ela acha realmente que um dia ela a perdoará pelo que ela fizera a seu pai.

Dentre todos as classes existentes, algumas podem alegar serem amigas antigas do que outras, no entanto a mais nova dentre elas é a dos Atiradores. Um advento recente na história de Runeterra, ao menos assim é dito, pois antes da invenção das armas de fogo, os mestres do combate a distância eram os arqueiros.

Os 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.

No entanto, sua "jovialidade" perante o mundo não deve ser confundida com inexperiência, tampouco com falta de habilidade, os atiradores possuem forças imensas em suas habilidades mesmo sendo poucos e em poucas regiões do mundo.



A corrida armamentista tem se expressado desde a antiguidade com uma predileção pela magia, uma fonte bílica poderosa mas totalmente incerta e volátil que pode muito bem se voltar contra quem acreditava controlá-la, uma resposta dos não providos de magia surgiu através das mecânicas naturais, dos compostos explosivos e do direcionamento de apenas um projétil rígido contra um alvo.

Alguns dizem que a magia fez dos seres vivos criaturas diferentes, com poderes e possibilidades e claras relações de poder, isso talvez seja verdade, mas é certo que a invenção das armas de fogo fez com que eles voltassem a ser iguais.

PÓLVORA E MAGIA

Nem todos atiradores se valem dos poderios puramente científicos para proverem suas capacidades, com flechas encantadas e canhões capazes de explodir cidades, eles sabem que a magia também é um recurso que pode auxiliá-los em sua via, por esse motivo eles respeitam ambos os recursos e procuram sempre que possível uní-los em prol de sua força.

Alguns funileiros encontram em objetos de origem mágica a força para produzirem projéteis e mecanismos ainda mais potentes, enquanto outros que possuem um pouco de poder mágico, procuram canalizá-lo para suas criações.

Independente da origem da arma, e de seu propulsor, seja ele pólvora ou energia arcana, um cano fumegante e precisão na destruição são marcas de um atirador.

Comuns em Piltover e em Zaun, as armas de fogo foram rapidamente

ATIRADOR

Nível	Características	Bravura Máxima
1	Funileiro, Talento Natural	-
2	Bravura, Tiro Mirado	2
3	Trilha do Atirador	2
4	Aprimoramento	2
5	Ataque Extra	3
6	Característica da Trilha	3
7	Truque de Tiro	3
8	Aprimoramento	3
9	Evasão	4
10	Característica da Trilha	4
11	Tiro Violento	4
12	Aprimoramento	4
13	Talismã Pessoal	5
14	Característica da Trilha	5
15	Truque na Manga	5
16	Aprimoramento	5
17	Característica da Trilha	6
18	Costas Quentes	6
19	Aprimoramento	6
20	Bravura Indômita	6

absorvidas por Noxus e vez ou outra surgem rumores de armas de fogo mágicas sendo utilizadas em Ionia. Já em Águas de Sentina, talvez seja o local onde elas sejam usadas de forma mais mundana, vistas nas cinturas daqueles que podem pagar o seu preço.

Armas de fogo mágicas estão entre as mais raras e cobiçadas armas em toda Runeterra, normalmente dando imenso poder a quem as porta, em alguns lugares elas são banidas e em outros elas são desejadas, mas a regra geral é que em todos os lugares elas são temidas.

ATENÇÃO INDESEJADA

Como foi dito anteriormente, cada local de Runeterra tem um relacionamento diferente com armas de fogo, enquanto em Piltover o porte delas é permitido apenas a agentes da lei, em Zaun as autoridades estão mais preocupadas em lucrar com o negócio delas.

Muitas acabam em Águas de Sentina, sendo negociadas até mesmo sob a luz do dia se você souber onde procurar. No entanto o custo delas pode ser elevadíssimo especialmente se você estiver disputando com algum agente Noxiano encarregado de armar e municiar ainda mais o Império.

Já em Demacia elas são vistas com muito medo, especialmente pela petricia não apresentar nenhuma defesa adicional contra a maioria delas, sendo sua presença combatida quase da mesma forma que a magia.

Em Freljord elas são extremamente raras especialmente por costumarem apesar de problemas de funcionamento no inverno severo, ou mesmo por muitas vezes não serem o suficiente para derrubar as criaturas moldadas pelo castigo gélido.

Com a invasão Noxiana que tanto assolou Ionia, algumas autoridades passaram a importar mesmo que clandestinamente peças de outras regiões, especialmente de Piltover, onde estudiosos tentaram reproduzir os efeitos das mesmas suprindo sua falta de habilidade científica com a abundância de magia existente.

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) + seu modificador de Constituição por nível de atirador após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armadura: Armaduras leves

Armas: Armas simples, armas de fogo

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

Como todos atiradores, você tem algo que faz com que você consiga permanecer tranquilo 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 Torso. 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 Esquiva.

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.

Capa de Atirador. Enquanto vestir essa capa, você possui proficiência em Furtividade, caso você já possua proficiência, você recebe Aptidão(Expertise)

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

MODIFICAÇÕES

Nível	Modificação	Efeito	Categoria
3	Cano Longo	A arma pode fazer ataque até seu alcance longo sem desvantagem.	Cano
3	Cano Curto	A arma pode fazer apenas ataques de alcance curto. Ao ser acertado o alvo é jogado para trás 1,5 metros.	Cano
3	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
3	Runa de Endurecimento	A arma não precisa mais receber manutenção para funcionar normalmente.	Pessoal
3	Prender	Quando um inimigo é atingido por esta munição, ele é incapacitado, as criaturas médias e menores são incapacitadas por 3 rodadas, as grandes criaturas são incapacitadas por 2, as enormes criaturas são incapacitadas por 1 e gigantescas não são afetadas.	Munição
6	Lâmina Baioneta	Modifica uma arma de longo alcance. Quando você tem esta arma equipada e um inimigo se move a menos de 1,5 metro de você, você pode atacá-la como uma ação bônus por 1d4 + 1 de Dano Cortante quando uma lâmina estiver presa a arma. Força não afeta o dano do balanço.	Extra
6	Liga Silenciadora	Essa arma é tratada como silenciosa, conforme detalhado nas áreas de propriedades.	Liga
6	Liga Leve	A Arma se torna leve, conforme detalhada no LdJ. Isso Não afeta armas com a propriedade duas mãos.	Liga
6	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
6	Velho Fiel	A Falha de Tiro da arma é reduzida em 2.	Pessoal
10	Auto Recarga	Se você não utiliza a arma para atacar durante seu turno, ela é completamente recarregada automaticamente.	Recarga
10	Arma Vampírica	Você não precisa recarregar a arma mas cada ataque que você faz custa 1 pv de dano necrótico em você.	Recarga
10	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 carregar a arma manualmente.	Recarga
10	Dardo Explosivo	Quando esta munição atinge um alvo, ela explode, fazendo com que todas as criaturas dentro do alcance dela recebam 4d6 de dano de fogo e tenham que ter um sucesso em uma salvaguarda resistência de CD 15 ou cairão. Criaturas grandes ou maiores automaticamente sucedem o salvamento.	Munição
10	Luneta Sniper Tática	Como uma ação você pode mirar com a luneta e fazer um ataque simples com vantagem.	Pessoal
14	Carga Restauradora	Quando uma criatura é atingida por uma dessas munições, elas não recebem dano, mas são curadas por 1d10 + 20 pontos de vida. Recomenda-se que você atire aliados com estes, não inimigos.	Munição
14	Munição Perfurante	Ataques feitos com essa arma ignoram resistência à perfuração para propostas de cálculo de dano.	Munição
14	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
14	Munição Corrosiva	Ataques bem sucedidos feitos com essa arma causam 1d4 de dano adicional por ácido.	Munição
14	Design Modular	Você pode modificar essa arma durante um descanso curto.	Pessoal

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

Atiradores costumam ser solitários, raramente se associando em duplas quanto mais em grupos maiores. Por esse motivo, acabam tendo Trilhas, caminhos feitos de forma intuitiva que se relacionam com a forma como encaram o mundo e as habilidades necessárias para sua sobrevivência.

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 do 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 arcano 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 com componentes nem sempre seguros. 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

ARMAS DE FOGO

Nome	Custo	Dano	Peso	Propriedade
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
Reolver	85po	1d8 perfuração	1.5kg	Munição (alcance 18/75) capacidade 5, leve, erro 3, recarga
Espingarda	500 po	1d6 perfuração	3.5 kg	Munição (alcance 3/6), capacidade 2, leve, erro 3, recarga, dispersão
Espingarda Cano Serrado	250 po	1d8 perfuração	3.5 kg	Munição (alcance 3,5/ 7), capacidade 2, erro 3, recarga, duas mãos, dispersão

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 arcana 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.

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 arcana, 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 o 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 um a 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.

TRILHA DO ATIRADOR DE ELITE

Muitos atiradores se empenham em movimentar-se livremente no campo de batalha, enquanto outros se especializam em uma relação entre eles e suas armas. Os Atiradores de Elite são de certa forma um meio termo entre esses dois aspectos, buscando o conhecimento do terreno para que possam extrair o melhor de suas armas.

ATIRADOR AFiado

Quando você acertar sucessivamente um inimigo duas vezes com sua arma de longo alcance, adicione seu bônus de proficiência + mod de Destreza ao dano. Quando você atinge o nível 10, você só é obrigado a acertar um inimigo uma vez antes que este bônus tenha efeito. O bônus é redefinido quando você não conseguir acertá-lo na próxima vez.

OLHOS AFIADOS

Quando você atinge o nível 6, você tem seu bônus de proficiência nos testes de Percepção e Investigaçao, se você já for proficiente nesses testes você dobra o Bônus.

HABILIDADE A DISTÂNCIA

No 10º nível, ao atacar com uma arma de longo alcance, adicione (seu bônus de proficiência × 5) ao alcance máximo da arma e quanto mais distante maior o dano. Por exemplo, um Rifle de ferro reforçado com 320 pés de distância tem seu alcance aumentado em 10 no primeiro nível, e seu dano é dobrado quando o alvo está no alcance máximo.

Você pode voluntariamente aceitar a condição de Caído para dobrar esse bônus.

ESQUIVA ESTILOSA

Quando você atinge o nível 14, você pode executar uma impressionante jogada acrobática para sair da área do seu oponente sem causar um ataque de oportunidade. Você precisa passar em uma salvaguarda Acrobacia, adicionando seu modificador de proficiência (ou dobrando-o se você já é proficiente em Acrobacia) à salvaguarda. Se o resultado for 10 ou maior, você faz um ataque corpo-a-corpo bônus contra aquele inimigo e anda 15 pés. Se a salvaguarda for de 5 a 9, você pulará 10 pés, mas não fará um ataque. Se o rolo for menor, você simplesmente desperdiçou uma ação.

TIRO FURTIVO

Você ganha essa habilidade quando atinge o nível 17. Quando você está escondido e atira contra um inimigo, você permanece oculto. Se você atirar novamente, você deve fazer uma salvaguarda Destreza(Furtividade) para permanecer oculto.

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 joga 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.



BODISATVA



Ao invés de desferir um soco direto, a mulher balançou os braços no ar descrevendo com eles um círculo ao que seu agressor avançou diretamente vendo uma abertura para acertá-la de vez e acabar com aquela palhaçada, no entanto após o primeiro passo, ele sentiu algo em seu estômago, similar a um soco desferido diretamente em uma região totalmente desprotegida. Caiu no chão, botou para fora o almoço e sentiu suas forças se esvaindo, com uma fraqueza tomando seu corpo em ondas e tirando todas as forças de seus músculos. Enquanto encarava as penas que pareciam crescer atrás da orelha da mulher, perguntou-se como aquilo acontecera.

A Vastayesa se aproximou do homem, pegou de volta sua algibeira jogando-a pro ar e sentindo seu peso, conferindo que estava tudo ali, sem dizer uma palavra sequer seguiu seu caminho enquanto o ladrão receava estar próximo da morte, tomado pelo medo tentou berrar mas não tinha voz, lentamente viu tudo ficando escuro e achou que seria a sua última visão em vida.

Depois de algumas horas, acordou no mesmo lugar onde estava, com uma multidão de curiosos a seu redor que pareceram surpresos ao vê-lo se levantando, uma criança que assistia a tudo enquanto comia sua maçã se aproximou dele e falou alguma coisa sobre ele ter prometido mudar de vida, que aquilo era o que um Bodisatva causava na vida das pessoas, um reequilíbrio de suas prioridades.

Irritado, ele esticou a mão para empurrá-la e percebeu que sua mão trespassara um espírito que sumiu em seguida. Conhecia os Bodisatvas pela fama de Lee Sin, o Monge Cego e receptáculo do Dragão, mas jamais pensara ter encontrado e estupidamente ter tentado roubar uma. Pensou na sorte de estar vivo e esse pensamento foi o começo de sua vida honesta que durou até o fim de seus dias e pela qual passou a agradecer a todo momento àquela Bodisatva Vastayesa, até mesmo quando seus olhos se fecharam pela última vez.

Assim como a magia de Runeterra pode modificar estruturalmente uma simples flor que nasce em solo rico em energia mística, o mesmo aconteceu com alguns povos, que encontraram dentro de si uma fonte de energia que reverberava com a magia do mundo e o mundo espiritual, o Ki.

O Bodisatva aprimora a si mesmo, transcendendo aos poucos as condições mortais e conectando-se a uma essência espiritual na busca da plenitude do ser e do entendimento de si mesmo, ele conecta a magia que permeia Runeterra a sua pele, sua carne e seus ossos, na totalidade de seu corpo através do Ki, alcançando feitos que não são meramente mágicos.

A visão de que o Bodisatva é apenas um conduíte que transforma a magia em Ki é comum, embora isso não tenha sido estudado o suficiente ainda, talvez existam mais relações do que se imagina a princípio, especialmente quando analisadas sob a ótica das três fontes.

Ki

Aqueles que buscam a excelência em seus corpos muitas vezes o fazem para que o-Ki que o percorre possa fazê-lo sem nenhum impedimento, em um fluxo contínuo e harmônico. Essa maestria alcançada aos poucos deu aos estudiosos do Ki a visão de que essa energia não era algo exclusivo dos Bodisativas, mas sim algo comum a todos os seres, até mesmo aos inanimados.

Através dos estudos cuidadosos efetuados nos templos, eles passaram a não apenas manipular o Ki em seus corpos, mas também conseguindo interagir com o Ki de outras existências.

Um dos riscos do uso do Ki é a sensação de poder e de vaidade excessiva, que já vitimizou muitos Bodisatvas que se consideravam uma existência

BODISATVA

Nível	Marcial	Ki	Desloc.	Características	Sutra Adicional
1	1d6	1	-	Ki, Sutra	1
2	1d6	2	+10 pés	Doutrina, Movimento sem Armadura	1
3	1d6	3		Característica de Doutrina	2
4	1d6	4		Aprimoramento, Queda Lenta	2
5	1d6	5		Ataque Extra	3
6	1d6	6	+15 pés	Golpes de Chi, Característica de Doutrina	3
7	1d8	7		Evasão	4
8	1d8	8		Aprimoramento	4
9	1d8	9		Aprimoramento de Movimento sem Armadura	5
10	1d8	10	+20 pés	Pureza Corporal	5
11	1d10	11		Característica de Doutrina	6
12	1d10	12		Aprimoramento	6
13	1d10	13		-	7
14	1d10	14	+25 pés	-	7
15	1d10	15		Característica de Doutrina	8
16	1d10	16		Aprimoramento	8
17	1d12	17		Característica de Doutrina	9
18	1d12	18	+30 pés	-	9
19	1d12	19		Aprimoramento	10
20	1d12	20		Auto Aperfeiçoamento	10

acima dos meros mortais. Talvez um capricho do destino, ou talvez apenas o fruto do descuido e do esquecimento dos princípios básicos de auto entendimento necessários para melhor utilização dessa potência

Aqueles que trilham o caminho dos Bodisatva estão em constante batalha com seus temores e demônios internos, e qualquer derrota nessa batalha diária pode muitas vezes custar o equilíbrio, afastando o Bodisatva da plenitude em direção a uma via de temor e mesquinhez, procurando realmente ser algo além de meros mortais.

pode manter ao mesmo tempo e em harmonia, no entanto existem rumores de artefatos e pactos com entidades espirituais, que podem proporcionar um rompimento desses limites. A verdadeira é o preço desses rumores, é que difere em cada fonte, enquanto alguns alegam que isso pode custar a própria plenitude, outros dizem que essa é a única forma de ser verdadeiramente pleno.

criando um Bodisatva

À medida que você criar seu personagem bodisatva, pense sobre suas conexões com o monastério onde você aprendeu suas perícias e passou os seus anos de formação. Você era um órfão ou uma criança deixada na entrada do monastério? Seus pais prometeram você para o monastério como forma de gratidão por serviços prestados pelos bodisatvas? Você ingressou nessa vida reclusa para se esconder de um crime que cometeu? Ou você escolheu a vida monástica por vontade própria?

Considere o porquê de você partir. O líder do seu monastério escolheu você para uma missão particularmente importante além do mosteiro? Talvez você tenha sido expulso por violar alguma das regras da comunidade. Você ficou devastado ao partir, ou ficou feliz ao sair? Havia algo que você esperava concluir fora do monastério? Você estava ansioso para voltar pra sua casa?

Como resultado da vida estruturada de uma comunidade monástica e a disciplina necessária para dominar o ki, os bodisatvas, quase sempre, tem um alinhamento leal.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um Bodisatva rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Sabedoria. Segundo, escolha o antecedente eremita.

SUTRAS E DOUTRINAS

Os templos que na antiguidade se formaram com pessoas interessadas e trabalhando em conjunto aos poucos se tornaram a referência maior dos Bodisatvas, no entanto a plenitude é além de um destino, uma infinidade de caminhos.

Muitos caminhos já foram trilhados por Bodisatvas espalhados pelo mundo, seja através da conexão com a magia espiritual dos animais, da elemental com as potências naturais ou mesmo celestial através da compreensão dos movimentos celestes.

Na busca desses conhecimentos, alguns deixaram registros aqui e ali sobre como ativar certas particularidades das potências do Ki. Em sua grande maioria, em sutras, unidades de conhecimento físicas que podem muitas vezes transmitir esse conhecimento de maneira cifrada, compreensível apenas por aqueles que atinjam um determinado grau de plenitude.

Ainda, assim como os caminhos são muitos, alguns deixaram seus registros não em templos ou escolas, mas em objetos que fizeram parte de sua vida ou em locais onde encontraram a percepção de deixar um legado.

Os sutras adicionais são muitas vezes absorvidos pelo corpo do Bodisatva e codificados em seu Ki através de manipulações do fluxo, por esse motivo, há um limite para a quantidade de sutras que um corpo

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de arcano

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

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

PROFIÇÕES

Armaduras: Nenhuma

Armas: Armas simples, espadas curtas, armas Bodisatvas

Ferramentas: Escolha um tipo de ferramenta de artesão ou um instrumento musical

Salvaguarda: Força, Destreza

Perícias: Escolha duas dentre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História, Intuição e Religião

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma espada curta ou (b) qualquer arma simples
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro
- 10 dardos

KI

O Ki é o maior princípio do Bodisatva, é a compreensão da energia interna e externa e de suas relações com o verdadeiro ser que transcende o mundano. O Ki é um princípio comum a toda forma existencial, seja ela física ou etérea, viva ou morta, as plantas possuem Ki e florescem com maior vigor quando em um efluvio do mesmo, até mesmo os mortos ou mesmo corpos em decomposição o possuem.

A partir do 1º nível, seu treinamento permite que você controle a energia mística do Ki. Seu acesso a essa energia é representado por um número de pontos de Ki. Seu nível de bodisatva determina o número de pontos que você tem, como mostrado na coluna Ki da tabela O Bodisatva.

Você pode gastar esses pontos para abastecer várias características de Ki. Quando você gasta um ponto de Ki, ele se torna indisponível até você terminar um

descanso curto ou longo, no fim deste, todos os pontos de Ki gastos voltam para você. Você deve gastar, pelo menos, 30 minutos do descanso meditando para recuperar seus pontos de Ki.

Algumas das características de Ki requerem que seu alvo realize um teste de resistência para resistir ao efeito da característica. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

CD de resistência de Ki = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Além disso, o contato do Bodisatva com o Ki acaba por despertar capacidades ocultas do corpo que podem ser estudadas e intensificadas, entre elas:

REDUTO

A Pujança de Ki é o aprimoramento de seu próprio corpo, que, através do Ki, deve ser aprimorado equilibrando mente, corpo e espírito, ao criar um personagem, escolha entre um dos redutos abaixos:

- Reduto do Vento. Sua agilidade não é apenas reflexo, mas também o resultado de treino em antecipar movimentos, por esse motivo, você pode a partir do 1º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.
- Reduto do Ferro. O enrijecimento de seus músculos é feito não apenas por proeza física, mas também como um derivado do treinamento com o Ki, a partir do 1º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Força + seu modificador de Sabedoria.

REFINAMENTO DE KI

O Bodisatva comprehende seu próprio corpo e com isso é capaz de aprimorá-lo com a Pujança, mas além disso, a própria Pujança pode ser estudada através de técnicas voltadas para o combate, as Artes Marciais, com isso, no 1º nível, sua prática nas artes marciais concede a você maestria nos estilos de combate que utilizam golpes desarmados e armas Bodisatvas, que são as espadas curtas e quaisquer armas simples corpo-a-corpo que não tenham a propriedade duas mãos ou pesada, ou armas da sua Doutrina.

- Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma Bodisatva e não estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um escudo:
- Você pode usar Destreza ao invés de Força para as jogadas de ataque e dano dos seus golpes desarmados e de suas armas bodisatvas..
- Você pode rolar um d4 no lugar do dano normal dos seus golpes desarmados e armas bodisatvas. Esse dado muda à medida que você adquire níveis de bodisatva, como mostrado na coluna Marcial na tabela O Bodisatva.
- Quando você usa a ação de Ataque com um golpe desarmado ou uma arma de bodisatva no seu turno, você pode realizar um golpe desarmado com uma ação bônus. Por exemplo, se você realizar a ação de Ataque com



um bastão, você também poderá realizar um golpe desarmado com uma ação bônus, assumindo que você ainda não realizou uma ação bônus nesse turno.

Determinadas Doutrinas usam formas especializadas de armas Bodisatva. Por exemplo, você pode usar uma clava feita por dois pedaços de madeira conectados por uma pequena corrente (chamado de nunchaku) ou uma foice com uma estranha lâmina fina (chamada de kama). Qualquer que seja o nome que você use para uma arma de Bodisatva, você pode usar as estatísticas de jogo mostradas para as armas.

SUTRA

Ao passo que o Bodisatva desenvolve seu Ki, ele passa a receber características inerentes a esse desenvolvimento que muitas vezes podem ser utilizadas consumindo sua reserva de Ki, são os Sutra, técnicas e conhecimentos comuns a todas doutrina, a diferença dos Sutra para as outras características de classe é que os Sutra podem ter um componente indutivo, um aspecto que pode ser utilizado através do consumo de Ki.

As Doutrinas podem ter outros Sutra dentro de seu corpo de ensino. Além dos Sutra descritos aqui que são conquistados a cada nível, existem outros Sutra perdidos em manuscritos antigos que podem ser aprendidos, esses sutra são apenas indutivos.

1º NÍVEL

Movimento Suave. Você pode gastar 1 ponto de Ki para realizar a ação de Esquivar, com uma ação bônus, no seu turno.

2º NÍVEL

Leveza Essencial. Você pode gastar 1 ponto de Ki para realizar a Ação de Desengajar ou Disparada, com uma ação bônus, no seu turno, e sua distância de salto é dobrada nesse turno.

Golpe Quintessencial. Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de Ki para realizar dois golpes desarmados com uma ação bônus.

Rajada de Ki. Você pode canalizar o seu Ki como uma magia de ataque a distância no lugar de um ataque desarmado. Esse ataque tem um alcance de 30/60 pés. Você é proficiente com o mesmo e pode adicionar seu modificador de sabedoria no ataque e dano causando 1 dado de dano abaixo do seu dano Marcial de dano de força. Esse dado muda conforme você ganha níveis de Bodisatva seguindo a escala Marcial da tabela do Bodisatva. Ao atacar com a Rajada de Ki, você pode fazer um ataque desarmado adicional como ação bônus.

3º NÍVEL

Redirecionar Projéteis. Você pode usar sua reação para defletir ou apanhar o projétil quando você é atingido por um ataque de arma à distância. Quando o fizer, o dano que você sofrer do ataque é reduzido em $1d10 +$ seu modificador de Destreza + seu nível de bodisatva. Se o dano for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil se ele for pequeno o suficiente para ser segurado em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Se você apanhar um projétil dessa forma, você pode gastar 1 ponto de Ki para realizar uma ação à distância com a arma ou munição que você acabou de pegar, como parte da mesma reação. Você realiza esse ataque com proficiência, independentemente das armas em que você é proficiente, e o projétil conta como uma arma de bodisatva para o ataque. A distância do ataque do bodisatva é de 6/18 metros.

4º NÍVEL

Furto de Ki. Quando você faz um ataque contra uma criatura que não seja Morto-vivo ou um construto, você pode usar uma ação bônus para que ele faça

uma salvaguarda de Constituição com DC igual ao DC de Bodisatva. Caso o alvo falhe, você adiciona um ponto de Ki à você para cada ataque que acerte. Seu Ki não pode exceder o seu máximo usando essa habilidade.

5º NÍVEL

Reverberar Ki. Você pode interferir no fluxo de Ki do corpo de um oponente. Quando você atingir outra criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar 1 ponto de Ki para tentar um ataque que causa atordoamento. O alvo deve ser bem sucedido numa salvaguarda de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

6º NÍVEL

Vibração de Ki. Você ganha a habilidade de enviar vibrações letais no corpo de alguém. Ao acertar uma criatura com ataque desarmado, você pode gastar um número qualquer de Ki (X) para dar início nessas vibrações. As vibrações são inofensivas a menos que você use sua ação para finalizá-las. Para tal, você e o alvo tem de estar no mesmo plano de existência. Quando você faz isso, a criatura deve fazer uma salvaguarda de Constituição contra o seu CD de bodisatva. Caso falhe, recebe $(1*X)$ dados de dano marcial em dano necrótico, ou metade desse dano em caso de sucesso. Você pode escolher concluir essas vibrações de forma inofensiva.

7º NÍVEL

Santuário Mental. Você pode usar sua ação para terminar um efeito em si mesmo, que esteja lhe enfeitiçando ou amedrontando. Com o gasto de 1 ponto de Ki, você pode fazer o mesmo em outra pessoa como uma ação.

Infusão de Ki. Escolha uma arma de combate ou ataque desarmado como assinatura. Ao atacar com essa arma, você pode gastar 1 ponto de Ki e adicionar ao dano um dado abaixo do seu dado marcial, caso você acerte o ataque, esse ponto é restaurado.

8º NÍVEL

TÊMPERA DE KI. Seus ataques com armas Bodisatva, Ataques desarmados e Rajada de Ki, passam a ter uma margem de Crítico de 19-20. Ao acertar um ataque crítico você pode gastar 2 pontos de Ki para causar 3x o dano ao invés de 2x.



9º NÍVEL

Aceleração Espiritual. Você pode gastar 2 pontos de Ki para lançar sobre si o efeito da magia Velocidade sem necessidade de espaço de magia ou gasto de componentes.

10º NÍVEL

Pureza do Santuário. No 10º nível, sua maestria do Ki flui através de você, tornando-o imune a doenças e venenos. Com o gasto de 1 de Ki você pode usar Restauração Menor em um alvo.

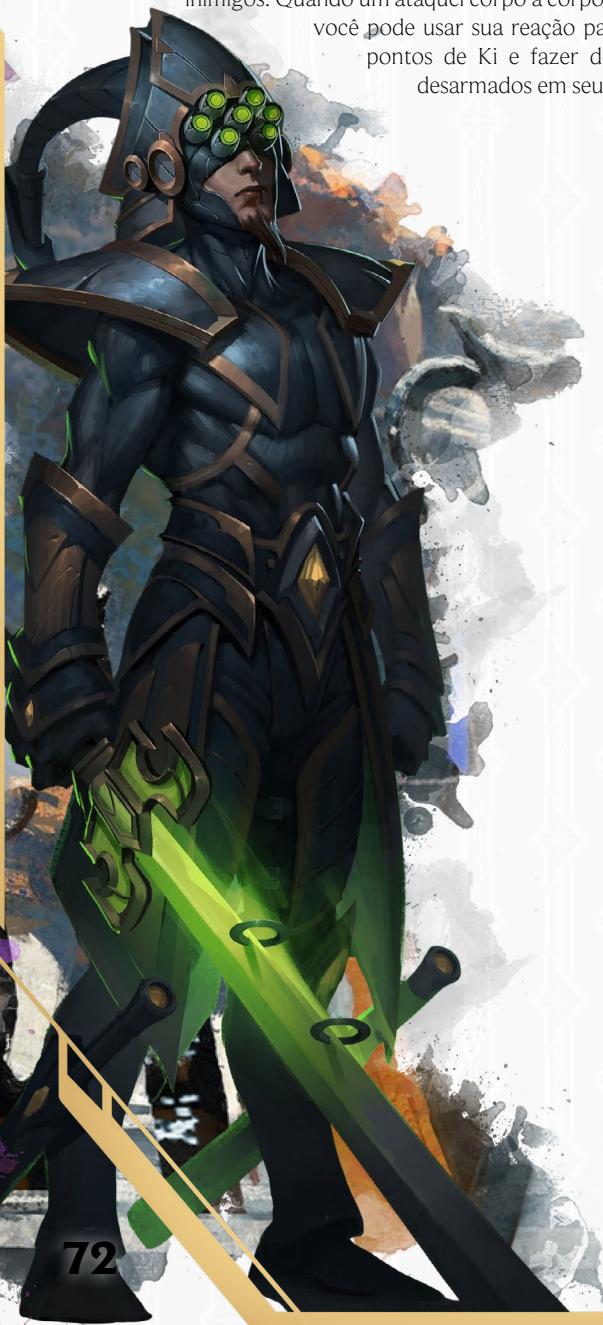
Profusão de Ki. Você pode escolher outra arma ou ataque para se beneficiar de Infusão de Ki e ao usar Infusão de Ki, caso você acerte o ataque, recupera 2 pontos de Ki ao invés de apenas 1.

11º NÍVEL

Passo do Ki. Você ganha a habilidade de realocar o seu ser instantaneamente, com uma ação bônus, você pode gastar 4 pontos de Ki e irá se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Você, então, terá vantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo que você fizer antes do final do seu turno.

12º NÍVEL

Redirecionar Ki. Você aprende a tirar vantagem das falhas de seus inimigos. Quando um ataquei corpo a corpo errar você, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de Ki e fazer dois ataques desarmados em seu atacante.



13º NÍVEL

Lingüagem Quintessencial. A partir do 13º nível, você aprende a tocar o chi de outras mentes fazendo com que você comprehenda todos os idiomas falados. Além do mais, qualquer criatura que possa entender um idioma poderá entender o que você fala. Com o gasto de 1 Ki você pode fazer uma criatura receber os mesmos benefícios por um número de horas igual ao seu modificador de Sabedoria.

14º NÍVEL

Reduto Adamantino. Sua maestria do Ki concede a você proficiência em todos os testes de resistência. Além disso, toda vez que você realizar um teste de resistência e falha, você pode gastar 1 ponto de chi

15º NÍVEL

Pulsação de Ki. Sua habilidade em manipular o Ki se estende aos outros, quando você acerta um ataque crítico com uma arma Bodisatva, um Ataque desarmado ou uma Rajada de Ki, você pode declará-lo como um ataque atordoante sem consumo de Ki. Você pode gastar um ponto de Ki para forçar a salvaguarda de CON ser feita com desvantagem.

16º NÍVEL

Dádiva de Ki. Você se torna um mestre do fluxo de Ki. Ao errar um ataque desarmado, você pode gastar 1 ponto de Ki para atacar novamente o mesmo alvo. Isso não afeta ataques providos por esse recurso.

17º NÍVEL

Florescer do Furto de Ki. Ao usar o Furto de Ki para roubar Ki, você pode recuperar 2d8 de vida e reverter efeitos de envelhecimento em um número de anos igual até o seu nível de Bodisatva.

18º NÍVEL

Forma de Ki. Você pode usar sua ação para gastar 4 pontos de Ki e ficar invisível por 1 minuto. Durante esse tempo, você também adquire resistência a todos os danos, exceto dano de energia. Além disso, você pode gastar 8 pontos de Ki para conjurar a magia projeção astral, sem precisar de componentes materiais. Quando o fizer, você não pode levar qualquer outra criatura com você.

SUTRA ADICIONAL

Algumas Doutrinas possuem Sutras exclusivos acessíveis aos Bodisatvas que as seguem, ainda, existem também sutras perdidos de outras tradições extintas ou mesmo de Bodisatvas que deixaram registros de suas evoluções e esclarecimentos pessoais. O valor de Sutra Adicional refere-se ao máximo de técnicas que o Bodisatva pode ter além das providas pela classe. Sutras exclusivos da Doutrina escolhida não contam para o máximo de Sutras Adicionais. Os Sutras adicionais podem ser encontrados em história e sempre possuem algum pré-requisito. Alguns exemplos de Sutras adicionais podem ser encontrados abaixo:

Palma de Lótus

Pré-Requisito, Bodisatva 3

A manopla de um antigo Bodisatva tem o desenho de uma flor de lótus com inscrições que podem ser estudadas. Absorver o conteúdo desse Sutra requer 2 horas de estudo e ao término permite o Bodisatva aprender essa habilidade.

Ao custo de 2 de Ki, o Bodisatva pode manifestar uma energia oscilante em sua mão, podendo usá-la em um ataque. O alvo deve fazer uma salvaguarda de constituição e caso falhe, cairá no solo sem conseguir se levantar por um número de turnos igual ao modificador de sabedoria do Bodisatva.

O Furto do Rei Macaco

Pré-Requisito, Bodisatva 5

Um pequeno manuscrito enrolado em faixas de seda, dentro de um

vaso ornamental de um templo-esquecido em Tevasa, conta a história de um vastaya Shimon extremamente ágil e esperto, que conseguiu a liderança de sua tribo ao vencer seus adversários em corridas. Absorver o conteúdo desse Sutra requer 4 horas de estudo e ao término permite ao Bodisatva aprender essa habilidade.

Ao custo de 2 de Ki, o Bodisatva pode manifestar uma energia oscilante em sua mão, podendo usá-la em um ataque. O alvo deve fazer uma salvaguarda de constituição e caso falhe esse ataque causa lentidão no alvo reduzindo sua velocidade no mesmo valor da tabela de deslocamento e por um número de turnos igual a proficiência do Bodisatva, ele ganha isso em movimento adicional.

DOUTRINA

Ao alcançar o 2º nível nessa classe, você deve escolher uma Doutrina: Doutrina da Arte do Wuju, Doutrina da Técnica do Vento, Doutrina da Academia de Hirana, Doutrina da Irmandade de Navori, Doutrina do Mosteiro de Shojin, todas detalhadas no final da descrição dessa classe. Sua doutrina concede a você características no 1º nível e novamente no 3º, 6º, 11º, 15º e 17º nível.

MOVIMENTO SEM ARMADURA

A partir do 2º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura nem empunhando um escudo. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis, como mostrado na tabela O Bodisatva.

No 9º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

QUEDA LENTA

Começando no 4º nível, você pode usar sua reação, quando você cai, para reduzir o dano de queda sofrido por um valor igual a cinco vezes seu nível de Bodisatva.

ATAQUE EXTRA

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

GOLPES DE KI

A partir do 6º nível, seus golpes desarmados contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataque e danos não-mágicos.

EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro elétrico de um dragão azul ou uma magia bola de fogo. 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.

MENTE TRANQUILA

A partir do 7º nível, você pode usar sua ação para terminar um efeito em si mesmo, que esteja lhe enfeitiçando ou amedrontando.

PUREZA CORPORAL

No 10º nível, sua maestria do chi flui através de você, tornando-o imune a doenças e venenos.

AUTO APERFEIÇOAMENTO

No 20º nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum ponto de Ki restante, você recupera 4 pontos de Ki.



DOUTRINAS

As Doutrinas representam especialmente onde o Bodisativa aprende a canalizar o seu ki e as formas pelas quais ele faz isso. Normalmente são mosteiros ou templos onde eles treinam por anos até alcançarem um estado em que se podem se considerar aptos a vivenciar o mundo e se aprimorar pelo impacto do exterior.

DOUTRINA DA ARTE DO WUJU

Os praticantes da arte do Wuju aprendem sobre o mundo espiritual da mesma forma que aprendem a canalizar seu ki através de suas armas em um aprendizado sobre a harmonia fina encontrada entre matéria e espírito.

ATAQUE ENERGIZADO

Quando você escolhe essa doutrina, você pode utilizar de seu Ki para fortalecer seus ataques com arma. A cada 1 de Ki gasto, o dano de seu ataque aumenta em 1 dado da coluna Marcial na tabela o Bodisatva.



74

MEDITAR

A partir do 3º nível, você pode utilizar de sua ação e dois de Ki para meditar. Enquanto estiver meditando você recebe resistência a danos não mágicos e recupera 4d6 de vida até o final do seu próximo turno, cancelar essa habilidade prematuramente não fará com que você se cure.

ATAQUE ALFA

No Nível 6, gastando 4 de Ki, você pode atacar um inimigo que esteja a até 10 pés de você, caso haja inimigos a até 10 pés do seu alvo primário, eles devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha eles recebem metade do dano de sua arma + 6d6 de dano, em um sucesso recebem metade disso.

IMPARÁVEL

No 11º nível, você pode utilizar 3 de Ki para triplicar sua movimentação, além disso você fica imune a qualquer habilidade ou magia que reduziria sua movimentação. Essa habilidade dura por 1 minuto ou até que você pare ela.

ATAQUE EXTRA

No Nível 15 você possui 1 ataque extra.

VISÃO ESPIRITUAL

A partir do 17º nível você tem a capacidade de enxergar o espírito de todos os seres, você também sabe como atingi-los. Ao gastar 6 de Ki e com uma ação bônus, ao atacar inimigos você pode escolher atingir seus espíritos, inimigos cujo espírito fora focado devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha recebem 8d8 de dano adicional, e em um sucesso apenas metade do dano.

DOUTRINA DA DANÇA DAS LÂMINAS

Uma arte quase perdida, a Doutrina da Dança das Lâminas foi esquecida graças à paz de Ionia, vindo a se tornar uma simples dança cultural de sedas e tecidos. Resgatada recentemente, ela utiliza o Ki para manipular lâminas especiais afiadas em toda a sua extensão, sem qualquer empunhadura.

LÂMINAS NAVORI

No momento em que você escolhe essa doutrina você possui proficiência com Lâminas Navori. Lâminas Navori são lâminas mágicas que só podem ser controladas através de Ki, essas lâminas nunca perdem o fio. Além de seu equipamento inicial você recebe 2 Lâminas Navori. No nível 1 você pode controlar apenas 2 lâminas por vez.

ARMA MARCIAL ESPECIAL

Preço	Dano	Peso	Propriedades
Lâmina Navori	15po	1d6 cortante	1,5kg Leve, Alcance, Arremesso (20ft/60ft), Especial

Lâminas Navori possuem propriedades únicas, elas são lâminas que podem flutuar ao redor do usuário caso ele possa controlar o Ki das Lâminas. Sendo da Doutrina da Dança das Lâminas, você aprende a controlar essas armas únicas, podendo controlar até 6 de uma única vez. Você possui desvantagem quando usar lâmina Navori sem ser da Doutrina da Dança das Lâminas. Além de não poder controlar as Lâminas propriamente, ao usar essa arma que não possui nenhuma espécie de empunhadura, você recebe 1d6 de dano cortante para cada ataque que realizar, ele sendo um sucesso ou não.

SURTO DA LÂMINA

No Nível 3, você pode avançar em um inimigo a até 10 pés de você causando dano com suas Lâminas Navori, caso matar pode gastar 2

pontos de Ki para atacar novamente usando essa habilidade.

DANÇA DESAFIADORA

No 6º nível, você possui uma afinidade maior com as Lâminas Navori, podendo controlar a até 4 Lâminas por vez. Além disso você aprendeu como utilizá-las para se defender, você pode utilizar sua reação e 2 de Ki para fazer com que suas Lâminas o defendam, até o começo do seu próximo turno você possui resistência a danos não mágicos e metade de todo dano recebido é devolvido em 1 ataque em uma linha de 10 pés de você.

DUETO IMPECÁVEL

A partir do nível 11, você pode gastar 2 de Ki para lançar duas lâminas em locais vazios a até 15 pés de você, as lâminas ficam no espaço até o final de seu próximo turno. Com uma ação bônus utiliza de sua Ki para criar uma linha de Ki entre elas, ao fazer isso as lâminas se cruzam no centro do campo, inimigos nessa linha devem realizar uma salvaguarda de Destreza CD 8 + proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha causa 6d6 de dano cortante e atordoado, em um sucesso recebem metade do dano.

Agora você pode controlar até 6 Lâminas por vez.

LÂMINA DA VANGUARDA

No Nível 15, você pode gastar sua ação para criar um cone invertido de 15 pés feito de Lâminas Espirituais, criaturas na área no momento que essa habilidade foi lançada devem realizar uma salvaguarda de Destreza CD 8 + proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha recebem 8d6 de dano cortante, em um sucesso recebem metade do dano. O cone de Lâminas fica na área durante 1 minuto, caso inimigos tentem atravessá-lo recebem uma redução de movimento de 10 pés e recebem 2d6 de dano cortante. Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

Se quiser utilizar essa habilidade novamente no mesmo combate você deve gastar 9 de Ki.

MESTRE DAS LÂMINAS

No Nível 17, você dominou a arte das Lâminas Navori, podendo controlar um número de lâminas até 6 + seu modificador de Sabedoria.

Além disso você possui um ataque adicional.

DOCTRINA DO MOSTEIRO DE SHOJIN

O monastério de Shojin doutrina o corpo, a mente e o espírito de seus adeptos, fazendo com que eles alcancem a plenitude de suas habilidades físicas em comunhão com a conexão com o mundo espiritual. Alguns poucos adeptos encontram uma sintonia particular com armas e optam por utilizá-las alcançando uma maestria que equivale à de seus próprios corpos.

AGITAÇÃO

Ao escolher essa Doutrina, gastando 1 ponto de Ki, você pode energizar seus ataques desarmados para causar 1d6 de dano de energia adicional.

ONDA SÔNICA

No nível 3, gastando 2 de Ki, você amplifica sua Rajada de Ki dando a ela o elemento do som. Ela pode atravessar objetos e paredes com menos de 5 pés de espessura e atinge o primeiro inimigo na linha causando 1 dado de dano acima do seu dado Marcial em dano trovejante e com uma ação bônus pode avançar e causar um ataque.

PROTEGER

No Nível 6, gastando 2 de Ki você pode se lançar na frente de um aliado a até 10 pés de você, criando um escudo de energia que aumenta a sua CA e a do seu aliado em +2 até o fim de seu próximo turno.

VONTADE DE FERRO!

No Nível 11, utilizando 2 de Ki e sua ação você recebe resistência a danos contundentes, cortantes e perfurantes não mágicos por 1 minuto.

TEMPESTADE MUTILADORA

No Nível 15, gastando 1 de Ki você usa sua ação para lançar energia em todas as criaturas que estejam a até 15 pés de você revelando todas as criaturas invisíveis e com uma ação bônus você pode causar 8d6 de dano em um número de criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria. Criaturas atingidas devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, em um sucesso levam apenas metade do dano,

VONTADE DO DRAGÃO

No Nível 17, com sua ação você executa um poderoso chute giratório arremessando seu alvo para trás. Seu alvo deve realizar uma salvaguarda de força CD 8 + proficiência + seu modificador de Sabedoria, em uma falha o alvo é jogado a até 20 pés para trás e recebe 10d8 de dano contundente, em um sucesso o alvo recebe metade do dano, caso possua alguma criatura na linha, ela deverá realizar uma salvaguarda de Força CD 18 ou então será lançada a 10 pés do chão e recebendo 5d8 de dano contundente.

DOCTRINA DA TÉCNICA SOUMA

Não são conhecidos muitos mestres da Técnica Souma, a técnica que canaliza e dobra o vento através das armas, os poucos que existem reservam seus treinamentos a poucos aprendizes após constatarem o refinamento de caráter e vontade inabalável dos mesmos.

CAMINHO DO VENTO

Quando você escolhe essa Doutrina, seu treinamento em artes marciais o leva a dominar o uso de certo tipo de arma. Você ganha os seguintes benefícios.

Arma de Vento. Escolha uma arma corpo a corpo com a característica cortante ou perfurante. As armas podem ser armas simples ou armas marciais que não tenham as propriedades pesada e especial. Você ganha proficiência com essas armas caso não tenha. As armas escolhidas são armas bodhisatva para você. Muitas características dessa tradição funcionam somente com sua arma de vento.

Esquiva Rápida. Se você fizer um ataque desarmado, como parte da sua ação de ataque, e estiver segurando uma Arma de vento, você pode usá-la para se defender (desde que seja uma arma corpo-a-corpo). Enquanto a arma estiver em sua mão e você não estiver incapacitado, você ganha um bônus de +2 na CA até o começo do próximo turno.

Caminho do Paciente. Você ganha proficiência ou com Suprimentos de Caligrafia, com Ferramentas de Pintor ou um instrumento, escolha um.

TEMPESTADE CRESCENTE.

A partir do 3º nível, gastando 2 pontos de Ki, você amplifica sua Rajada de Ki dando a ela o elemento do vento, canalizado através de sua arma. O ataque atinge uma criatura a até 10 pés de você. O furacão conjurado causa 1 dado de dano acima do seu dado de dano marcial em dano cortante. Criaturas na linha do furacão devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria. Criaturas atingidas são lançadas a 10 pés de altura.

Para cada 2 pontos de Ki gastos, o furacão alcança 5 pés adicionais e causando 1d8 de dano adicional

UNO COM A LÂMINA

No 6º Nível você imbuí seu Ki para sua Armas de vento, garantindo os seguintes benefícios.

Armas de Vento Mágicas. Seus ataques com Armas de Vento contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Golpe Habilidoso. Quando atingir um alvo com uma Arma de vento, você pode gastar 1 ponto de Ki para que a Arma cause dano extra igual ao seu dado de Artes Marciais. Você pode usar essa característica somente uma vez em cada um dos seus turnos.

Espada Ágil. Você pode gastar 1 ponto de Ki para deslizar através de um inimigo fazendo um ataque com sua lâmina, você se move até 10 pés sem gastar sua movimentação em direção a um inimigo. Adicionalmente você pode gastar mais 2 pontos de Ki para fazer um ataque circular, causando dano em todas as criaturas adjacentes, criaturas adjacentes podem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria.

AGUÇAR A LÂMINA

No 11º nível, você ganha a habilidade de incrementar sua Arma utilizando seu Ki. Com uma ação bônus você pode gastar até 3 pontos de Ki para dar, a uma Arma de Vento que você toque, um bônus nas rolagens de ataque e dano. O bônus é igual ao número de pontos de Ki que você gastou. Esse bônus dura 1 minuto ou até você usar essa característica novamente. Essa característica não tem efeito em Armas Mágicas que já tenham bônus nos testes de ataque e dano.

Adicionalmente você pode conjurar a magia Muralha de Vento gastando 3 pontos de Ki

TEMPESTADE DE AÇO

Ao atingir criaturas com Tempestade Crescente no 17º nível, você pode utilizar da sua ação bônus para avançar até a criatura no ar para lhe causar 3 ataques extras com sua Arma de Vento. Você pode utilizar essa habilidade uma vez por descanso curto ou longo.

DOUTRINA DO ANDARILHO ESPIRITUAL

Vivendo no limiar entre o mundo espiritual e material, os Andarilhos são canalizadores naturais dos espíritos animais, tendo muita dificuldade em entender como direcionar esses impulsos sem o apoio de um instrutor, muitas vezes são tomados por loucos ou possuídos.

ESPÍRITO ANIMAL

No Nível 2 você tem acesso a um animal espiritual. Cada Animal pode lhe conceder uma habilidade permanente e uma habilidade temporária durante 1 minuto, você pode utilizar essa habilidade gastando 1 ponto de Ki. Escolha um entre os seguintes:

Tartaruga. A tartaruga aumenta sua +2 na CA. Além disso lhe dá temporariamente resistência a danos não mágicos durante 1 minutos.

Guepardo. O Guepardo aumenta sua velocidade em 5 pés. Além disso, ao ativar a habilidade do guepardo você recebe Proficiência em salvaguardas de Destreza.

Leão. O espírito do Leão lhe dá proficiência em intimidação, caso já possua proficiência você possui vantagem em testes com essa habilidade. Além disso você pode utilizar uma ação bônus para rugir, inimigos a até 60 pés de você devem realizar uma Salvaguarda de Sabedoria CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, caso falhe o alvo fica Amedrontado por 1 minuto.

Urso. O urso lhe garante um golpe poderoso, 1 vez por combate seu primeiro golpe causa 1d6 de dano adicional e seu alvo deve realizar uma salvaguarda de Força CD 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria, caso falhe o alvo cai no chão. Ao ativar a habilidade do Urso sua velocidade aumenta temporariamente em 10 pés.

Tigre. O tigre lhe provê garras, fazendo com que seus ataques desarmados

causem 1d6 de dano cortante adicional. Ao utilizar a habilidade do tigre, ele lhe dá a capacidade de causar 1 ataque extra.

Macaco. O espírito do Macaco lhe dá proficiência em Atletismo, caso já possua proficiência você possui vantagem em testes com essa habilidade. Ao usar a habilidade do macaco sua velocidade de escalada se torna 30 pés.

COMUNICAÇÃO ASTRAL

A partir do 3º nível você aprende a se comunicar com o mundo espiritual, você pode pedir por informações, por um guia, por um caminho ou por ajuda. Você deve se concentrar durante 1 minuto e gastar 1 ponto de Ki para conversar com um espírito. Cada espírito tem uma personalidade, então não espere que eles sempre te ouçam ou te ajudem.

No 5º nível essa habilidade não lhe custa nenhum ponto de Ki.

APRIMORAMENTO DO ESPÍRITO ANIMAL

No Nível 6º nível você tem acesso a um espírito animal adicional, você só pode utilizar a habilidade de 1 espírito animal por vez, para alternar entre eles você deve gastar 2 pontos de Ki. Você agora possui um animal primário e um secundário.

Além disso, o seu animal primário recebe um efeito adicional ou um aprimoramento de um já existente.

Tartaruga. Além de receber resistência a danos não mágicos você recebe pontos de vida temporária igual a seu nível de Bodisatva + seu bônus de Proficiência.

Guepardo. A velocidade recebida do Guepardo se torna +15.

Leão. Criaturas possuem desvantagem contra seu Rugido.

Urso. O dano de seu primeiro golpe se torna 1d8.

Tigre. O dano de suas garras se tornam 1d8.

Macaco. Você possui aptidão com a perícia Atletismo.

AUTOCONTROLE MENTAL

No nível 11, você aprende a acalmar as vozes dos espíritos que ecoam em sua mente. A partir desse momento você recebe resistência a qualquer ataque mental.

FAVORITO DOS ESPÍRITOS

A partir do 15º nível você criou um vínculo com os espíritos, eles te conhecem e estão mais dispostos a ajudar. Além disso, você pode ter um Espírito Animal adicional. Seu animal secundário agora também recebe um aprimoramento.

FORÇA DO MÍSTICO

No Nível 17, você conhece ou pelo menos já ouviu falar dos grandes espíritos da natureza, forças místicas e extremamente poderosas. Gastando 9 pontos de Ki para canalizar a energia dessas forças por um tempo limitado, o que pode resultar em grandes feitos ou na destruição da sua mente ou de seu corpo. Você pode tentar canalizar o espírito a força ou tentar convencê-lo que te ajude. Com uma ação você pode canalizar um desses espíritos durante 1 hora:

A Fênix. Ao tentar canalizar o espírito da Fênix, você deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 25, caso falhe você recebe 8d10 de dano de fogo e 3 pontos de exaustão, mas em um sucesso você canaliza o Grande Espírito. Ao ter o espírito da Fênix canalizado você recebe resistência a danos de fogo, e a cada 3 ataque corpo a corpo você lança um cone de chamas de 15 pés, que causa 2d8 de dano de fogo, criaturas atingidas por esse cone devem realizar uma salvaguarda de Destreza (CD igual a CD de Bodisatva), em um sucesso recebem metade do dano. Além disso, se você morrer enquanto estiver com o espírito da Fênix, você pode reviver uma vez, mas receberá 2 pontos de exaustão.

O Dragão de Jade. O Dragão de Jade é um espírito extremamente agressivo, ao tentar forçar sua canalização você de fazer uma Salvaguarda de Sabedoria CD 20, caso falhe o dragão toma posse de seu corpo fazendo com que você ganhe movimentação de voo de 30 pés e ataque todas as criaturas vivas a sua volta, até que todos morram ou até você estar incapacitado ou morto, no final de 1 hora você pode repetir o teste para assumir novamente o controle de seu corpo. Caso você possua um sucesso você canaliza o Grande Espírito do Dragão de Jade, recebendo uma arma de sopro, você libera um cone de 20 pés que causa $4d10$ dano de veneno e resistência a danos de veneno.

O Coelho de Ametista. Provavelmente um dos espíritos mais fáceis de se canalizar e mais amigável com aqueles que o tentam, para forçar uma canalização você deve passar em uma Salvaguarda de Sabedoria CD 15, em uma falha você recebe 2 pontos de exaustão, mas em um sucesso você canaliza o Grande Espírito. Com o Espírito do Coelho de Ametista você recebe uma habilidade de regeneração, no começo de cada turno você se cura em $2d6$, adicionalmente você possui uma capacidade de saltar o dobro de sua capacidade normalmente sem a necessidade de movimentação prévia.

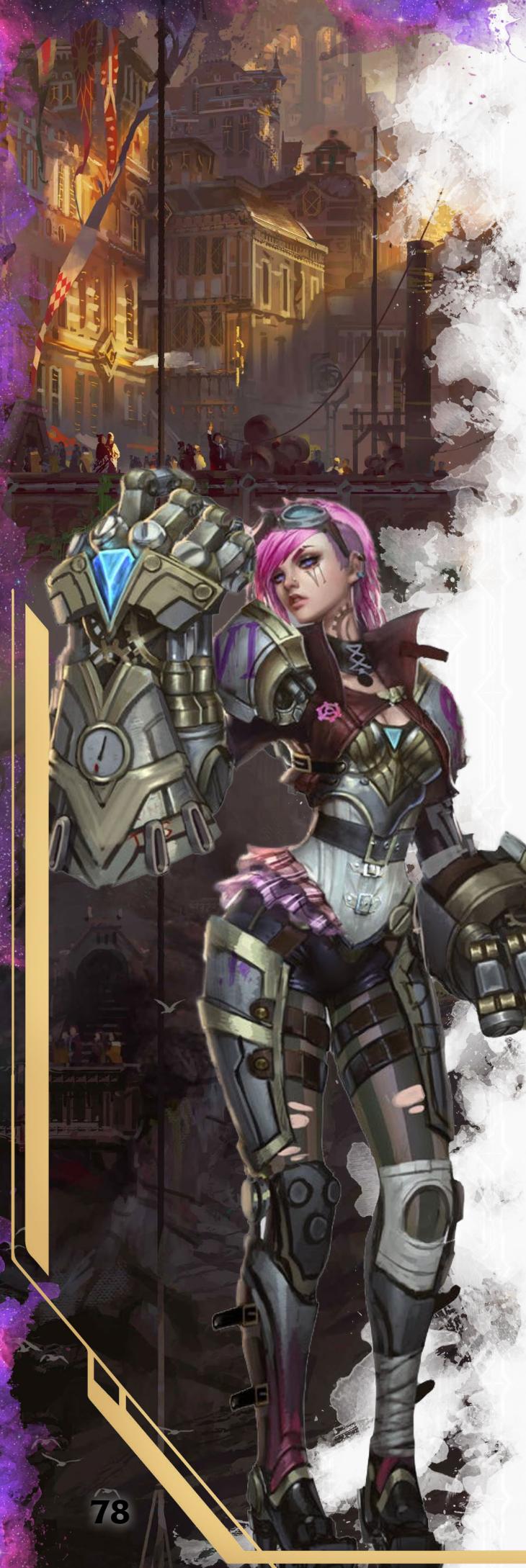
A Criofênix. Ao tentar canalizar o espírito da Criofênix, você deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 20, caso falhe você recebe $9d10$ de dano de frio e 3 pontos de exaustão, mas em um sucesso você canaliza o Grande Espírito. Com o espírito da Criofênix todos seus ataques possuem $2d10$ dano de frio adicional. Além disso você pode utilizar mais 1 ponto de Ki para utilizar o truque Raio Congelante e mais 5 pontos para conjurar a magia Esfera Congelante.

O Bode. Ao tentar canalizar o espírito do Bode, você deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 20, caso falhe você recebe

$8d10$ de dano de fogo e 3 pontos de exaustão, mas em um sucesso você canaliza o Grande Espírito. Com o espírito do Bode todos seus ataques possuem $2d10$ dano de fogo adicional. Além disso você pode utilizar mais 1 ponto de Ki para aumentar sua CA temporariamente até um limite de 25.

O Urso. Ao tentar canalizar o espírito do Urso, o mais perigoso de todos os 3, você deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 25, caso falhe seu corpo é deformado para o de uma criatura horrenda, sua mente é desmantelada e você não possui mais controle de si mesmo, você agora faz parte dos Ursine, um grupo de Andarilhos Espirituais que não conseguiram resistir ao Espírito de Volibear, mas em um sucesso você canaliza o Grande Espírito. Com o espírito do Urso todos seus ataques possuem $5d10$ dano adicional. Sua força aumenta em 3 até um limite de 23 e sua velocidade aumenta em 10 pés. Ao final de 1 hora você deve repetir a Salvaguarda mas dessa vez com vantagem.





BRUTO

Suspiro. O gosto férreo do sangue na boca. Suspiro. O ar frio passando pelas feridas abertas em seu tórax. Um pouco mais de sangue desceu pela garganta seca. Os olhos se abrem e a visão ficou turva. Suspiro. A dor atravessa o corpo como um raio fazendo tudo à frente sumir. Um último suspiro. Como se o coração fosse um estouro de manada o sangue começa a ser bombeado pelo corpo todo de forma descontrolada, mais uma vez a eternidade vermelha surgindo no horizonte e um período de nulidade do ser, seguido pelo que o estouro trouxe como consequência.

Os olhos se abrem. Suspiro. Tudo parece diferente, a imensidão branca de Freljord está pintada por dezenas de metros em vermelho vivo. Aos seus pés estão vestígios do que outrora fora um seguidor de Volibear, nem homem nem fera, mas algo entre esses dois mundos. Uma espada quebrada e um machado cego em suas mãos. Uma batalha interessante, pensou.

Virou-se para trás para ver o que estava ao seu redor e viu não um, nem dez, mas pelo menos trinta corpos dos seguidores com suas entranhas espalhadas para todos os lados, um rastro de destruição que envolvia fogo e cinzas. Refez seu caminho de volta por onde andara e finalmente chegou a uma aldeia. Lembrou-se então que estava bebendo com o chefe daquela aldeia quando surgiram as criaturas disformes, era noite. Olhou para o céu e viu o sol no centro, parecia impossível mas ele batalhara madrugada a dentro. Seus passos levaram diante da primeira cabana e seus joelhos finalmente se cansaram.

Seu corpo caiu no chão e quando a criança saiu correndo em sua direção com um sorriso no rosto, sabia que tinha feito um bom trabalho. Suspiro. Dormir. Olaf estaria orgulhoso de seu sobrinho. Suspiro... por pelo menos uns dois dias.

Dono de uma força sobrenatural e de uma resistência rara, o Bruto é, assim como todos viventes de Runeterra, uma existência tocada pela magia, mas uma magia mais primitiva e crua, algo inalterado e que atua diretamente em seus corpos.

O Bruto existe por toda Runeterra, eles são definidos por sua fúria que é a canalização de sua Anima, uma força interior que os domina e os direciona como um fenômeno da natureza, através de ferocidade, velocidade, força, resiliência e uma capacidade de sobrepujar obstáculos.

Seja em Noxus onde a força é valorizada, ou em Freljord, onde a conexão com a Anima parece ser mais fácil, o Bruto é sempre aquele ser visivelmente forte, que normalmente não veste armadura mas ainda assim atua na linha de frente nas batalhas, responsável por esmagar o crânio de inimigos e capaz de mudar o curso das guerras.

ANIMA

A Anima é uma força interior presente em cada ser vivo, é um aspecto mais próximo ao de um animal e que é alcançável através de várias formas, mas todas elas envolvem a mente consciente sendo colocada em repouso para que esse impulso primitivo aflore, um impulso que é movido pelo puro instinto.

O Bruto é capaz de se conectar a sua Anima, seja ela um movimento natural e inconsciente no qual os músculos atuam de forma voluntária ou mesmo uma força interior que se conecta aos animais, assumindo traços psicológicos próximos aos deles.

A Fúria é a coroação da Anima, é a manifestação dessa segunda consciência que pode ser lentamente aprimorada e lapidada, podendo direcionar os potenciais ocultos de um guerreiro.

A NATUREZA BRUTAL

Como um aspecto primitivo do próprio ser, a Anima e a Fúria se conectam facilmente às grandes manifestações naturais como o gelo interminável

BRUTO

Nível	Fúria	Dano de Fúria	Características
1		1d4	Anima, Fúria, Defesa sem Armadura
2		1d4	Ataque descuidado, Sentido de Perigo
3		1d4	Movimento rápido
4		1d6	Aprimoramento
5		1d6	Ataque Extra, Crítico Brutal (+1 dado)
6		1d6	Característica de Anima
7		1d6	Instinto Selvagem
8		1d8	Aprimoramento
9		1d8	Crítico Brutal (+2 dados)
10		1d8	Característica de Anima
11		1d8	Fúria Implacável
12		1d10	Aprimoramento
13		1d10	Crítico Bestial (+3 dados)
14		1d10	Característica de Anima
15		1d10	Fúria Persistente
16		2d6	Aprimoramento
17		2d6	Crítico Brutal (+4 dados)
18		2d6	Força Indomável
19		2d6	Aprimoramento
20		3d6	Campeão Primitivo

em Freljord, ou mesmo a lava dos vulcões, não se limitando a isso, mas se conectando também aos furacões e maremotos, bem como terremotos.

Talvez por esse motivo existam mais brutos em Freljord do que no resto de Runeterra, mas talvez o motivo para isso seja que esses elementos em suas formas inóspitas acabam por moldar e selecionar os mais fortes, fazendo com que para ultrapassarem seus limites, eles consigam extrair de si mesmos essa força, uma vez que quando a natureza entra em fúria, eles não tem ninguém a não ser eles mesmos a recorrer.

CRIANDO UM BRUTO

Ao criar um bruto pense de onde seu personagem veio, fale com o Mestre para definir uma região que você possa ter vindo. Muitos dos guerreiros de Freljord são Brutos que adoram a batalha, enquanto em Demacia raramente você conseguiria achar um por causa de seu exército altamente treinado.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um bruto rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, seu valor de habilidade mais alto deve ser Força, seguido pela Constituição. Segundo escolha o antecedente de Eremita.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de Bruto

Pontos de Vida no 1º nível: 12 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 (ou 7) + seu modificador de Constituição por nível de Bruto

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras leves, médias e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Nenhuma

Salvaguardas: Força e Constituição

Perícias: Escolha duas entre Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

EQUIPAMENTO

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

- (a) um machado grande ou (b) qualquer arma marcial corpo-a-corpo
- (a) dois machados de mão ou (b) qualquer arma simples
- Um pacote de aventureiro e quatro azagaia

ANIMA

No 1º nível, você escolhe um caminho que molda a natureza da sua fúria. Escolha a Anima do Furioso, a Anima do Andarilho Espiritual ou a Anima do Lutador, todas detalhadas no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concederá características no 1º nível e novamente no 3, 6º, 10º, 14º e 18º níveis.

FÚRIA

Em batalha, você luta com uma ferocidade primitiva. No seu turno, você pode entrar em fúria com uma ação bônus.

Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes benefícios se você não estiver vestindo uma armadura pesada:

- Você tem vantagem em salvaguardas de Força e salvaguardas de resistência de Força
- Quando você desferir um ataque com arma corpo-a-corpo usando Força, você recebe um bônus nas jogadas de dano que aumenta à medida que você adquire níveis de Bruto, como mostrado na coluna Dano de Fúria na tabela O Bruto.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.
- Se você for capaz de conjurar magias, você não poderá conjurá-las ou se concentrar nelas enquanto estiver em fúria.
- Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você cair inconsciente ou se seu turno acabar e você não tiver atacado nenhuma criatura hostil desde seu último turno ou tiver sofrido dano nesse período. Você também pode terminar sua fúria no seu turno com uma ação bônus.
- Quando você tiver usado a quantidade de fúrias mostrada para o seu nível de Bruto na coluna Fúrias da tabela O Bruto, você precisará terminar um descanso longo antes de poder entrar em fúria novamente.

DEFESA SEM ARMADURA

Quando você não estiver vestindo qualquer armadura, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você pode usar um escudo e continuar a receber esse benefício.

ATAQUE DESCUIDADO

A partir do 2º nível, você pode desistir de toda preocupação com sua defesa para atacar com um desespero feroz. Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você pode decidir atacar descuidadamente. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.

SENTIDO DE PERIGO

No 2º nível, você adquire um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não estão como deveriam, concedendo a você uma chance maior quando estiver evitando perigos. Você possui vantagem

em salvaguardas de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

Quando atingir o nível 11, se não estiver utilizando uma armadura pesada ataques contra você não possuem mais vantagem.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

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

MOVIMENTO RÁPIDO

Começando no 5º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura pesada.

INSTINTO SELVAGEM

No 7º nível, seu instinto está tão apurado que você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Além disso, se você estiver surpreso no começo de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente no seu primeiro turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa neste turno.

CRÍTICO BRUTAL

A partir do 9º nível, você pode rolar um dado de dano de arma adicional quando estiver determinando o dano extra de um acerto crítico com

uma arma corpo-a-corpo. Isso aumenta para dois dados adicionais no 13º nível e três dados adicionais no 17º nível.

FÚRIA IMPLACAVEL

A partir do 11º nível, sua fúria pode manter você lutando independente da gravidade dos seus ferimentos. Se você cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um salvaguarda de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 ponto de vida ao invés disso. Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

FÚRIA PERSISTENTE

A partir do 15º nível, sua fúria é tão brutal que ela só termina prematuramente se você cair inconsciente ou se você decidir terminá-la.

FORÇA INDOMÁVEL

A partir do 18º nível, se o total de um salvaguarda de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

CAMPEÃO PRIMITIVO

No 20º nível, você incorpora os poderes da natureza. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

ANIMA

A fúria queima no coração de cada Bruto, uma queimação que leva-os a grandeza. Brutos diferentes, no entanto, atribuem suas fúrias a fontes diferentes. Para alguns, é um reservatório interno onde a dor, aflição e raiva são forjados numa fúria dura como aço. Outros vêem-na como uma bênção espiritual, uma dádiva de um totem animal.

ANIMA DO ANDARILHO ESPIRITUAL

Os Andarilhos Espirituais são humanóides cuja essência transita entre o mundo dos humanóides e dos animais, dessa forma eles se conectam aos espíritos desses animais que podem muito bem ser apenas uma expressão da sua própria essência interior, ou talvez sejam espíritos protetores de uma família ou tribo. Tal característica se manifesta muitas vezes como um animal guia e protetor, que transmite características e poderes para o Bruto. Não é estranho que mais de um espírito animal atue, isso depende muito da história do personagem e seus feitos.

CONEXÃO FERAL

Sua jornada no entendimento dos espíritos animais concede a você a capacidade de se comunicar e se conectar com animais.

A partir do 1º nível, quando você toma essa Anima, você recebe a habilidade de conjurar as magias sentido bestial e falar com animais, mas apenas na forma de rituais, como descrito no capítulo 6 do Livro do Jogador.

ASPECTO FERAL

Ao chegar no 3º nível desse caminho, você pode escolher uma das feras para partilhar de suas características. Você deve ter alguma experiência com essa fera ou alguma conexão física com um exemplar, seja uma pena ou pele, dente ou ossos. Você também adquire algum aspecto físico menor vindo dessa fera. Se você recebe o aspecto do Krugue, sua pele se torna mais grossa e áspera adquirindo um tom cinzento, se é um Rapinante, seus olhos podem ter uma esclera com brilho amarelo.

O espírito animal deve ser escolhido da lista abaixo, no entanto você é livre para adaptá-lo a um animal mais apropriado a sua terra Natal. Você poderia escolher falcão ou abutre ao invés de Rapinante.

Rapinante. Quando estiver em fúria e não estiver vestindo uma armadura pesada, as outras criaturas terão desvantagem nas jogadas de ataque de oportunidade contra você e você pode usar a ação de Disparada como uma ação bônus no seu turno. O espírito da Rapinante torna você um predador que pode vagar pelo meio da briga com facilidade.

Trevoguari. Quando estiver em fúria, seus amigos têm vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo realizadas contra qualquer criatura a 1,5 metro de você que seja hostil a você. O espírito do Trevoguari transforma você em um líder de caça.

Krugue. Quando em fúria, você adquire resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. O espírito do Krugue torna você vigoroso o suficiente para permanecer de pé diante de qualquer castigo.

BÊNÇAO FERAL

Ao alcançar o 6º nível, você recebe uma bênção feral baseada no espírito animal que você escolheu. Caso queira, você pode escolher o mesmo animal que selecionou no 3º. Você adquire um novo aspecto físico ligado a esse animal em adição ao anterior.

Rapinante. Você ganha a visão aguçada de uma Rapinante. Você pode ver a até 1,6 km sem dificuldade, sendo capaz de discernir até os menores detalhes quando estiver olhando para algo a menos de 30 metros de você. Além disso, penumbra não impõem desvantagem nos seus salvaguardas de Sabedoria (Percepção).

Trevoguari. Você ganha a sensibilidade predatória de um Trevoguari. Você pode rastrear outras criaturas quando estiver viajando a passo rápido e você pode se mover furtivamente quando estiver viajando a passo normal (veja o capítulo 8 para as regras de passo de viagem).

Krugue. Você ganha a força de um Krugue. Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e capacidade de erguer) é dobrada e você tem vantagem em salvaguardas de Força realizados para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

ANDARILHO ESPIRITUAL

No 10º nível, você pode conjurar a magia comunhão com a natureza, mas apenas como um ritual. Quando o fizer, uma versão espiritual de um dos animais que você escolheu como Espírito Animal ou Aspecto da Besta aparece para você para transmitir a informação que você busca.

SINTONIA FERAL

No 14º nível dessa anima, você ganha uma bênção baseada em um espírito animal à sua escolha. Você pode manter a escolha de outro animal selecionado anteriormente. Você adquire um novo aspecto físico ligado a esse animal em adição aos anteriores.

Rapinante. Quando estiver em fúria, você adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada. Esse benefício funciona apenas em pequenos explosões: você cai se terminar seu turno no ar e não tiver nada em que possa se agarrar.

Trevoguari. Quando estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para derrubar uma criatura Grande ou menor no chão quando você atingi-la com um ataque corpo-a-corpo com arma.

Krugue. Quando estiver em fúria, qualquer criatura a até 1,5 metro de você que for hostil a você terá desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos além de você ou outro personagem com essa característica. Um inimigo é imune a esse efeito se ele não puder ver ou ouvir você ou caso ele não possa ser amedrontado.

EXPLOSÃO FERAL

No 18º nível, você adquire um benefício místico baseado no espírito que você escolheu. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou anteriormente ou um diferente e você recebe mais um traço animal em adição aos anteriores.

Rapinante. Quando estiver em fúria, você pode bater suas asas etéreas e cada criatura a até 15 pés deve ser bem-sucedida numa salvaguarda de Destreza CD (8 + bônus de proficiência + modificador de força) ou sofrerá 2d6 + modificador de força de dano de concussão e cairá no chão.

Trevoguari. Quando estiver em fúria, ao atingir uma criatura com um ataque com arma, ela deve ser bem sucedida numa salvaguarda de Constituição CD (8 + bônus de proficiência + modificador de força), ou ficará sangrando até ser curada. Ao final de cada turno seu, a criatura pode repetir o teste de resistência, diminuindo seus pontos de vida em 1d10 se fracassar. Essa redução dura até ser curada. A criatura morre se o sangramento reduzir seu máximo de pontos de vida a 0, não podendo realizar salvaguarda contra a morte.

Krugue. Quando estiver em fúria e estiver com menos da metade dos seus pontos de vida máximo, você dobra seu bônus de proficiência em sua CA.



ANIMA DO Berserker

Para alguns Brutos, a fúria é um meio para um fim — esse fim é a violência. A Anima do Furioso é um caminho de fúria livre, embebedado em sangue. A medida que você entra na fúria de um furioso, você vibra no caos da batalha, despreocupado com a sua própria saúde ou bem-estar.

VIGOR DO Berserker

Ao possuir essa Anima, você adiciona seu bônus de proficiência à sua vida no primeiro nível e sempre que subir de nível.

FRENESI

Começando no momento que você escolhe essa anima no 3º nível, você pode entrar num frenesi quando estiver em fúria. Se você desejar, pela duração da sua fúria, você pode realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus, em cada um de seus turnos após esse. Quando sua fúria acabar, você sofrerá um nível de exaustão (como descrito no apêndice A).

FÚRIA INCONSCIENTE

A partir do 6º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado enquanto estiver em fúria. Se você estava enfeitiçado ou amedrontado quando entrou em fúria, o efeito é suspenso pela duração da fúria.

PRESença INTIMIDADE

A partir do 10º nível, você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença intimidante. Quando o fizer, escolha uma criatura que você possa ver a 9 metros. Se a criatura puder ver ou ouvir você, ela deve ser bem sucedida num salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficara com medo de você até o fim do seu próximo turno. Nos turnos seguintes, você pode usar sua ação para estender a duração desse efeito na criatura amedrontada até o início do seu próximo turno. Esse efeito termina se a criatura terminar seu turno fora da sua linha de visão ao a mais de 18 metros de você.

Se a criatura for bem sucedida no salvaguarda, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

RETALIAÇÃO

A partir do 14º nível, quando você sofrer dano de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura.

RETALIAR

No 18º Nível você dobra seus dados de dano de fúria sempre que estiver com menos da metade de sua vida máxima.

ANIMA DO LUTADOR

Suas armas são seus punhos, pernas, joelhos e demais armas naturais de seu corpo, como cotovelos, joelhos e até mesmo chifres em alguns casos. Seu corpo é o seu maior orgulho, treinado, refinado e elevado a condições extremas, fazendo com que, embora você saiba usar espadas e escudos, você sempre possa confiar mais em murro bem dado.

Algumas de suas habilidades exigem que seu alvo faça uma salvaguarda para resistir aos efeitos. O CD da salvaguarda é calculado da seguinte forma: CD: 8 + seu bônus de proficiência + sua Força.

PROFICIÊNCIA BÔNUS

No 1º nível você ganha proficiência na habilidade de Atletismo. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você use em Atletismo.

FORÇA DO LUTADOR

Começando no 3º nível, sempre que você acertar com um Ataque desarmado e causar dano, o dano aumenta em uma quantia baseada no seu nível nesta classe, como mostrado na tabela de Dano de Bônus dos Lutadores.

DANO BÔNUS DE LUTADOR

Nível	Aumento de Dano
3º	d4
10º	d6
16º	d8
20º	d10

MÚSCULOS IMPONENTES

No 10º nível, como ações bônus, você pode colocar medo no coração de seus inimigos mostrando todos os seus músculos. Todos os inimigos em um raio de 10 pés devem fazer uma salvaguarda de sabedoria; em uma falha, ele terá uma desvantagem em qualquer teste para resistir ao ataque de agarrar ou escapar de suas mãos. Com sucesso, o alvo está imune ao efeito nas próximas 24 horas.

Posar seus grandes músculos em uma luta requer muita energia e concentração, então você deve terminar um descanso longo ou curto antes de tentar novamente. No nível 14 você pode fazer isso duas vezes antes do descanso, e no nível 19 você pode fazê-lo mais uma vez.

ATAQUE EXTRA

A partir do 10º nível, você pode ter um ataque adicional, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

PUNHOS DE CHUMBO

No 15º nível, você adiciona +2 a todos os testes de dano e ataque de ataques desarmados e +1 a todos os danos e jogadas de ataque de suas armas improvisadas. No 18º nível, você adiciona +2 a armas improvisadas.

ABSORVER O IMPACTO

No 18º nível, seu corpo foi endurecido ao extremo. Como reação, o Lutador pode aumentar seu AC em uma quantia igual ao seu modificador de constituição quando um oponente faz um teste de ataque corpo-a-corpo contra ele. Se este aumento na CA fizer com que o ataque falhe, o Lutador pode fazer um ataque de ataque desarmado contra o oponente que o atacou.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador de Constituição antes de um descanso longo.

CAÇADOR

Uma pequena raposa corre sem pretensão pelas areias do grande Sai, o frescor noturno a impulsiona a gastar sua energia longe de sua protetora mãe, ela passa por algumas pedras aquecidas e sua curiosidade fala mais alto que o instinto de sobrevivência, sendo atingida por um feixe de luz roxa que a imobiliza enquanto a faz desferir um grito. A dor é imensa para a pequena criatura banhada por essa energia que deseja se manifestar em terra, os segundos que decidirão seu destino se passam e infelizmente a pequena raposa sucumbe. Por seu corpo correm veios negros pulsando energia azul e roxa, modificando seu corpo e dando a ela um ar cada vez mais assustador, um tentáculo surge de suas costas e avança pela sua própria cabeça, se espalhando prestes a dar nascimento a uma criatura do vazio.

Uma flecha negra e silenciosa como a noite surge entre os olhos da criatura, fazendo com que uma gosma negra salte do corpo da raposa e comece a soltar uma fumaça, sendo corroída pela magia do Arqueiro Rúnico que liberta a raposa de uma vida de escravidão e destrói aquele pequeno pedaço de corrupção que tentou invadir Runeterra.

O caçador observa ao longe a mãe raposa e através de um assobio consegue sinalizá-la para fugir daquela região. Ao passo que a mãe raposa corre com seus filhotes para longe, ele sabe que deve reportar o quanto antes ao seu Conclave e à sua Líder Nidalee, a manifestação presenciada, provavelmente será necessário limpar aquela região e fechar um portal, pois ali o vazio conseguiu mais uma vez estender seus tentáculos.

O caçador é um especialista em rastrear e abater ou mesmo capturar sua presa. Normalmente ele se dedica a uma criatura ou espécie em específico, seja por um trauma de infância, seja pela sensação de cumprir o dever ou qualquer outra motivação. Relacionando-se com uma região em específico, os caçadores tendem a ser levemente bairristas, combatendo uma ameaça que aflige seu território. Embora sejam treinados em várias armas, normalmente são mais vistos usando arcos e flechas, pelo qual alguns canalizam seus poderes e potências.

Alguns caçadores são notavelmente opositores à urbanização e à aglomeração de seres humanos, tendo a crença de que grandes agrupamentos costumam prejudicar o equilíbrio de uma região quanto à sua fauna, flora, ou até mesmo quanto ao fluxo espiritual ou mágico.

Outros caçadores são opositores a invasores, sejam eles de outras regiões ou mesmo de outras dimensões, alguns deles são particularmente perseguidores de criaturas do vazio em especial aqueles que recebem o conhecimento do que aconteceu com Icathia no passado.

Normalmente furtivos e ágeis, os caçadores costumam ter mais habilidade quando afastados do ambiente urbano, mas em alguns casos eles podem ser primariamente urbanos, o que pode criar para eles alguma estranheza em operar em espaços selvagens.

Seja qual for a primazia do Caçador, ele ainda assim saberá operar em uma região diferente, especialmente quando no encalço de sua presa, pois quando isso acontece, os instintos primários dele se afloram de forma sobrenatural, tornando-o um temível predador.

OS ENCLAVES

Embora os caçadores normalmente atuem individualmente, eles costumam se agrupar em Enclaves que são um grupo de caçadores com algum nível de hierarquia entre eles no qual os objetivos em comum fazem com que possam operar juntos, muitas vezes conseguindo resolver ameaças que não conseguiriam individualmente.

A estrutura varia em cada enclave e região, enquanto alguns possuem estruturas rígidas e até mesmo ritualísticas, outros são meramente um acordo entre pessoas lutando pela mesma causa.

CAÇADOR

Nível Características

1	Inimigo Favorito, Explorador Natural
2	Consciência Primitiva, Enclave
3	Estilo de Luta, Característica de arquétipo
4	Aprimoramento
5	Característica de Enclave
6	Inimigo favorito Maior
7	Característica de Enclave
8	Melhoria de Atributo, Pés Ágeis, Aprimoramento
9	Característica de Enclave
10	Mimetismo
11	Característica de Enclave
12	Aprimoramento
13	Característica de Enclave
14	Desaparecer
15	Característica de Enclave
16	Aprimoramento
17	Característica de arquétipo
18	Sentidos Selvagens
19	Aprimoramento
20	Matador de Inimigos

Esses grupos normalmente existem de forma não conectada a nenhum poder legal ou constituído, mas acabam por muitas vezes se conectar ao poder ou recebendo apoio graças a seu valioso serviço.

Outra função dos Enclaves é a troca de experiência entre os caçadores, através do contato com caçadores mais velhos muitas vezes as novas gerações conseguem obter ainda mais sucessos, uma vez que se beneficiam da experiência e sabedoria dos caçadores mais antigos.

Existem rumores de um Enclave que existe por toda Runeterra, desde antes da época das três irmãs em Freljord, um enclave responsável por monitorar e deter a ameaça do Vazio, no entanto talvez Enclave não seja o termo mais correto para isso, uma vez que essa responsabilidade é levada pela maioria dos caçadores como seu principal dever.

A PREFERÊNCIA PELO ARCO

Os Caçadores costumam ser treinados com muitas armas, no entanto ainda assim, a maioria deles utiliza primariamente o arco, mantendo espadas e adagas como armas secundárias. Isso se deve principalmente a sua natureza mais espreitadora e sorrateira, mesmo podendo atuar na linha de frente, os caçadores obtém maiores vantagens em batalha quando bem posicionados com vantagem tática.

Outra razão para o uso preferencial do arco é seu treinamento que costuma ser focado mais em agilidade do que em força, já que muitas vezes é mais importante para um Caçador deixar sua presa viva, permanecendo também vivo para alertar a outros sobre ameaças.

criando um Caçador

Quando você criar um Caçador, considere como você foi treinado. Um mentor te ensinou suas habilidades enquanto vocês viajavam pelas florestas de Valoran? Você abandonou seus estudos ou seu mentor foi morto (talvez pelo mesmo tipo de criatura que é seu inimigo favorito)? Em relação ao seu Inimigo Favorito, o que fez você detestar esse tipo de criatura?

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um Caçador rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, seu valor de habilidade mais alto deve ser Destreza, seguido pelo Sabedoria. Segundo escolha o antecedente de Exilado, Forasteiro ou até mesmo Mercenário.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um caçador, você ganha as seguintes características de classe.

PONTO DE VIDA

Dados de vida: 1d10 por nível de caçador

Pontos de vida no 1º nível: 10 + seu modificador de constituição

Pontos de vida em níveis superiores: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de caçador após o 1º

PROFI CIÊNCIAS

Armadura: Armadura leve, armadura média, escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: nenhuma

Salvaguarda: Destreza, Sabedoria

Habilidades: Escolha três entre essas perícias: empatia com animais, atletismo, Intuição, investigação, natureza, percepção, furtividade e sobrevivência

EQUIPAMENTOS

Começa com os seguintes equipamentos, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) corselete de couro ou (b) brunea
- (a) duas espadas curtas, ou (b) armas simples corpo a corpo
- (a) um kit aventureiro ou (b) um kit explorador
- Um arco longo e uma aljava de 20 flechas

INIMIGO FAVORITO

No 1º nível, você conseguiu experiência suficiente estudando, rastreamento, caçando e mesmo falando com um determinado tipo de inimigo comumente encontrado na selva.

Escolha um tipo de inimigo favorito: feras, feéricos, humanoides, monstruosidades, ou mortos-vivos. Você soma 1.5X seu bônus de proficiência em testes de dano com arma, contra criaturas do tipo escolhido. Por exemplo, se seu bônus de Proficiência for +3 você terá um bônus no ataque de 4 [3+(3/2 arredondado para baixo)]; caso seja +6 o bônus no ataque seria 9 [6+(6/2 arredondado para baixo)].

Além disso, você tem vantagem em testes de Sabedoria (sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, também em testes de Inteligência para recordar informações sobre eles. Quando você ganha essa característica, você também aprende um idioma de sua escolha, normalmente um falado por seu inimigo favorito ou criaturas associadas a ele. No entanto, você está livre para escolher qualquer idioma que você deseja aprender.

EXPLORADOR NATURAL

Você é um mestre de navegação mundo natural e você reage de forma rápida e decisiva, quando atacado. Isso lhe concede os seguintes benefícios:

- Você ignora terreno difícil.
- Você tem vantagem na rolagem de iniciativa.
- No seu primeiro turno durante o combate, você têm vantagem em rolagem de ataque contra criaturas que ainda não agiram.

Além disso, você é hábil na hora de navegar pela

ermos. Você obtém os seguintes benefícios quando se viaja por uma hora ou mais:

- Terreno difícil não retarda as viagens do grupo.
- Seu grupo não pode se perder exceto por efeito mágico.
- Mesmo quando está envolvido em outra atividade enquanto viaja (como procurar alimentos, navegando ou rastreando), você permanece alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, você pode mover furtivamente em ritmo normal.
- Quando você procura alimentos, você encontra o dobro comida do que normalmente encontraria.

Enquanto o rastreia outras criaturas, você também percebe seu número exato, seus tamanhos e há quanto tempo eles passaram a área.

ENCLAVE

No 2º nível, você escolhe emular os ideais e a formação de um caçador: o Amigo de Feras, o Mestre da Caça, o Espreitador ou o Arqueiro Rúnico, tudo detalhado no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível, e novamente, no 5º, 7º, 9º, 11º, 13º, 15º, 17º níveis.

CONSCIÊNCIA PRIMITIVA

Começando no 2º nível, como uma ação bônus você escolhe uma criatura, que seja seu inimigo favorito, que possa ver, a até 90 pés e a marca misticamente como sua presa. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano extra ao alvo sempre que você o atingir com um ataque com arma e você tem vantagem em quaisquer testes de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) feitos para encontrá-la. Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes de 1 hora, você pode usar uma ação bônus, no seu turno subsequente para marcar uma nova criatura. Você pode realizar essa ação um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo.

Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para determinar se quaisquer uns dos seus inimigos favoritos espreitam nas proximidades. Gastando 1 minuto ininterrupto em concentração (igual quando você está se concentrando uma magia), você pode sentir-se qualquer um dos seus inimigos favoritos presentes dentro de 8 quilômetros de você. Esta característica revela se seus inimigos favoritos estão presentes, seus números e direção geral e distância das criaturas em quilômetros de você.

Se houver vários grupos de seus inimigos favoritos dentro do alcance, você adquire essa informação para cada grupo.

ESTILO DE LUTA

No 3º nível, você pode adotar um estilo específico de luta como sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Não pode escolher uma opção de estilo de luta mais de uma vez, mesmo se mais tarde puder escolher novamente.

Arquearia. Você ganha um bônus de + 2 para rolagens de ataque com armas de longo alcance.

Defesa. Enquanto você estiver usando armadura, você ganha um bônus de + 1 a CA.

Duelista. Quando você está empunhando uma arma corpo a corpo em uma mão e sem outras armas, você ganha um + 2 bônus para danificar rolos com aquela arma.

Combate com Duas Armas. Quando você se envolver em um combate e estiver usando duas armas, você pode adicionar seu modificador de atributo no dano do segundo ataque.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente

nos níveis 8º, 12º, 16º e 19º, você pode aumentar um atributo de sua escolha por 2, ou você pode aumentar dois atributos de sua escolha por 1. Você não pode aumentar o atributo acima de 20 usando esse recurso.

INIMIGO FAVORITO MAIOR

No 6º nível, você está pronto para participar de um jogo de caça ainda mais mortal. Escolha um tipo de inimigo maior favorito: aberrações, celestiais, construções, dragões, elementais, demônios ou gigantes. Você obtém todos os benefícios contra este inimigo escolhido como normalmente ganha contra seu inimigo favorito, incluindo um idioma adicional.

Além disso, você tem vantagem sobre testes de resistência contra as magias e habilidades utilizadas por um inimigo favorito maior.

PÉS LIGEIROS

A partir do 8º nível, você pode usar a Disparada como uma ação bônus na sua jogada.

MIMETISMO

Começando no nível 10, você pode permanecer imóvel por longos períodos de tempo para preparar uma emboscada.

Quando você tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover naquele turno. Se você evitar se mover, criaturas que tentam detectar você recebem um -10 de penalidade em testes de Sabedoria (percepção) até o início de seu próximo turno. Você perde este benefício se você se mover ou cair, voluntariamente ou por causa de algum efeito externo. Você é automaticamente detectado se qualquer efeito ou ação faça com que você não esteja mais ser escondido.

Se você ainda está escondido em seu próximo turno, você pode continuar permanecendo imóvel e ganhar esse benefício até que seja detectado.

DESAPARECER

A partir do 14º nível, você pode usar a ação de esconder-se como uma ação de bônus no seu turno, você não pode ser encontrado por meios não mágicos, a menos que você opte por deixar um rastro.

SENTIDOS SELVAGENS

No 18º nível, você ganha sentidos sobrenaturais que o ajudam a lutar contra criaturas que você não possa ver. Quando você ataca uma criatura, que você não possa ver, sua incapacidade de ver impõe desvantagem no seu teste de ataque contra ela.

Você também está ciente da localização de qualquer criatura invisível dentro de 9 metros, desde que a criatura esteja escondida de você e você não esteja cego ou surdo.

MATADOR DE INIMIGOS

No 20º, você se torna um caçador inigualável. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria nos testes de ataque ou dano que você faz. Você pode optar por usar esse recurso antes ou depois da rolagem, mas antes de quaisquer efeitos da rolagem sejam aplicadas.

ENCLAVE

Pelas selvas, se encontram caçadores dispostos a proteger a natureza ou a civilização de perigos iminentes, mas também há aqueles que apenas desejam espólios de bestas raras.

AMIGO DE FERAS

Muitos caçadores estão mais à vontade nos confins selvagens do que na civilização, até o ponto de os animais considerá-los parentes. Amigos de Feras desenvolvem uma ligação estreita com um animal, além de poderem se entender com bestas selvagens.

CONSCIÊNCIA ANIMAL

Começando no 2º nível, sua maestria de Caçador permite estabelecer uma conexão poderosa com animais e o terreno ao redor você.

Você tem uma habilidade inata para se comunicar com animais, e que te reconheçam como uma alma gêmea. Através de gestos e sons, você pode comunicar ideias simples para um animal, como uma ação e pode ler seu humor básico e intenção. Você entende o seu estado emocional, se está afetado por magia de qualquer espécie, suas necessidades de curto prazo (como alimento ou segurança) e você pode usar uma ação (se necessário) para tentar persuadi-lo para não atacar.

Você não pode usar esta habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.

COMPANHEIRO ANIMAL

No 3º nível, você ganha um companheiro animal que o acompanha em suas aventuras e brigas ao seu lado. Escolha um animal que não seja maior que o tamanho Grande e que tenha uma classificação de desafio de no máximo 1. A besta possui as estatísticas de um membro normal de sua espécie, com as seguintes alterações:

- Seu companheiro animal usa seu bônus de proficiência em vez do próprio.
- Seu companheiro animal adiciona seu bônus de proficiência à sua Classe de Armadura.
- Seu companheiro animal ganha proficiência em duas habilidades de sua escolha e em todos os testes de resistência.
- Seu companheiro animal obedece a seus comandos da melhor maneira possível. Ele rola por iniciativa como qualquer outra criatura, mas você determina suas ações, decisões, atitudes e assim por diante. Se você está incapacitado ou ausente, seu companheiro animal age por conta própria.

Ao viajar por uma hora ou mais, você e seu companheiro animal podem se mover furtivamente em um ritmo normal.

Quando você alcança o 4º nível, e toda vez que você ganha um nível depois, seu companheiro animal ganha mais um dado de vida e seus pontos de vida são recalculados de acordo.

Sempre que você obtiver o recurso de classe Aprimoramento de Habilidade, o seu companheiro animal também pode aumentar em 2 uma pontuação de habilidade de sua escolha, ou em 1 pontuação em duas. Como normal, seu companheiro animal não pode aumentar uma habilidade pontuação acima de 20 usando esse recurso, a menos que sua descrição especifique o contrário. Como alternativa, se você estiver usando a regra opcional de talentos, seu companheiro animal poderá obter um feito.

Se seu companheiro animal for morto, você poderá usar 8 horas de trabalho e 25 po em ervas raras e alimentos requintados para despertar o espírito de seu companheiro e criar um novo corpo para ele, devolvendo-o à vida. Você pode devolver um companheiro animal à vida dessa maneira, mesmo que não possua nenhuma parte do corpo. Se você usar essa capacidade para devolver um ex-companheiro animal à vida enquanto você tem um companheiro animal atual, seu companheiro atual o deixará e será substituído pelo companheiro restaurado.

ATAQUE COORDENADO

Começando no 5º nível, você e o seu companheiro animal formam uma potente equipe de combate. Quando você usar a ação de ataque no seu turno, se seu companheiro pode vê-lo, ele pode usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo.

COMBATE CRUEL

No 7º nível, você adota um estilo de combate de sua escolha dentre uma das seguintes opções:

- **Armadura Natural.** Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto não estiver usando armadura média, armadura pesada ou manejando um escudo.
- **Selvagens.** Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque enquanto lutando com seu companheiro animal.
- **Tenacidade.** Você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com ataques corpo a corpo.
- **Besta de Guerra.** Seu companheiro animal ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano.

VONTADE DE FERRO DA FERA

A partir do 9º nível, seu companheiro animal tem vantagem em todas as salvaguardas enquanto pode vê-lo.

ATAQUE FURACÃO BESTIAL

A partir do 11º nível, seu companheiro animal pode usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra cada criatura de sua escolha dentro de 5 pés, com um teste de ataque separado para cada alvo.

PEGA!

Começando no 13º nível, você pode comandar seu companheiro para buscar um alvo, que possua uma categoria de tamanho acima



do tamanho do seu companheiro, menor; ou, se o alvo tiver um peso suficiente para que seu companheiro possa carregar. Se o alvo é uma criatura, aquela criatura faz uma salvaguarda de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) e sua besta faz uma salvaguarda de Força (Atletismo) para agarrar, sua proficiência é adicionada a esse teste. Se a sua fera ganhar, o alvo é levado para o espaço vazio mais próximo a 5 pés de distância de você. O tempo que leva para trazer este alvo é a movimentação do seu companheiro. Se trazer a criatura levar mais que um turno, então a criatura pode refazer o salvaguarda no seu turno normalmente. Se ela passar, a criatura é derrubada, no entanto, se falhar, a criatura continua sendo levada.

VÍCULO ESPIRITUAL

No 15º nível, seu espírito se fundiu com o do seu animal de guerra. Agora efetivamente um espírito em dois corpos, você se vinculou intrinsecamente um ao outro, e qualquer dano sofrido é sofrido por ambos.

Desde que sua besta esteja no mesmo plano que você, você e seu companheiro obtém os seguintes benefícios:

- Vocês compartilham um vínculo telepático.
- Vocês têm resistência a todos os tipos de danos.
- Sempre que vocês sofrerem dano, sua besta de guerra leva a mesma quantidade. Esse dano não pode ser reduzido pelo vínculo espiritual, e o dano não se desencadeia.
- Você recupera 3 pontos de vida no final de cada um dos seus turnos.

DUPLA UNIDA

Começando no 17º nível, você e sua besta ganham táticas de batalha um com o outro. Além disso, enquanto você estiver a menos de 5 pés de distância e uma criatura atacar um de vocês, o outro pode usar a reação para adicionar seu bônus de proficiência ao AC de quem estiver sendo atacado. Além disso, se você estiver a menos de 5 pés da sua fera e utilizar a ação de agarrar, você pode adicionar o Modificador de Força de sua fera à ação também. Se você ou sua besta possuem o talento Agarrar, este teste também é feito com vantagem.

MESTRE DA CAÇA

Alguns Caçadores procuram se tornar mestre no uso de armas para proteger melhor a civilização do terror dos ermos. Mestres da Caça aprendem técnicas de combate para usar contra as mais terríveis ameaças, de ursos enlouquecidos, hordas de voidlings, imponentes gigantes e terríveis dragões.

PRESA DO CAÇADOR

No 2º nível, você ganha um dos seguintes recursos de sua escolha.

Matador de Colossos. Sua tenacidade pode derrubar a maioria dos inimigos mais fortes. Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, a criatura recebe 1d8 de dano extra se está com menos do máximo de pontos de vida. Você pode causar esse dano extra apenas uma vez por turno.

Matador de Gigantes. Quando uma criatura grande ou maior, e que esteja a 1,5 metros de você, o acerta ou erra um ataque, você pode usar sua reação para atacar aquela criatura imediatamente depois desse ataque, contanto que você possavê-la.

Rompedor de Hordas. Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você realizar um ataque com arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 metros do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

TÁTICAS DE TAMANHO

Começando no 3º nível, você aprendeu a usar o tamanho de uma criatura contra ela mesma. Você tem vantagem contra salvaguardas de Destreza de uma criatura que é uma classificação de

tamanho maior que a sua. Além disso, se o efeito do teste de Destreza permitir que você receba metade do dano em um passe, você não recebe nenhum, no entanto, você ainda recebe o dano total em uma falha.

ATAQUE EXTRA

No 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você executar a ação de ataque no seu turno.

TÁTICAS DEFENSIVAS

No 7º nível você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

Escapar da Horda. Ataques de oportunidade contra você são feitos com desvantagem.

Defesa Contra Múltiplos Ataques. Quando uma criatura acerta você com um ataque, você ganha +4 de bônus da CA contra todos os ataques subsequentes daquela criatura pelo resto do turno.

Vontade de Aço. Você tem vantagem nos testes de resistência contra ficar amedrontado.

VARIAR ATAQUES

No 9º nível, você pode escolher uma técnica na lista abaixo. Nos níveis 14 e 17 você pode escolher uma nova técnica. Você não pode escolher uma técnica mais de uma vez.

Tiro de Oposição. Se uma criatura está prestes a fazer um ataque corpo a corpo contra você e você tem uma arma de longo alcance pronta para fazer um ataque à distância, você pode gastar uma reação para fazer um ataque de oportunidade contra aquela criatura. Se o seu ataque acertar, o ataque corpo a corpo daquela criatura é cancelado. Se a criatura é uma categoria de tamanho maior que a sua ou menor, ela deve fazer uma salvaguarda de Força contra a rolagem de ataque que você fez ou ficar atordoada até o final do seu próximo turno.

Esfaqueamento incapacitante. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo que cause dano perfurante sem desvantagem, você pode impor desvantagem nesse ataque para retardar a criatura alvo a uma velocidade de 5 pés por 1 minuto, caso você ainda a acerte.

Pés Rápidos. Apesar de não usar armadura ou escudo, sua classe de armadura pode ser calculada como 10 mais seu modificador de Destreza mais seu bônus de proficiência.

Retirada Prudente. Todos os ataques de oportunidade feitos contra você têm desvantagem.

Varredura Veloz. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo sem desvantagem que cause dano cortante, você pode impor desvantagem nesse ataque para mirar uma criatura adicional dentro de um raio de 5 pés de você na mesma ação.

Ataque Visceral. Se você acertar uma criatura propensa ou atordoada com um ataque de arma corpo-a-corpo, o dano pode ser tratado como se viesse de um ataque crítico.

ATAQUES MÚLTIPLOS

No 11º nível, você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

Saraivada. Você pode usar sua ação para realizar um ataque à distância contra qualquer número de criaturas a até 3 m de um ponto que você possa ver, dentro do alcance da arma. Você precisa ter munição para cada alvo, e você realiza uma jogada de ataque para cada alvo.

Ataque Giratório. Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra qualquer número de criaturas a até 1,5 metros de você, realizando uma jogada de ataque para cada alvo.

ENVENENADOR

No 13º nível, você ganha proficiência com kit de envenenamento. Você pode usar o kit de envenenamento para adicionar veneno a até 6 peças

de munição pelo custo de 50 po em materiais. Qualquer criatura atingida com um pedaço dessa munição também receberá uma quantia de dano por veneno equivalente à metade de sua pontuação de Inteligência. Da mesma forma, aquela criatura deve fazer uma salvaguarda de Constituição contra sua pontuação de Inteligência ou será envenenada até que ela termine um descanso curto ou longo. Uma vez que um pedaço dessa munição causa dano a uma criatura, esse efeito é perdido nela.

Você também pode repetir este efeito para uma arma corpo a corpo pelo custo de 50 po em materiais. Essa arma corpo-a-corpo deve causar dano penetrante ou cortante para o efeito ser ativado. Depois de causar o dano venenoso 3 vezes com aquela arma corpo-a-corpo, este efeito é perdido nele.

DEFESA SUPERIOR DO CAÇADOR

No 15º nível, você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

Evasão. Você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos de área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia relâmpago. Quando você é submetido a um efeito que o permita realizar uma salvaguarda de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano se obtiver sucesso, e apenas metade do dano em caso de fracasso.

Manter-se contra a Maré. Quando uma criatura hostil erra um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar sua reação para forçar aquela criatura a repetir o mesmo ataque contra outra criatura (diferente de você) à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural. Quando um atacante que você possa ver acerta você com um ataque, você pode usar sua reação para receber apenas metade do dano.

LEVE COMO O VENTO

No 17º nível, sua velocidade aumenta em um montante igual a (seu modificador de Destreza ou seu modificador de Sabedoria x 5) pés enquanto você não está usando armadura média ou pesada ou empunhando um escudo.

VIGIA

Muitas vezes, o mal se prolifera bem debaixo de nossos olhos sem ser notado, e Vigias se esforçam para descobrir e derrotar tais ameaças antes que elas cheguem à ser notadas.

CONJURAÇÃO

Quando você alcança o 2º nível, você aprende a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias. Veja o capítulo 10 do Livro do Jogador para as regras gerais de conjuração e o capítulo 6 deste livro para a lista de magias de Caçador.

ESPAÇOS DE MAGIA.

A tabela Magias do Caçador mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível amizade animal e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar amizade animal usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de Caçador.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Vigia mostra quando você aprende mais magias de Caçador, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como

mostrado na tabela.

Por exemplo, quando você alcança o 5º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de Caçador que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de Caçador, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias de Caçador, já que sua magia vem da sua sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de Caçador que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma



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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

ESPREITAR

No nível 3 você é capaz de perceber flutuações específicas de energia, sabendo automaticamente da existência de celestiais, espíritos, corruptores e vastinatas a até 30 pés de você. Você é capaz de saber a localização exata dessas criaturas e tem uma noção superficial do nível de poder dessas criaturas. Caso você conheça a identidade de uma criatura dessas, você pode se concentrar por um turno e saber a localização exata dela caso esteja a até 1 milha de você. Você pode fazer isso um número de vezes igual seu modificador de sabedoria por descanso longo.

MAGIAS DO ESPREITADOR

No 3º nível, você ganha visão no escuro em um raio de 90 pés. Se você já tem visão no escuro, você aumenta seu raio de visão em 30 pé.

Você também ganha acesso a magias adicionais nos níveis 3º, 5º, 9º, 13º e 15º. Uma vez que você ganha uma magia de Vigia, ele conta como uma magia de Caçador para você, mas não subtrai do número de magias de Caçador, que você sabe.

MAGIAS DE VIGIA

Nível de Caçador	Magias
3º	Disfarçar-se
5º	Truque de Corda
9º	Glifo da Vigilância
13º	Invisibilidade
17º	Similaridade

PRECISÃO DO VIGIA

No 5º nível, caso você esteja há mais de 20 pés de um inimigo favorito, você adiciona o dobro do seu modificador de sabedoria a suas jogadas de dano. Além disso você recebe Ataque Extra, podendo atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você executar a ação de ataque no seu turno.

DOMÍNIO TÁTICO

No 7º nível, sempre que você está a até 100 pés de um inimigo favorito, você trata o terreno onde está como Terreno Favorito. Além disso, você ganha proficiência em salvaguarda de sabedoria

ARMAS FORTALECIDAS

No 9º nível, seus ataques com arma tem um acerto crítico entre 19-20. Sempre que você atinge seu inimigo favorito com um ataque de arma, você causa um dado adicional de dano. Isso aumenta para 2 dados no 11º nível e 3 dados no 20º nível.

QUEBRAR CAMINHOS

No 11º nível você é capaz de interferir em tentativas de teleporte, viagens interdimensionais, faseamento e outras formas de movimentação mágica de criaturas a até 60 pés de você. Quando uma delas tentar realizar isso, você pode exigir uma salvaguarda de Sabedoria para que ela conclua. Em caso de falha, ela recebe o ND dela em d8 + seu modificador de sabedoria + seu bônus de proficiência em dano.

MAGIA DE BATALHA

No 13º nível, você pode usar uma ação de bônus para lançar um truque quando você executar a ação de ataque.

MAGIA DE CAÇADOR CONJURADOR

- Espaços de Magia por Nível -

Nível	Magias Conhecidas	1	2	3	4	5
1	-	-	-	-	-	-
2	2	2	-	-	-	-
3	3	3	-	-	-	-
4	2	3	-	-	-	-
5	4	4	2	-	-	-
6	4	4	2	-	-	-
7	5	4	3	-	-	-
8	5	4	3	-	-	-
9	6	4	3	2	-	-
10	6	4	3	2	-	-
11	7	4	3	3	-	-
12	7	4	3	3	-	-
13	8	4	3	3	1	-
14	8	4	3	3	1	-
15	9	4	3	3	2	-
16	9	4	3	3	2	-
17	10	4	3	3	3	1
18	10	4	3	3	3	1
19	11	4	3	3	3	2
20	11	4	3	3	3	2

ADAPTABILIDADE

No 15º nível você é capaz de se adaptar a ataques. Sempre que você receber dano, você pode usar sua reação para ganhar resistência a um dos tipos de dano que recebeu até o início do seu próximo turno. Você pode usar isso um total de vezes igual o seu número de proficiência, você recobra os usos dessa habilidade ao realizar um descanso longo.

SUBJUGAÇÃO

Quando você alcança o 17º nível, seus ataques com arma tem um acerto crítico entre 18-20. Além disso, uma vez por turno quando você acertar um inimigo favorito com um ataque de arma, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

ARQUEIRO RÚNICO

O poder das Runas Globais permeiam toda Runeterra, no entanto algumas formas existenciais, vivas ou não, parecem ter uma maior conexão com elas. Os Arqueiros Rúnicos são criaturas que recebem uma influência de alguma runa por diversos fatores, desde guardarem áreas afetadas pela presença das runas, até mesmo por nascerem em uma região com as mesmas.

CONJURAÇÃO

Quando você alcança o 2º nível, você aprende a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de Caçador.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Magias do Caçador mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível amizade animal e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar amizade animal usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de Caçador.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Espreitador mostra quando você aprende mais magias de Caçador, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela.

Por exemplo, quando você alcança o 5º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de Caçador que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de Caçador, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias de Caçador, já que sua magia vem da sua sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de Caçador que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

RUNAS DO ARQUEIRO

No 3º nível você aprende a canalizar essa influência rúnica através de alguns feito:

- **Sussurro Rúnico.** Você direciona um pouco da energia rúnica para realizar alguns feitos sobrenaturais. Você ganha proficiência com Arcana ou Natureza.
- **Arco Rúnico.** Através de uma ação você pode materializar a energia rúnica na forma de um Arco em sua mão vazia. Esse arco conta como mágico para propósitos de sobrepujar resistência e imunidade a ataques e danos não mágicos. Adicionalmente o arco ganha bônus de +1 para jogadas de ataque e dano. Seu arco rúnico desaparece se ficar a mais de 5 pés de você por mais de 1 minuto, se você usar essa habilidade novamente, se você escolher dispensá-lo (não é necessária uma ação) ou caso você morra.

Você pode também transformar um arco mágico em um arco Rúnico através de um ritual de canalização que dura uma hora e pode ser feito durante um descanso curto. Esse arco pode ser ocultado em uma dimensão rúnica e pode reaparecer com a criação do Arco Rúnico. Esse recurso não pode ser usado em um arco senciente ou artefato. Caso você morra, ou caso você faça o ritual de uma hora com um arco diferente, ou para quebrar seu vínculo com o arco, ele deixa de ser um Arco Rúnico. Quando o vínculo é quebrado, ele aparece aos seus pés.

- **Disparo Rúnico.** Você pode canalizar efeitos diferentes em seus tiros. Ao ganhar esse recurso, você aprende dois Truques de Disparo Rúnico à sua escolha. Uma vez por turno ao disparar uma flecha de seu arco como parte de uma ação, você pode aplicar um feito de Disparo Rúnico a essa flecha. Você pode tomar essa decisão apenas quando seu ataque acertar uma criatura, a menos que a opção não envolva

uma jogada de ataque. Você tem dois usos dessa habilidade e ganha eles novamente ao completar um descanso curto ou longo. Você ganha um efeito diferente de Disparo Rúnico no 7º, no 10º, no 15º e no 18º níveis de Caçador.

ADEPTO RÚNICO

No 7º nível sua energia rúnica se intensifica e concede a você alguns feitos:

- **Multi-Ataque.** você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.
- **Mentalidade Rúnica.** A sua conexão com a runa atua com um efeito poderoso na sua mente. No 7º nível você ganha resistência a dano psíquico.

DISPARO CURVO

No 9º nível você aprende como direcionar uma flecha errante a um novo alvo. Ao fazer um ataque com uma flecha mágica e errar, você pode usar uma ação bônus e refazer a jogada de ataque contra um alvo diferente a até 60 pés do alvo original.



IMPULSO RÚNICO

Usando suas reservas de poder mágico, você amplifica suas habilidades por um curto período de tempo. No 11º nível, você pode usar sua ação bônus para ativar um dos efeitos abaixo. Esse efeito dura 1 minuto e só pode ser usado um por vez.

- **Escudo Rúnico.** Você ganha um bônus de +2 na CA.
- **Visão Arcana.** Você pode enxergar na penumbra até 60 pés como se estivesse no claro e na escuridão como se estivesse na penumbra. Penumbra não causa desvantagem em seus testes de percepção (Sabedoria), você tem vantagem em salvaguardas de Destreza.
- **Atirador Rúnico.** Você tem vantagens em jogadas de ataques e seus ataques causam 1d8 adicional de dano por força. Uma vez que você use esse recurso, você deve fazer um descanso longo antes de usar novamente.

MULTI-ATAQUE

No 13º nível você pode atacar três vezes, ao invés de duas, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

ÉGIDE RÚNICA

No 15º nível você recebe mais benefícios de sua conexão com a Runa:

- **Salvaguarda Rúnica.** Quando você for o alvo de uma magia ou estiver no alcance de uma magia e falhar em sua salvaguarda, você pode usar sua reação para refazer a salvaguarda. Você deve usar o novo resultado não importando se for menor que o original. Uma vez que você use esse recurso, você deve completar um descanso longo antes de usá-lo novamente.
- **Arquearia Rúnica.** Sua habilidade de arqueria em conjunção com suas energias rúnicas estão disponíveis no começo de uma batalha. Se você rolar iniciativa e não tiver mais nenhum uso de Tiro Rúnico, você ganha um uso.

CARGA RÚNICA

No 17º nível você ganha +1d8 de dano em todos seus ataques com o arco, além disso, seus ataques são todos considerados mágicos e sua munição pode ser invocada infinitamente, munição invocada assim desaparece após ser usada ou após se afastar de você por dez minutos.

OPÇÕES DE DISPARO RÚNICO

O recurso de Disparo Rúnico permite que você faça escolhas em determinados níveis. As opções abaixo são todas efeitos mágicos. Se uma opção exigir salvaguarda, seu tiro Disparo Rúnico tem CD de 8 + Seu bônus de Proficiência + Seu modificador de Sabedoria.

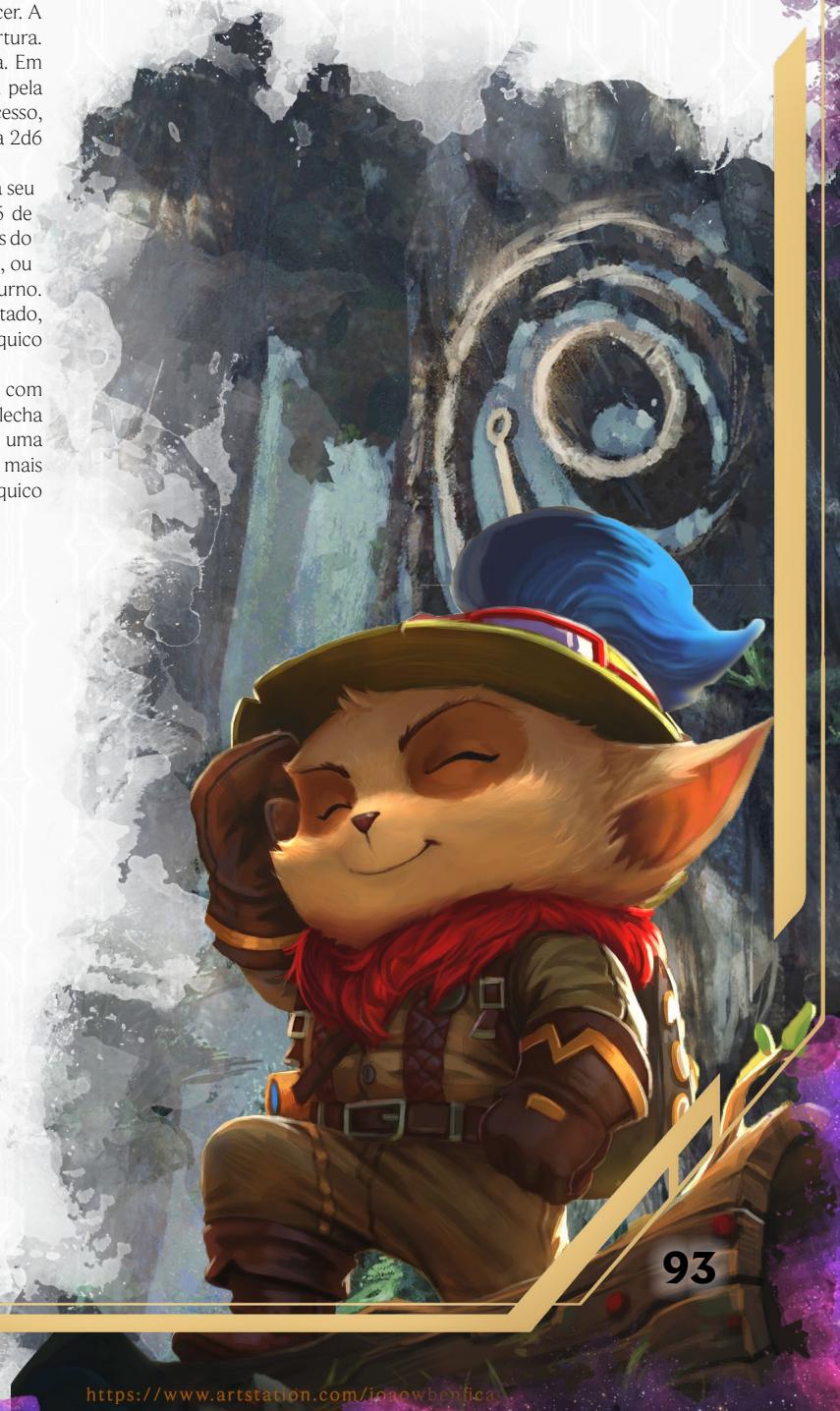
DISPAROS RÚNICOS

Nível de Caçador	Efeitos
3º	Disparo Rúnico (2 opções)
7º	Disparo Rúnico (3 opções)
10º	Disparo Rúnico (4 opções)
15º	Disparo Rúnico (5 opções)
18º	Disparo Rúnico (6 opções)

- **Agarramento.** Quando esta flecha acerta seu alvo, magia de conjuração cria trepadeiras venenosas, que envolvem o alvo. A criatura atingida pela flecha recebe 2 extras (16 de dano de veneno, sua velocidade é reduzida em 10 pés e ela recebe 2d6 de dano cortante na primeira vez em cada jogada que se move 1 pé ou mais sem teletransportar). Uma criatura em seu alcance pode usar sua ação para remover as trepadeiras com um teste de Força (Atletismo) bem-sucedido contra sua CD de Disparo Rúnico. Caso contrário, os arbustos duram 1 minuto ou até você usar esta opção novamente. Ambos os danos de veneno e contundente aumentam para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Banimento.** Você usa magia de abjuração para tentar banir temporariamente seu alvo para um local inofensivo no Reino Espiritual. A criatura atingida pela flecha também deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma ou será banida. Enquanto banida dessa forma, a velocidade do alvo é 0 e está incapacitada. No final do seu próximo turno, o alvo reaparece no espaço que ele desocupou ou no espaço desocupado mais próximo se esse espaço estiver ocupado. Depois de atingir o 18º nível nesta classe, o alvo também recebe 2d6 de dano de força quando a flecha acerta.
- **Buscadora.** Usando magia de adivinhação, você concede a sua flecha a habilidade de buscar um alvo. Quando você usa essa opção, não faz uma jogada de ataque para o ataque. Em vez disso, escolha uma criatura que você tenha visto no último minuto. A flecha voa em direção àquela criatura, movendo-se em torno dos cantos, se necessário, e ignorando a cobertura de três quartos e meia cobertura. Se o alvo estiver dentro do alcance da arma e houver um caminho grande o suficiente para a flecha viajar até o alvo, o alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Caso contrário, a flecha desaparece depois de viajar o mais longe que puder. Em uma salvaguarda falha, o alvo recebe dano como se fosse atingido pela flecha, além de um dano extra de 1d6 de força, e você aprende a

localização atual do alvo. Em um teste bem-sucedido, o alvo recebe metade do dano e você não descobre sua localização. O dano de força aumenta para 2d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

- **Explosão.** Você impregna sua flecha com energia extraída da escola de evocação. A energia detona depois do seu ataque. Imediatamente após a flecha atingir a criatura, o alvo e todas as outras criaturas dentro de um raio de 10 pés recebem 2d6 de dano de energia cada. O dano de energia aumenta para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Elétrica.** Seu próximo ataque causa 1d6 de dano adicional por eletricidade, o alvo não pode ter reações até o começo de seu próximo turno. O dano de eletricidade aumenta para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Enfraquecimento.** Você tece magia necromântica na sua flecha. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano necrótico extra. O alvo também deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição, ou o dano causado por seus ataques de arma é reduzido pela metade até o início do seu próximo turno. O dano necrótico aumenta para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Flamejante.** Seu próximo ataque causa 1d6 de dano adicional de fogo e 1d4 adicional a cada turno até que o alvo use uma ação bônus para apagá-lo. O dano de fogo sobe para 4d6 e o de incêndio para 4d4 no nível 18 dessa classe.
- **Glacial.** Seu próximo ataque causa 1d6 de dano adicional por frio e os 5 pés ao redor do alvo se tornam terreno difícil até seu próximo turno. O dano de frio aumenta para 4d6 no nível 18 dessa classe.
- **Perfurante.** Você usa magia de transmutação para dar à sua flecha uma qualidade etérea. Quando você usa essa opção, não faz uma jogada de ataque para o ataque. Em vez disso, a flecha dispara para frente em uma linha de 1 pé de largura e 30 pés de comprimento antes de desaparecer. A flecha passa inofensivamente através de objetos, ignorando a cobertura. Cada criatura nessa linha deve fazer uma Salvaguarda de Destreza. Em um teste falho, uma criatura recebe dano como se fosse atingida pela flecha, além de um extra de 1d6 de dano perfurante. Em um sucesso, um alvo recebe metade do dano. O dano perfurante aumenta para 2d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Retorno.** Sua magia de encantamento faz com que esta flecha iluda seu alvo temporariamente. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano psíquico extra e escolhe um de seus aliados em um raio de 30 pés do alvo. O alvo deve obter sucesso em uma Salvaguarda de Sabedoria, ou fica encantado com o aliado escolhido até o início do seu próximo turno. Este efeito termina cedo se o aliado escolhido atacar o alvo encantado, causa dano a ele ou o força a fazer uma salvaguarda. O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.
- **Sombria.** Você entrelaça magia de ilusão na sua flecha, fazendo com que ela obstrua sua visão com sombras. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano psíquico extra, e ela deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Sabedoria ou será incapaz de ver qualquer coisa a mais de 5 pés de distância até o início do seu próximo turno. O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você atinge o 18º nível nesta classe.



COMBATENTE

O ataque constante já durava horas, as ordens do capitão eram a de permanecer quieto enquanto a infantaria cuidava dessa primeira onda, mas algo dentro dela dizia que ele estava errado, levantou-se da trincheira e viu que suas forças estavam sendo esmagadas e cada vez menos soldados conseguiam sequer brandir uma espada.

A corte marcial não era mais um receio, se a maré não virasse, ela não teria pescoco para salvar, levantou e foi até seu capitão e pegou em sua gola, puxando seu rosto para baixo e dizendo com resolução que ela não ficaria vendo seus compatriotas morrendo a toa.

Ignorou os protestos do capitão jogando o mais longe que podia, pegou seu escudo, embainhou sua espada e saltou para fora de trincheira. Passou por alguns corpos no chão, logo a frente viu um dos mais habilidosos soldados já fatigado e mal conseguindo segurar ataques feitos contra ele por dois dos inimigos. Um golpe de escudo jogou o primeiro para longe, com a abertura, derrubou o segundo com um chute, jogou a espada nele eliminando e conseguiu dar um tapa nas costas do soldado cansado, elogiou o bom trabalho e aponto para um ponto distante onde estavam três soldados cercados por um batalhão, convidou ele a mudar a maré junto a ela e um ânimo renovado tomou conta do soldado. Por algum motivo, ele sabia que a vitória nesse dia seria deles, encabeçada por aquela mulher forte e bela que acabara de salvar sua vida. Ele respirou fundo, ajustou sua armadura e juntos correram em direção aos três soldados. Aquela ação foi vista por muitos outros soldados que conseguiram relembrar que não estavam sozinhos, a Guardiã conseguira, assim como há muitos invernos, redirecionar a maré da batalha, como vira Braum fazendo tão naturalmente quanto os flocos de neve caiam em seu bigode.

Existem muitas formas de um combatente começar seu treinamento, alguns são treinados logo cedo por algum instrutor, outros acabam por se encontrar em uma circunstância onde precisam se adaptar.

Geralmente eles são os especialistas em combate que compõe grande parte dos exércitos, mas não se limitam a isso, o guardião pode muito bem ter uma origem em um exército também, mas ter optado por seguir o caminho da proteção, ou mesmo aquele centurião capaz de direcionar a energia rúnica em seus ataques também fazem parte dessa classe.

Peritos em algumas armas, mas habilidosos com todas elas, os combatentes direcionam sua força como energia motriz e são capazes de feitos impressionantes com as armas de sua especialidade.

Entre todas as classes, os combatentes são os mais especializados tanto na guerra quanto na estratégia geral pela sua experiência e aprendizado das táticas de combate.

Enquanto outras classes se valem de poderes arcânicos ou de subterfúgios como a espreita, os combatentes treinam seus corpos para obter agilidade e principalmente força, que é por sua vez, o resultado de um aprimoramento tanto da velocidade quanto da constituição do corpo.

CÓDIGO DE HONRA

Cada combatente sabe qual é a sua honra, o caminho que ele seguiu com base nos valores que tem consigo e moldaram os seus atos e a sua conduta. Essa honra é um código pessoal que se conecta a uma forma de se aprimorar enquanto combataente, alguns desejam elevar seus corpos físicos aos extremos, maximizando suas capacidades, outros dedicam a integralidade do seu ser para proteger algo ou alguém.

A honra de cada combatente embora possa ter reflexo com a de outros, é única. Um soldado que respeite a hierarquia pode fazê-lo por ter investido sua palavra nisso, ou mesmo por acreditar em sua nação, mas pode ser também o fruto de uma devoção a alguém específico, de qualquer forma, a Honra segue como o parâmetro mais importante do caminho de um combatente.

No entanto a Honra pode ser algo muito mais conceitual, como no caso dos Centuriões Rúnicos que desenvolvem seu caminho de combatente aliando a magia às suas proezas físicas, alguns deles podem fazê-lo com

COMBATENTE

Nível Características

1	Arquétipo Marcial Estilo de Luta, Retomar o Fôlego
2	Surto de Ação (um uso)
3	Característica de Arquétipo Marcial
4	Aprimoramento
5	Ataque Extra
6	Aprimoramento
7	Característica de Arquétipo Marcial
8	Aprimoramento
9	Indomável (um uso)
10	Característica de Arquétipo Marcial
11	Ataque Extra (2)
12	Aprimoramento
13	Indomável (dois usos)
14	Aprimoramento
15	Característica de Arquétipo Marcial
16	Aprimoramento
17	Surto de Ação (dois usos), Indomável (três usos)
18	Característica de Arquétipo Marcial
19	Aprimoramento
20	Ataque Extra (3)

o foco em ir além das capacidades humanas comuns, outros podem fazê-lo por terem uma visão particular da natureza e do mundo.

HISTÓRIAS ÚNICAS

Ao seguir uma honra, não necessariamente o combatente se vincula a todos os valores conectados a ela, como por exemplo no caso do Soldado, um combatente pode muito bem seguir essa honra sem jamais ter feito parte de um exército, mas ele partilha de muito da mentalidade de um soldado e da forma de agir.

A individualidade de cada combatente acaba sendo fruto especialmente de suas experiências, no caso de um soldado, embora ele possa ter o mesmo princípio de outros de um mesmo exército ou batalhão, suas experiências individuais podem incliná-lo para outros caminhos, em alguns momentos esse pode ser o divisor de águas de ser o sobrevivente ou padecer como apenas mais um.

Cada combatente tem um motivo para segurar uma espada ou um escudo em mãos, esse motivo pode ser a grande mola motriz de sua conduta e a forma como ele encara a sua honra e seu código de conduta, talvez ele tenha se erguido como sobrevivente, talvez ele tenha sido treinado para isso ou talvez ele simplesmente tenha começado a se dedicar a isso em busca de uma vida melhor.

Assim como suas histórias são únicas, suas relações com suas armas também o são, elas não são apenas utensílios, mas se tornam uma extensão de seu corpo, sejam elas relíquias de família, armas mágicas encontradas em suas jornadas ou a primeira que encontrou em seu caminho para se defender.

criando um combatente

Quando você estiver construindo um personagem combatente, pense na natureza do seu treinamento, ele veio por causa da sua participação no exército? Ou você precisou aprender por que você foi jogado numa arena? Você vem de uma nação guerreira como Noxus ou Demacia? Ou precisou achar um jeito de se defender das criaturas selvagens e impiedosas de Freljord?

Pense também como você conseguiu suas armas, é uma herança de

família ou você roubou de alguém? Você segue algum código de Honra? O que te fez se tornar um aventureiro? Ao responder essas perguntas você poderá ter um antecedente bem definido do seu personagem.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um Combatente rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, seu valor de habilidade mais alto deve ser Força ou Destreza, dependendo se você for focar em combate corpo-a-corpo ou à distância, seguido por Constituição. Segundo escolha o antecedente de Soldado ou Gladiador.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um combatente, você ganha as seguintes características de classe.

PONTO DE VIDA

Dados de vida: 1d10 por nível de combatente

Pontos de vida no 1º nível: 10 + seu modificador de constituição

Pontos de vida em níveis superiores: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de combatente após o 1º

PROFIÇÕES

Armadura: Todas as armaduras, escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: nenhuma

Salvaguarda: Força, Constituição

Habilidades: Escolha duas entre essas perícias Acrobacia, Adestrar animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência

EQUIPAMENTOS

Começa com os seguintes equipamentos, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) cota de malha ou (b) gibão de peles, arco longo e 20 flechas
- (a) uma arma marcial e um escudo, ou (b) duas armas marciais
- (a) uma besta leve e 20 virote ou (b) dois machados de arremesso
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador

ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-côrpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

DEFESA SEM ARMADURA

Quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

COMBATE DESARMADO

Você pode rolar um d4 + seu modificador de Força no lugar do dano normal dos seus golpes desarmados.

COMBATE DE ESCUDO

Você pode usar seu escudo como arma, ele causa 1d8 + seu modificador de força de dano concussivo.

RETOMAR O FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 1º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir as técnicas e estilos de combate dele. Escolha Campeão, Cavaleiro Arcano ou Mestre de Batalha, todos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo confere a você características especiais no 1º nível e de novo nos 3º, 7º, 10º, 15º e 18º nível.

SURTO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para 4 quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

INDOMÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo uma salvaguarda que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo. Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível.

HONRA

Todo combatente é um perito em batalhas e combates, no entanto cada um segue uma particularidade com caminhos que podem se diferenciar muito entre si. Enquanto alguns se tornam mestres de uma arma, dominando manobras e tendo um conhecimento profundo de como manuseá-la, outros preferem se tornar especialistas de várias, mas não é apenas de armas que são feitos os combatentes, ao mesmo tempo em que alguns se tornam mestres em defender o que lhes é valioso, outros aprendem a usar uma conexão única com uma montaria, alcançando uma harmonia e compleitude surpreendentes. Cada um dos combatentes segue uma conduta de Honra própria, seja ela se aprimorar sempre, seja desvendar todos os mistérios de uma arma ao qual se dedica, até mesmo a conexão com um companheiro de batalhas inseparável ou apenas compreender a essência rúnica que existe dentro de si, aprendendo a canalizá-la para fins de combate.

HONRA DO GUARDIÃO

O maior trunfo de um Guardião é sua noção de proteger aquilo e aqueles que lhe são importantes. Embora seus ataques sejam poderosos, você é capaz de cuidar de seus aliados em momentos de luta, sabendo se posicionar para protegê-los e permitir que os mais habilidosos e frágeis possam desferir seus grandiosos ataques. Você sabe que a glória nem sempre está ao seu lado, mas a sensação de dever cumprido faz com que você consiga descansar tranquilamente sua cabeça todas as noites.

PRIMEIRO DENTRO, ÚLTIMO FORA

Começando quando você escolhe esta subclasse, você ganha +5 de bônus nas jogadas de iniciativa.

ENTRE NA GUARDA

Também começando no 3º nível, você pode fazer uma manobra especial que demonstra sua dedicação como um Guardião. Você conhece uma manobra de guardião de sua escolha na lista a seguir. Você aprende uma manobra de guardião adicional quando alcança o 10º nível e novamente no 18º nível.

No início da primeira rodada de qualquer combate, você pode usar sua reação para usar uma das manobras escolhidas. Se você não for a primeira criatura a fazer um turno durante a primeira rodada, você usa sua reação antes que a primeira criatura receba seu turno.

Algumas de suas manobras de guardião exigem que seu alvo faça uma salvaguarda para resistir aos efeitos da manobra. O CD da salvaguarda é calculado da seguinte forma:

Manobra de vanguarda, CD de salvamento = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (sua escolha, uma vez escolhido não é possível mudar)

Avanço de Muro. Você sobe a sua velocidade em linha reta em direção a uma criatura hostil que você pode ver, e empurra-a com seu escudo. A criatura deve obter sucesso em uma salvaguarda de Força ou recebe dano de concussão igual ao seu nível de lutador, e é empurrada até 15 pés de distância de você, se for Grande ou menor. Você deve estar usando armadura média ou pesada e empunhando um escudo para usar essa manobra (Glacinações ignoram esse requisito).

Perigo Iminente. Você usa sua movimentação em linha reta em direção a uma criatura hostil que você pode ver, e faz dois ataques

de armas contra aquela criatura, uma com a arma ou escudo que você está segurando em uma mão e outra com suas próprias mãos. Em cada acerto, a criatura recebe dano extra igual a metade do seu nível de Combatente (no mínimo 1).

Tiro Incapacitante. Você faz um ataque à distância contra qualquer número de criaturas em um raio de 3 metros de um ponto que você possa ver dentro do alcance da sua arma. Você deve ter munição para cada alvo, como normal, e você faz um teste de ataque separado para cada alvo. Ao ser atingido, a velocidade do alvo é reduzida em 10 pés até o final do seu próximo turno.

Avanço Épico. Você sobe a sua velocidade em linha reta em direção a uma criatura hostil que você pode ver, e faz um ataque de arma contra aquela criatura. Ao ser atingido, a criatura deve obter sucesso em uma salvaguarda de Força ou é derrubada. Você deve estar empunhando uma arma com propriedade de duas mãos ou versátil com as duas mãos para usar essa manobra.

Choque Sísmico. Você pode utilizar uma arma de concussão para causar 1d8 de dano em uma linha de 10 pés a sua frente, inimigos atingidos por essa habilidade devem realizar uma salvaguarda de destreza ou recebem 1d8 de dano adicional.

Ataque Investida. Você pode utilizar sua movimentação para empurrar um inimigo a até 15 pés na direção que você se movimentou, caso o inimigo colida com uma parede, árvore, ou algo sólido, ele deverá realizar uma salvaguarda de Constituição ou ficará Incapacitado até o final de seu próximo turno e receberá 1d8 de dano de força.

PROTEGER OS FRACOS

Também no 3º nível se um aliado que você possa ver estiver sendo alvo de um ataque, você pode usar sua reação para se movimentar o máximo que conseguir em direção ao aliado, se você estiver adjacente a ele, poderá tomar o ataque em seu lugar.

AÇÃO DE RETAGUARDA

No 7º nível, você se torna perito em recuar e manter sua posição. Quando uma criatura que você pode ver o atinge com um ataque de oportunidade, você pode usar sua reação para tratar o teste de d20 do teste de ataque como 1.

Além disso, durante a primeira rodada de qualquer combate, as áreas dentro de um raio de 1,5 m são consideradas um terreno difícil para criaturas hostis a você.

VIGOR DO DEFENSOR

Quando você alcança o 15º nível, as experiências na batalha endurecem sua vitalidade, assim como seus músculos. Ao terminar um breve descanso ou um descanso prolongado, você pode reduzir sua exaustão em 1, desde que tenha ingerido alguma comida e bebida. Depois de usar esse recurso, você não poderá usá-lo novamente por três dias.

VELOCIDADE DE COMBATE

No 18º nível, seu corpo se torna uma arma de combate finamente afiada, movendo-se à velocidade de seus próprios pensamentos. Durante a primeira rodada de qualquer combate, e sempre que você usar o recurso de classe Surto de Ação, sua velocidade aumentará em 10 pés até o final do seu turno.

Além disso, sempre que você usar o recurso de classe Surto de Ação, poderá usar sua reação para usar uma das manobras de defensor que você conhece.

HONRA DO MESTRE DE COMBATE

Todo combatente pode ser habilidoso em batalha, mas apenas os mestres de combate vivem cada minuto de suas vidas para isso, cientes de seu lugar em sua formação, conscientes de cada vantagem tática que possam obter. Os mestres de combate são senhores das guerras e das batalhas, elevando o combate franco e direto a um nível surpreendente.

CADÊNCIA MARCIAL

Seu primeiro ataque contra um inimigo causa 1 dado de dano a mais.

CORAGEM

No nível 3, com uma ação você pode aumentar temporariamente sua armadura em +2, além de possuir resistência a ataques cortantes e perfurantes caso esteja utilizando uma armadura pesada. Esse recurso dura até o final de seu próximo turno e só pode ser usado um número de vezes igual a seu modificador de Constituição (Mínimo de 1).

Alternativamente seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

MANOBRAS DE COMBATE

Começando no 3º nível, você pode fazer uma manobra especial que demonstra seu treinamento como Mestre de Combate. Você conhece uma manobra de mestre de sua escolha na lista a seguir. Você aprende uma manobra de mestre adicional quando alcança o 9º nível e novamente no 15º nível. No início da primeira rodada de qualquer combate, você pode usar sua ação (ou reação se descrito na habilidade) para usar uma das manobras escolhidas.

Algumas de suas manobras de Mestre de Combate exigem que seu alvo faça uma salvaguarda para resistir aos efeitos da manobra. O CD da salvaguarda é calculado da seguinte forma:

Manobra de Combate, CD de salvaguarda = 8 + seu bônus de

proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (sua escolha, uma vez escolhido não é possível mudar)

Coragem. Você pode aumentar temporariamente sua armadura em +2, além de possuir resistência a ataques cortantes e perfurantes caso esteja utilizando uma armadura pesada. Esse recurso dura até o final de seu próximo turno e só pode ser usado um número de vezes igual a seu modificador de Constituição (Mínimo de 1).

Crítico Aprimorado.

Seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

Ataque de Vanguarda.

Você recebe um bônus de 10 pés de movimento, anulando qualquer efeito que diminuisse sua movimentação (à menos que você esteja com 0 pés de movimento), ao atingir um inimigo com um ataque de arma você atordoá o inimigo por 1 turno.

Ataque Circular. Você pode optar por não se mover nesse turno e realizar um ataque circular, causando dano a todas as criaturas que estejam adjacentes a você.

Ataque Mutilador. Você energiza seu próximo ataque, fazendo com que seus dados de dano para esse ataque sejam dobrados.

Apreender. Caso você esteja utilizando um machado, foice, chicote ou algo similar, você pode puxar um inimigo a até 10 pés para que ele fique adjacente a você.

Salto Marcial. Com sua reação você pode desviar de um ataque em sua direção, se lançando no ar. Você deve realizar uma salvaguarda de destreza cuja dificuldade é definida pelo Mestre, caso falhe você recebe apenas metade do dano que receberia normalmente.

INVESTIDA AUDACIOSA

No nível 10, como uma ação, você avança na direção de um inimigo a até 10 pés de você, realizando um ataque com arma corpo-a-corpo contra ele e inimigos adjacentes devem fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 8 + Bônus de Proficiência + modificador de Força), em uma falha recebem metade do dano causado ao seu alvo e recebem uma penalidade de -5 pés em sua movimentação até o final do seu próximo turno.

EXPERIÊNCIA EM COMBATE

No nível 15, você pode dobrar seu bônus de Proficiência em rolagens de ataque. Além disso, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

SOBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a $5 + \text{seu modificador de Constituição}$ se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

HONRA DO CAVALEIRO



Sua maior arma não é a espada em sua mão ou sua habilidade em combate, mas sim a sua montaria. No entanto, sua montaria não é apenas uma ferramenta, você a conhece e consegue se conectar dela de tal forma que em batalhas vocês são apenas um, essa relação é algo que você nutre e extrai o melhor, conhecendo cada movimento e reação e beneficiando-se de um instinto e reflexos animais que superam qualquer outro.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Quando você escolhe esse arquétipo no 1º nível, você ganha proficiência em com a habilidade Lidar com Animais, e adicionalmente possui proficiência com animais de Montaria

PROFISSIONAL DE MONTARIA

A partir do 3º nível, seu domínio com sua montaria se torna evidente. Você tem vantagem em testes de resistência para evitar cair da sua montaria. Montar ou desmontar uma criatura custa a ti apenas 5 pés de deslocamento, em vez de metade do seu deslocamento.

INVESTIDA MONTADA

No início do 3º nível, você pode utilizar sua montaria para avançar 10 pés em uma direção qualquer, caso atinja um inimigo ele deve realizar uma salvaguarda de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou ficará caído no chão.

MANTENHA A FORMAÇÃO

No 7º nível, você e as criaturas amigáveis dentro de um raio de 15 pés de você não podem ser amedrontadas enquanto você estiver consciente.

PROVOCAÇÃO DE COMBATE

No 10º nível, inimigos que não possuam você como alvo recebem desvantagem em seus ataques, e adicionalmente você aumenta temporariamente sua armadura em 1 + seu modificador de força.

Você pode utilizar de sua ação para provocar inimigos, todos os inimigos em 60 pés de você que possam te ver e ouvir devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma), em uma falha eles deverão fazer o melhor que



puderem para te atacar, movimentar-se dessa maneira causará ataques de oportunidade.

PROVOCAÇÃO DO CAVALEIRO

A partir do 15º, você é um ser temido em campo de batalha estando montado ou não. Usando sua ação, criaturas hostis que possam te ver e ouvir devem realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) em uma falha essas criaturas ficarão amedrontadas. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Adicionalmente, caso você possua uma arma à distância ou que possua



a característica alcance, você possui vantagem em seu primeiro ataque em combate com essa arma.

VIGILANTE IMPARÁVEL

A partir do 18º nível, quando você for reduzido a 0 pontos de vida, mas não morrer totalmente, você pode escolher cair para 1 ponto de vida no lugar. Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

HONRA DO CENTURIÃO RÚNICO

O Centurião Rúnico combina a maestria marcial comum a todos os combatentes, com um cuidadoso estudo de magia. Os Centuriões Rúnicos recebem influência da magia das runas e canalizam elas através de técnicas mágicas similares as praticadas pelos magos. Eles focam seu estudo em duas das oito escolas: abjuração e evocação. As magias de abjuração concedem proteção adicional em batalha ao Rúnico, e as magias de evocação causam dano a vários oponentes de uma vez, estendendo o alcance do combatente. Esses combatentes aprendem, comparativamente, um pequeno número de magias, guardando-as na memória ao invés de mantê-las em um grimório.

TRUQUE

No nível 1 você conhece 2 truques da lista do arcano

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você amplia o seu poderio marcial com a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 6 para a lista de magias de arcano.

TRUQUES.

Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de arcano adicional, à sua escolha, no 10º nível.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Conjuração de Cavaleiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobre todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível escudo arcano e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar escudo arcano usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece três magias de 1º nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de abjuração e evocação da lista de magias de arcano.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Cavaleiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de abjuração ou evocação, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem vir de qualquer escola de magia.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha

espaços de magia e deve ser uma magia de abjuração ou evocação, exceto as magias substituídas no 8º, 14º e 20º nível.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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



MAGIA DE COMBATENTE CONJURADOR

Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	- Espaços de Magia por Nível -			
			1	2	3	4
1	2	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	3	-	-	-	-
4	2	4	2	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	-	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	3	7	4	2	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

ARMAMENTO RÚNICO

No 3º nível, você aprende um ritual que cria um vínculo mágico entre você e uma arma. Você realiza esse ritual no curso de 1 hora, que pode ser realizada durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance ao decorrer do ritual, ao concluir-lo, você toca a arma e forja o elo.

Uma vez que você tenha vinculado uma arma a você, você não pode ser desarmado dessa arma, a menos que você esteja incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa

arma com uma ação bônus, no seu turno, fazendo-a se teleportar instantaneamente para a sua mão.

Você pode ter até duas armas vinculadas, mas só pode invocar uma por vez com sua ação bônus. Se você quiser criar um elo com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com um das outras duas.

Runas que sejam usadas ao desferir ataques com essas armas, são amplificadas, recebendo um aprimoramento bônus, além disso, você adiciona seu modificador de inteligência às jogadas de dano feitas com essas armas.,

RUNAS BÉLICAS

A partir do 7º nível, quando você usar sua ação para conjurar um truque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

Ao utilizar o poder de uma Runa, caso o ataque mate a criatura alvo, seu uso não é gasto.

GOLPE RÚNICO

No 10º nível, você aprende como fazer com que os seus golpes com arma penetrem a resistência de uma criatura às suas magias. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, aquela criatura terá desvantagem na próxima salvaguarda que ela fizer contra uma magia ou que você conjurar ou runa que utilizar antes do final do seu próximo turno.

INVESTIDA RÚNICA

No 15º nível, você ganha a capacidade de se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver, quando você usar seu Surto de Ação. Você pode se teleportar antes ou depois da ação adicional.

Ao usar uma Runa para ataques, caso o ataque seja crítico, o dano causado pela runa é maximizado.

RUNA BÉLICA APRIMORADA

A partir do 18º nível, quando você usar sua ação para conjurar uma magia, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus. Adicionalmente sua explosão rúnica possui um aprimoramento adicional.

MERCURIAL

Após ajustar seu cinto de utilidades, o Shurimane aciona o farolete em sua testa, uma invenção de piltover capaz de iluminar mais de 60 pés de distância com vários mecanismos adicionais que permitem até mesmo enxergar através de algumas pedras. A tumba recém-descoberta pode conter inúmeros tesouros, mas certamente assim que a notícia se espalhar, caçadores de tesouro surgirão debaixo de cada grão de areia. O tempo é vital mas ainda mais importante é como esse tempo será usado, se uma armadilha dos antigos ceifasse sua vida logo no ingresso, com certeza ele não teria histórias para contar.

Ele salta por uma corda tão fina que é visível apenas pela camada de poeira que se depositou acima dela, avança por uma das câmaras e encontra uma antiga inscrição, ela fala sobre uma relíquia tão poderosa que precisou ser separada em duas, mas nada mais a respeito. Ele avança por alguns andares no subsolo e após muitos riscos ele finalmente chega a uma porta de pedra pesada e impossível de ser movida por seu corpo. Ele passa o farolete por toda a parede e encontra um pequeno furo pelo qual uma agulha poderia ser inserida. Sua aposta é de tudo ou nada e ele apenas coloca uma massa naquele local, silenciosamente a porta começa a se mexer, em um ritmo calmo e lento, como se tapar aquele buraco tivesse cortado o fornecimento de ar de algum mecanismo que mantinha a porta fechada. Diante de seus olhos, ele reconhece a relíquia mencionada, mas não por algum texto antigo ou inscrição, mas por ser exatamente igual à de uma foto que vira no jornal, no qual um explorador piltovence posava após ter encontrado algumas relíquias, o nome dele era Ezreal e pousava orgulho com a outra Manopla do par em mãos.

O Mercurial é uma classe com uma enorme amplitude de utilidade e com enfoque na astúcia e no uso de artes, eles se valem da manha e de sua capacidade de sobrepor obstáculos seja pela sua agilidade ou pela sua inteligência. Muitas das características de um Mercurial dependem do seu treinamento ou do enfoque dado a ele, enquanto alguns podem se tornar ladrões especialistas em roubos, fugas e grandes golpes, outros podem aderir ao caminho do assassinato ou mesmo abraçar uma essência mágica, se tornando trapaceiros arcanos.

Normalmente um Mercurial tem habilidade suficiente em áreas diversas podendo levar uma vida dupla se julgar necessário, eles costumam se especializar em alguma dessa áreas e podem até seguir uma carreira como joalheiros, chaveiros, entre outras profissões que demandem uma destreza refinada e inteligência, além de esperteza para não serem passados para trás.

Embora cada indivíduo tenha suas próprias inclinações, história e uma origem, eles costumam ser indivíduos que se valem de sua sagacidade para resolver e sair de problemas, podem ter um caráter engimático preferindo agir às escondidas ou apenas terem uma discrição quanto a seus talentos não tão bem aceitos socialmente.

Não é raro que eles se organizem em guildas, ou mesmo em cabalas, enquanto as guildas costumam ter mais de dezenas de membros, as cabalas normalmente terão alguns poucos não excedendo uma dúzia, mas isso não é uma regra. Uma cabala pode muito bem ser formada por centenas de indivíduos enquanto uma guilda não tenha sequer membros suficientes para encher uma mão.

Entre os Mercuriais estão os ladrões e assassinos, no entanto podem estar também os mensageiros, os exploradores e pesquisadores, piratas, entre muitos outros modelos que podem ser seguidos como espiões, diplomatas, agentes da lei especializados entre outros que atuem em conformidade com as leis.

O mais importante em um Mercurial é o quão hábil e esperto ele se torna para fazer com que suas atividades alcanceem a maestria, sejam elas dentro ou fora da lei.

ÀS MARGENS DA SOCIEDADE

Toda sociedade possui um poder principal em volta do qual é estruturado, esse poder é o responsável pela manutenção das leis e faz valer as regras

MERCURIAL

Nível	Ataque Furtivo	Características
1	1d6	Cabala, Especialização, Ataque Furtivo
2	1d6	Ação Arditosa
3	2d6	Características de Cabala, Especialização
4	2d6	Aprimoramento
5	3d6	Características de Cabala
6	3d6	Especialização
7	4d6	Características de Cabala
8	4d6	Aprimoramento
9	5d6	Características de Cabala
10	5d6	Aprimoramento
11	6d6	Características de Cabala
12	6d6	Aprimoramento
13	7d6	Características de Cabala
14	7d6	Sentido Cego
15	8d6	Mente Escorregadia
16	8d6	Aprimoramento
17	9d6	Características de Cabala
18	9d6	Elusivo
19	10d6	Aprimoramento
20	10d6	Golpe de Sorte

sociais estabelecidas. No entanto ao redor desse poder sempre existe uma margem, independente de qual seja, existem aqueles que vivem nos limiares e muitas vezes tem suas atividades atreladas a essa vida.

Se o poder constituído é a área branca, e o poder paralelo é constituído nas sombras, existe uma área cinzenta, que interage entre os dois campos como uma espécie de conector dessas áreas.

Oficiais da lei podem precisar de serviços "por baixo dos panos" ou mesmo algumas soluções podem ser providas nos limiares da lei por especialistas nisso.

No geral essas figuras que atuam nessa área cinzenta são Mercuriais, pessoas que podem manter uma vida normal e exemplar no dia a dia, mas também mantém atividades em paralelo, como um joalheiro que assalta casas de nobres e troca jóias por réplicas, ou mesmo um falsificador que pode muito bem atuar como pintor ou escultor legítimo no dia a dia.

Essa vida paralela não se limita apenas a membros de classes mais desfavorecidas, é comum que nobres imensamente ricos também tenham seus negócios ilegais aqui e ali, alguns podem ter se erguido para a legitimidade a partir de atuações fora da lei.

Não importa para qual necessidade ou fim, além do poder principal, sempre existe uma sociedade imensa à margem nessa área cinza.

ESPECIALISTAS

Os Mercuriais são normalmente habilidosos em muitas áreas, no entanto eles costumam escolher uma para ser sua grande especialidade, talvez um mestre das fechaduras, talvez um espião ou mesmo um contraespião, podendo ser também um especialista e avaliador de arte e até mesmo um habilidoso médico.

Todas essas atividades não demandam que quem as execute seja um Mercurial, no entanto aquele que se excede na especialidade e que vai além, normalmente o é, transpondo as barreiras do conhecimento e da experimentação, indo verdadeiramente a fundo em busca de um objetivo de excelência.

Certamente nem todas as carreiras requerem holofotes, no entanto a especialização de alguém em uma determinada área poderá fazer dela

a referência naquela atividade, seja vindo a se tornar um professor ou instrutor ou mesmo um líder de alguma escola, academia, ateneu ou apenas de uma sociedade secreta.

criando um MERCURIAL

Quando você criar um Mercurial, considere como seu personagem se comporta perante a lei. Você é ou já foi um criminoso? Você é o que é por causa de ganância ou necessidade? Você está sendo caçado por alguém ou por uma facção?

Por que você se tornou um aventureiro? Alguém está te pagando para conseguir um item perdido? Ou querem que você assassine um líder de uma nação inimiga?

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um Mercurial rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, seu valor de habilidade mais alto deve ser Destreza, seguido por Sabedoria ou Carisma, caso queira se basear mais em interações sociais. Segundo escolha o antecedente de Criminoso ou Mercenário.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Mercurial

Pontos de Vida no 1º nível: 4 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de Mercurial

PROFIÇIÊNCIAS

Armadura: Armadura Leve

Arma: Armas simples, besta leve, espada longa, rapieira, espada curta

Ferramentas: Ferramentas de Ladrão

Salvaguarda: Destreza, Inteligência

Perícias: Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Investigação, Percepção, Atuação, Persuasão, Prestidigitação, Furtividade

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma rapieira ou (b) uma espada curta
- (a) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta
- (a) um pacote de assaltante, (b) um pacote de aventureiro, ou (c) um pacote de explorador
- (a) Armadura de Couro, duas adagas e ferramentas de ladrão

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você escolhe uma de suas perícias que seja proficiente, ou uma ferramentas. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com ela.

No 3º nível, você pode escolher outra de suas proficiências (em perícias ou ferramentas) para ganhar esse benefício.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

ATAQUE FURTIVO

A partir do 1º nível, você sabe como atacar

sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Mercurial.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

SENTIDO CEGO

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

MENTE ESCORREGADIA

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nas salvaguardas de Sabedoria.

ELUSIVO

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

No 20º nível, você tem um talento incrível para ter sucesso quando mais precisa. Se o seu ataque erra um alvo no alcance, você pode transformar o erro em um acerto. Alternativamente, se falhar em um teste de habilidade, você pode tratar a jogada de d20 como um 20.

Uma vez que use esta característica, você não pode utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

CABALA

Embora os Mercuriais tenham muitas características parecidas entre si, cada origem e treinamento acaba guiando suas especializações para caminhos diferentes fazendo com que dois Mercuriais possam diferir muito em suas capacidades em níveis mais elevados. A Cabala escolhida reflete seu treinamento e foco, não necessariamente a sua profissão, mas ela delinea as pessoas com as quais você tem contato e onde obtém sua instrução.

ASSASSINO

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte. Aqueles que devotam-se a essa Cabala são diversos: assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

104

MOVIMENTO DO PULSO

A partir do terceiro nível, você pode usar a ação de bônus para lançar uma adaga. Além disso, se você errar o alvo, a adaga lançada retornará à sua mão.

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

ESPREITAR

A partir do 7º nível, você aprendeu maneiras mais eficazes de se espreitar até seu alvo, você deve escolher entre uma dessas habilidades:

Invisibilidade. Usando uma ação padrão, no começo do seu próximo turno você recebe os efeitos da magia Invisibilidade um número de vezes igual a seu modificador de Inteligência a cada descanso longo. Enquanto invisível, sua movimentação aumenta em 10 pés.

Shunpo. Usando uma ação bônus, você pode se teleportar para trás de um alvo a até 30 pés de você ou em uma arma que você tenha lançado. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual a seu modificador de Inteligência a cada descanso longo. Caso você mate uma criatura, você pode utilizar essa habilidade novamente até o fim do próximo turno sem gastar um de seus usos por dia.

SILENCIOSAMENTE MORTAL

No 9º nível, você se treinou para quase não fazer barulho enquanto perseguia seus alvos, e pode se mover toda sua movimentação ou usar ação disparada sem penalidade furtiva. Você tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) que envolvem som, e não pode ser detectado por criaturas que possuem sentido sísmico. Você também ganha visão no escuro até 60 pés, se você já não tem isso, se você já tem visão no escuro sobre o alcance.

ATAQUE DE INVESTIDA

A partir do 11º nível, você aprende a atingir inimigos fora de seu alcance. Ao usar sua ação para fazer um ataque com uma arma de acuidade que você possui proficiência em um inimigo fora de seu alcance, você pode saltar 10 pés em direção ao alvo. Esse salto não é considerado parte da sua movimentação e ele ignora terreno difícil. Se o ataque atingir o alvo, você pode adicionar o dano de seu Ataque Furtivo, e independente da rolagem, o dano é considerado um acerto crítico.

FENDA NA ARMADURA

Quando você está no nível 13, você ganhou habilidade suficiente para saber onde atacar seu oponente para causar o maior dano. Agora você tem um alcance crítico de 19 ou 20.

VISTA FANTASMAGÓRICA

No 17º nível, nenhum alvo pode se esconder da sua vista. Escolha um:

- Você ganha os efeitos do feitiço ver invisibilidade o tempo todo.
- Você usa a Habilidade Shunpo indefinidamente.

LADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem essa cabala, mas também aqueles ladrões que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

GÍRIA DE LADRÃO

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de

dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens. Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladrões se esconderem.

ANDARILHO DE TELHADOS

No 1º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar não possui custo adicional de movimento para você. Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

MAOS RÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Ardilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

EVASÃO

A partir do 7º 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.

FURTIVIDADE SUPREMA

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não mover-se mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

REFLEXOS DE LADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno

de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10. Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

TRAPACEIROS RÚNICOS

Alguns ladrões aprimoraram suas finas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Esses ladrões incluem não somente batedores de carteira e assaltantes, mas também trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

VÓRTICE MÁGICO

Você possui uma habilidade inata de anular magia, uma vez por dia você pode cancelar uma magia direcionada a você com nível equivalente ao seu nível de conjuração máxima. Do primeiro nível ao terceiro você pode cancelar Truques, do terceiro em diante vc segue o valor de maior nível de conjuração. Você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência com o modificador de habilidade de conjuração dele. A CD é = 10 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência . No nível 6 sobe para dua vezes ao dia, no 12 para três e no 18 para quatro.

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 do Livro do Jogador para as regras gerais de conjuração e o capítulo 6 deste livro para a lista de magias de mercurial.

TRUQUES

Você aprende três truques: mãos mágicas e outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10º nível.



CONJURAÇÃO DE TRAPECEIRO RÚNICO

Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	- Espaços de Magia por Nível -			
			1	2	3	4
1	2	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	3	-	-	-	-
4	2	4	2	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	-	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	3	7	4	2	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Conjuração do Trapaceiro Rúnico mostra quantos Espaços de Magia você tem para lançar suas magias de 1º nível ou maior. Para lançar uma dessas magias, você deve gastar um espaço no nível do feitiço ou superior. Você recupera todas os espaços gastos quando termina um longo descanso.

Por exemplo, se você conhece a magia Encantar Pessoa de 1º nível e tem um Espaço de magia de 1º e 2º nível disponível, você pode conjurar Encantar pessoa usando um dos Espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece três magias de arcano de 1º nível de sua escolha. A coluna magias conhecidas mostra quando você aprende mais magias do 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve estar em um nível para o qual você tem slots de feitiço. Por exemplo, quando você atingir o 7º nível nesta classe, poderá aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Sempre que você ganhar um nível nesta classe, poderá substituir uma das magias de arcano que você conhece por outra de sua escolha na lista de magias do arcano. O novo feitiço deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade de lançar magias para suas magias de Trapaceiro Rúnico, uma vez que o poder de sua magia depende do roubo de conhecimento daqueles ao seu redor.

Você usa seu carisma sempre que uma magia se refere à sua habilidade de lançar feitiços. Além disso, você usa seu modificador Charisma ao definir o CD do teste de resistência para um feitiço que você lança e ao fazer um ataque com um.

CD de magia = 8 + seu bônus de proficiência + Seu modificador de Carisma

Modificador de ataque mágico = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

ROUBO DE FEITIÇOS

No 3º nível, você pode desviar a habilidade mágica do seu atacante e usá-la para si

mesmo. Ao acertar um oponente com um ataque furtivo bem-sucedido, você pode optar por renunciar ao dano de ataque furtivo e tentar roubar um feitiço do alvo. Se o alvo estiver próximo, você pode roubar uma magia com uma ação de toque. Você pode escolher qual magia roubar, se for conhecida; caso contrário, o Mestre determinará a magia roubada aleatoriamente a partir do nível que você solicitar. Se você tentar roubar uma magia que não tem mais espaços, a magia roubada é determinado aleatoriamente dentre aqueles que o alvo tem disponível.

Você pode roubar uma magia de um nível para o qual você tem espaços automaticamente ao acertar. Você pode tentar roubar uma magia de nível superior com uma verificação de habilidade bem-sucedida usando sua habilidade de lançar magias. O CD é igual a 12 + o nível da magia.

O alvo de um ataque furtivo perde a capacidade de lançar a magia roubado. Por até 1 hora, em um turno subsequente, você pode lançar a magia uma vez como uma ação sem gastar um espaço de magia. Uma vez que a magia foi lançada ou o tempo expirou, o alvo recupera a capacidade de lançar a magia.

Por exemplo, no 7º nível contra um Arcano do 5º nível, você pode tentar roubar Bola de Fogo, uma magia de 3º nível. Assumindo que o Arcano conhece a magia e tem espaços de terceiro nível restantes, você faz uma salvaguarda de Carisma com CD 15. O Arcano perde a capacidade de lançar Bola de Fogo durante esse tempo.

A qualquer momento, você pode possuir um número máximo de níveis de magias roubadas igual ao seu nível de classe. Por exemplo, no 4º nível, você pode ter duas magias de 2º nível roubadas, ou uma magia de 2º nível e duas magias de 1º nível, ou qualquer outra combinação de feitiços, totalizando quatro níveis. Se você roubar um feitiço que excede esse limite, você deve optar por perder magias roubadas suficientes para reduzir o número total de níveis de magias roubadas para não mais que o máximo.

EVASÃO

A partir do 7º 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.

EMBOSCADA MÁGICA

A partir do 9º nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

ROUBAR EFEITO MÁGICO

A partir do 13º nível, você pode extraír um efeito de magia ativo de outra criatura. Ao acertar um oponente com um ataque furtivo bem-sucedido, você pode optar por renunciar ao dano de ataque furtivo e, em vez disso, obter o efeito de uma única magia que afeta o alvo. Se o alvo estiver adjacente, você pode roubar um efeito de magia com uma ação de toque.

Você pode escolher qual efeito roubar; caso contrário, o Mestre determina o efeito da magia roubada aleatoriamente. Se você tentar roubar um efeito de magia que não está presente, o efeito de magia roubado será determinado aleatoriamente dentre aqueles atualmente em vigor no alvo. Você não pode roubar um efeito de magia se o nível do conjurador da magia exceder o seu nível de classe + o modificador de Carisma.

Ao roubar um efeito de magia, você ganha o efeito roubado (e a criatura original perde esse efeito) por 1 minuto (ou até que a duração da magia expire, o que ocorrer primeiro). Se a duração do efeito mágico não expirar nesse período, o efeito mágico retornará à criatura que originalmente se beneficiou dele.

Essa habilidade não funciona em efeitos de feitiços que são imunes a dissipar magia.

ABSORVER FEITIÇO

A partir do 17º nível, quando você é alvejado por uma magia ou na área de efeito de uma, pode optar por absorver o feitiço. Fazer isso nega os efeitos da magia e a magia é adicionado à sua lista de magias roubadas, se possível. A magia está sujeita às mesmas regras que uma magia roubada pela habilidade de roubo de feitiço.

Essa habilidade pode ser usada uma vez por um longo descanso.

ÁS RÚNICO

Algumas essências são tocadas pelas runas desde seu nascimento, despertando capacidades ocultas nelas das formas mais variáveis, em alguns casos o que é despertado é a magia daquela criatura, em outros casos são poderes canalizados diretamente dessas runas.

Não se sabe exatamente se é uma Runa em específico ou algum outro poder intermediário, ou mesmo uma configuração estelar que causa isso, mas algumas pessoas nascem favorecidas por poderes de sorte (e azar) em uma oscilação mística daquela existência que é conhecida como o Ás Rúnico.

Você é uma manifestação da “Chance”, embora possa não saber o que isso significa exatamente a princípio, você percebe ao ganhar níveis nessa classe que é capaz de afetar as probabilidades aos seu redor.

PRODÍGIO RÚNICO

No 1º nível você é capaz de canalizar essa energia rúnica através de alguns feitos:

MUNIÇÃO RÚNICA

Você é capaz de conjurar e disparar sua munição rúnica de assinatura, ela tem o formato à sua escolha, essa munição é uma simples arma de longo alcance com propriedades leves, acuidade, arremessável e causa 1d6 de dano de corte em um acerto.

Você deve gastar 1 hora para conjurar essa munição, você conjura um total de 50 peças que são absorvidas pelos seus braços e podem ser disparadas através de ataques, intuitivamente você sempre sabe quanta munição você ainda tem disponível. Este processo pode ser realizado durante um descanso curto ou descanso longo e as munições duram até o próximo descanso. Você não pode fazer um ataque com munição rúnica para um alvo que esteja a menos de 3 pés de você.

CARGA RÚNICA

A Runa que favorece você lhe permite ter uma fonte de uma fonte de recurso: Você ganha 4 pontos de carga rúnica no 1º nível depois nos níveis 4, 7, 10, 13, 16 e 19.

Seus pontos de Carga Rúnica são convertidos em dados para alguns efeitos, esses dados são d6 no 1º nível e se tornam d8 no nível 5, d10 no nível 11 e d12 no 17.

Você pode usar esses pontos para alguns recursos, você começa conhecendo três deles, selecione os três recursos iniciais da lista a seguir. Você pode aprender recursos adicionais conforme ganha níveis nesta classe, ganhando um recurso no 3º nível, 6º nível, 10º nível, 14º nível e 18º nível.

Você recupera toda a carga gasta ao completar um breve descanso ou um longo descanso.

- Tríplice.** Ao disparar sua munição rúnica, ela se divide em um total de três, com as duas adicionais se afastando da linha reta da primeira, em cone para direções opostas. A jogada de ataque é feita apenas uma vez para as três munições.
- Julgamento Errado.** Quando uma criatura que você puder

ver fizer uma rolagem de ataque, uma checagem de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação e gastar 1 dado viciado para impedir sua tentativa. Jogue um dado de carga rúnica e subtraia o número rolado da rolagem da criatura. Você pode optar por usar esse recurso depois que a criatura fizer o teste, mas antes do Mestre determinar se o teste de ataque, a checagem de habilidade ou o Teste de resistência é bem-sucedido ou falha.

- Imbuir.** Quando você usa a ação de ataque você imbui seu próximo ataque, gaste um ponto de carga rúnica e adicione um dado ao seu ataque e jogadas de dano no seu primeiro ataque. Dano adicional causado dessa forma conta como dano de força. Também ganhe vantagem em todos os ataques neste turno.
- Fugaz.** Como uma ação, você pode gastar 1 jogada para executar um truque que ofusca os espectadores. Cada criatura hostil dentro de 10 pés de você é imediatamente distraída pelo seu desempenho, e deve obter um teste de Inteligência de CD 8 + o dado rolado da carga rúnica, ou eles têm desvantagem em todas as verificações de habilidade até o próximo turno e o próximo ataque a criatura tem vantagem.
- Torrente.** Como uma ação, você pode gastar 1 carga rúnica para fazer



um ataque de sua munição contra qualquer número de criaturas a menos de 6 metros de você. Você deve fazer um teste de ataque separado para cada alvo.

- **Meter o Pé.** Como uma ação de bônus, você pode gastar 1 carga rúnica para tomar a ação de desengajar.
- **Esguió.** Como ação de bônus, você pode gastar 1 carga rúnica para executar a ação de esquiva.
- **Jogada de Sorte.** Imediatamente depois que você falhar em uma jogada de ataque, você pode gastar 1 carga rúnica para lançar um disparo na face de seu alvo. Você deve então fazer uma salvaguarda de Destreza de CD 20 - o número rolado do dado de carga rúnica. Caso seja bem sucedido, você automaticamente acerta outra criatura de sua escolha que você pode ver dentro do alcance de sua munição rúnica.
- **Chamariz.** Você pode lançar no mínimo 25 munições no ar para distrair seu alvo e fazer um teste de furtividade como uma ação livre. Como uma ação, gaste uma carga rúnica para lançar sua munição no ar. Você deve jogar um mínimo de 25 munições, mas se você jogar 38 ou mais, adicione o dado de carga rúnica em seu teste de furtividade. A munição lançada dessa maneira é perdida e não pode ser usada como munição.
- **Arremesso Trapaceiro.** Se você sabe a localização de uma criatura que você não pode atacar, você pode usar sua ação para gastar 1 carga rúnica a fazer um teste de ataque contra a criatura. A munição rúnica pode atacar as criaturas arqueando-as por cima e por baixo, fazendo curvas em um ângulo de 90 graus ou saltando do ambiente para alcançar ângulos incomuns. Tiros de truque têm seu alcance aumentado em um número de pés igual a 5 xo número rolado do dado de carga rúnica.

ENERGIZAR

Começando no 3º nível, você pode adicionar diferentes efeitos à sua munição rúnica. Sempre que você fizer um novo lote de munição rúnica, você pode gastar 1 carga rúnica para adicionar um efeito de truque a esse lote de munição. Você pode escolher 1 efeito da lista abaixo para aplicar ao seu lote de munição. Você não pode ter mais de um lote de munição de cada vez. Quando um lote é marcado, todas as peças do lote são consideradas mágicas com o propósito de superar a resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos. No 9º nível, você pode ter 2 efeitos de truque em um lote de munição ao mesmo tempo. Não custa um dado extra para adicionar 2 efeitos.

- **Flamejante.** Quando você acerta uma criatura, você acende o alvo em chamas por 1d4 rodadas. A cada rodada eles tomam um dado de carga rúnica como dano de fogo (isto não lhe custa nenhuma carga rúnica). O efeito da condição desse recurso não é acumulativo.
- **Encantador.** Sua munição é infundidas com um potente feromônio! Quando você acertar uma criatura, seu alvo deve ter sucesso em uma CD 13 + um dado de carga rúnica, lançar uma salvaguarda de Carisma ou ficar encantado até o seu próximo turno. Embora encantada, a criatura não pode atacá-lo ou atacá-lo com ações prejudiciais ou efeitos mágicos. Você tem vantagem em qualquer teste de habilidade para interagir socialmente com a criatura. Você pode gastar 1 dado de carga rúnica e subtraír o número acumulado da salvaguarda de Carisma da criatura alvo. Você só pode ter um alvo encantado de cada vez.
- **Envenenado.** Quando você acertar uma criatura com uma munição envenenada, ela deve fazer um teste de resistência da Constituição de CD 8 + um número rolado de dado de carga rúnica. Você não precisa

gastar um dado de carga rúnica para determinar o CD. Em um teste com falha, a criatura alvo é envenenada por 1 minuto e recebe a condição de envenenada. Uma criatura envenenada tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade. Em um teste bem sucedido, a criatura só recebe 1d8 de dano venenoso e não é envenenada. Você pode gastar 1 dado de carga rúnica e subtrair o número rolado da constituição da criatura.

- **Afiado.** Quando você causa dano com uma munição a uma criatura, a criatura deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13 + um teste de dados de carga rúnica. Em caso de falha, a criatura começa a sangrar no início de cada um de seus turnos, recebendo 1d4 de dano extra. Eles podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para terminar este efeito. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) também pode interromper o sangramento. Esse recurso não tem efeito em construtos, mortos vivos ou gosmas. O efeito da condição desse recurso não é cumulativo. Você pode gastar 1 dado de carga rúnica e subtrair o número acumulado do teste de resistência da Constituição das criaturas alvo.
- **Atordoamento.** Quando você ataca uma criatura, ela deve suceder uma salvaguarda de constituição com CD 13 + um Dado de Carga Rúnica, ou ficar atordoado até o seu próximo turno. Você não precisa gastar uma carga rúnica para determinar o CD. Uma criatura atordoada está incapacitada, não pode se mover e pode falar apenas hesitante. A criatura automaticamente falha nas salvaguardas de Força e Destreza. Ataques contra a criatura têm vantagem. Você pode gastar 1 dado de carga rúnica e subtrair o número acumulado do teste de resistência de Constituição da criatura alvo.

MÃOS RÁPIDAS

Começando no 5º nível, você pode disparar sua munição com maior velocidade. Sua munição agora causa 1d8 de dano em um acerto, e seu alcance se torna 60/120.

COMBATE RÁPIDO

A partir do 7º nível, ninguém se compara à sua velocidade. Você realmente entende o que é ser “rápido” e agora pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, sempre que você executar a ação de Ataque no seu turno. Também sua confiança te impulsiona para a batalha. Seu modificador de Carisma agora é adicionado à sua iniciativa.

Também começando no 7º nível, você pode se desviar do caminho de certos efeitos de área, como a respiração ardente de um dragão vermelho ou um feitiço Tempestade de Gelo. Quando você está sujeito a um efeito que lhe permite fazer um teste de resistência de Destreza para receber apenas metade do dano, você não sofrerá nenhum dano se obtiver sucesso no teste de resistência e somente metade do dano se falhar.

ESTILO ENCANTADOR

Começando no 9º nível, seu charme se torna extraordinariamente cativante. Como uma ação, você pode fazer um teste de Persuasão contestado pelo teste de Intuição de uma criatura. A criatura deve ser

capaz de ouvi-lo e vocês dois devem compartilhar um idioma.

Se você obtiver sucesso no teste e a criatura for hostil a você, ela terá desvantagem em jogadas de ataque contra alvos que não sejam você e não poderá fazer ataques de oportunidade contra alvos que não sejam você. Esse efeito dura por 1 minuto, até que um de seus companheiros ataque o alvo ou o afete com uma mágica, ou até você e o alvo estarem separados por mais de 18 metros.

ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE

Começando no 11º nível, se o seu ataque errar um alvo dentro do alcance, você pode gastar uma carga rúnica para transformar o erro em um acerto.

RECARGA RÚNICA

No 13º nível você pode usar duas munições rúnicas se preferir, seguindo as regras normais de empunhadura dupla, além disso parece que sua munição nunca diminui. No final de uma luta, você pode recuperar algumas de suas munições, jogue um dado de carga rúnica e adicione esse número de munição de volta ao seu inventário.

INTUIÇÃO DO APOSTADOR

Começando no 17º nível, sua inteligência é aprimorada a ponto de sua mente não ser facilmente influenciada por truques, ilusões de ótica e feitiços. Quando você faz uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode gastar um dado de carga rúnica para abaixar a CD para você e quaisquer aliados que possam ouvi-lo, se você lhes disser. O CD é subtraído pelo número rolado do dado de carga rúnica.

MÍSTICO

A pele era um couro forte com pelo curto como todos outros de seu clã, no entanto as marcas das correntes que por tanto tempo o escravizaram ainda estavam lá, aparentemente se manteriam até o fim de seus dias. Subia a montanha ciente de que deixara para trás o túmulo de sua família, recém libertos, sua saúde deteriorara rapidamente com a viagem de fuga e uma doença estranha. Depois descobrira que era causada pela alimentação que mantiveram enquanto ele, um campeão do circo da carne, se alimentava com coisas realmente boas. Eram muitas memórias ruins que dominavam seus pensamentos, eram as memórias da morte e do enterro, do desespero e da tristeza, mas que se findavam com o momento em que ele mesmo desistiu da vida e ateou fogo em sua casa, consigo dentro.

As chamas subiram no céu estrelado e limpo, ele se preparava para em breve encontrar seus amados perdidos, até que o fogo pareceu se congelar, se tornou acinzentado e ele sentiu o calor se esvaindo, até mesmo o calor de seu próprio corpo esvaia. Pensou que talvez morrer fosse assim, até que das chamas que o rodeavam surgiu o rosto dela, a rainha sombria dos chifres, ela lhe ofereceu uma segunda chance e a oportunidade de batalhar por sua vingança. Ele aceitou e iniciou sua jornada.

E ali novamente na montanha, após uma longa jornada ele alcançou o cume, podendo ver ao longe o bastião imortal, onde estava aquele de quem se vingaria, Swain, e ele pagaria pelo que fizera a todos os minotauros.

Místicos são criaturas com poderes mágicos concedidos a eles através de seus patronos, uma entidade, seja ela celestial, espiritual ou mesmo corruptora. O pacto funciona como uma via de mão dupla, no qual o místico dá e também recebe, seja através de instruções dadas pelo seu patrono ou mesmo de missões que ele deva cumprir para poder usufruir mais de seu poder.

As relações entre os dois lados do pacto costuma variar muito, especialmente por conta da tendência do patrono e do poder do místico. Algumas relações podem ser predatórias enquanto outras simbióticas, até mesmo mutualistas, no entanto isso tende a se desenvolver de forma particular em cada pacto. Em alguns casos a relação é entre um mestre e um aprendiz, em outros é como amigos que procuram se ajudar.

O pacto por si é talvez a característica mais importante de um místico, pois ele definirá em muito como será sua jornada. Alguns rumores existem de místicos que conquistaram tamanho poder que puderam inverter a relação do pacto, subjugando seu patrono e dominando-o. No entanto, devem ser apenas rumores.

PATRÓN

Lidar com a realidade mágica de Runeterra já é por si algo complexo, seja por ter de lidar com a magia em uma sociedade onde a mesma seja temida ou até proibida, seja por ser uma sociedade armamentista que visa usar a magia e os usuários da mesma para fins bélicos ou talvez apenas por se ter nascido em uma região onde a magia é forte demais e possui até personalidade, causando mudanças físicas e geográficas.

Essas confluências de energia mágica muitas vezes são apenas ritmos naturais do planeta, fazem parte de um ritmo e uma harmonia muito maior que apenas uma cidade e podem ser parte de um calendário que os mortais apenas não conseguem viver o bastante para ver se repetindo.

De qualquer forma, existem entidades detentoras de grandes poderes mágicos, das mais variadas origens e espécies, desde grandes heróis do passado que por algum motivo mantém-se conectados à Runeterra ou mesmo divindades menores cuja origem é desconhecidas.

Os Patronos tem por regra a existência exterior a Runeterra, ao menos em sua realidade física, muitas vezes existindo apenas em um plano celeste ou espiritual, no entanto, eles precisam de pontes de atuação no plano material para seus objetivos.

Nem sempre é possível atuar diretamente e, ainda, raras são as vezes que essas entidades conseguem infiltrar no plano material. Para contornar isso, essas entidades atuam se conectando a alguns indivíduos dotados

MÍSTICO

Nível	Características	Invocações Conhecidas	Magias	Truques	Nível de Magia
1	Patronato, Magia de Patronato	-	4	2	1º
2	Invocações Místicas	2	5	2	1º
3	Dádiva do Patronato	2	6	2	2º
4	Aprimoramento	3	7	3	2º
5	Característica de Dádiva do Patronato	3	8	3	3º
6	Característica de Patronato	4	9	3	3º
7	Característica de Dádiva do Patronato	4	10	3	4º
8	Aprimoramento	4	11	3	4º
9	Característica de Dádiva do Patronato	5	12	4	5º
10	Característica de Patronato	5	13	4	5º
11	Arcana Mística (1º nível)	5	14	4	5º
12	Aprimoramento	6	14	4	5º
13	Arcana Mística (2º nível)	6	15	4	6º
14	Característica de Patronato	6	15	4	6º
15	Arcana Mística (3º nível)	7	16	4	6º
16	Aprimoramento	7	16	4	6º
17	Arcana Mística (4º nível)	7	18	4	7º
18	Característica de Dádiva do Patronato	8	18	4	7º
19	Aprimoramento	8	20	4	7º
20	Mestre Místico	8	20	4	7º

de uma capacidade de conectar esses planos, normalmente por terem uma existência que trafega entre eles.

Dessa forma, os Patronos acabam escolhendo alguns místicos para que sejam sua voz e forma em Runeterra, mesmo que seja através de linhas tênues de conexão que podem depender inteiramente da vontade deles em aceitarem ou não isso.

Com os místicos, os Patronos conseguem manifestar um pouco mais de seu poder em Runeterra, no entanto, é necessário um bom entendimento entre as duas partes, já que os planos de cada um dos dois pode vir a ser bem diferente.

PACTO

O poder do Pacto é um vínculo criado entre o Patrono e o Místico, ele é um compromisso assumido pelo Místico em servir à causa do Patrono, e do Patrono, em colaborar com uma fração de seu poder com o Místico.

Cada pacto é único, seja em sua origem ou mesmo em sua manifestação, uma mesma entidade pode ter vários místicos sob sua tutela, cada um com um determinado pacto e um contrato único, enquanto alguns são realmente servos, outros apenas estão em uma aliança temporária por propósitos que se alinhem temporariamente.

Graças a essa conexão única, os Patronos conseguem transferir parte de seus poderes para os místicos, no entanto esse mesmo canal pode servir para muito mais, desde monitorar as atividades do místico e até mesmo remover os poderes emprestados caso necessário.

O maior preço do Pacto é a sede de poder e de conhecimento que toma o místico, muitas vezes mesmo depois de conseguirem seus objetivos, eles se mantêm fiéis ao pacto justamente pelo acesso a poder que não teriam de outra forma.

Ainda, um Pacto é normalmente uma ferramenta que favorece mais ao Patrono do que ao Místico, basta lembrar que as entidades são normalmente criaturas de inteligência sobrenatural e que suas tramas podem não ser percebidas inicialmente, mas podem enredar os místicos

por muito mais do que eles tenham vislumbrado ao aceitarem o pacto.

criando um Místico

Ao criar um Místico, pense em quem é o seu Patrono e o que ele quer que você faça em troca de seus poderes. É um trabalho único ou algo constante? O que fez você fazer esse pacto? Foi uma necessidade, ganância ou você faz parte de um culto? Você buscou seu Patrono ou ele buscou você?

Converse com o Mestre para definir a personalidade e identidade do seu Patrono, e como seu pacto influencia na sua vida de aventureiro. Defina também qual sua relação com seu patrono.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um místico rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente charlatão. Terceiro, escolha os truques rajada mística e toque arrepiante, além das seguintes magias de 1º nível: enfeitiçar pessoa e raio de bruxa.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Místico

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

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de Místico

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples

Ferramentas: Nenhuma

Salvaguardas: Sabedoria e Carisma

Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador
- Armadura de couro, qualquer arma simples e duas adagas

PATRONATO

No 1º nível, você conclui uma barganha com um ser transcendental, à sua escolha: o Antigo Celeste, o Corruptor ou o Grande Espírito, cada um deles é detalhado no final da descrição da classe. Sua escolha lhe confere traços no 1º nível e novamente no 6º, 10º e 14º nível.

MAGIA DE PATRONATO

Sua pesquisa arcana e a magia outorgada a você por seu patrono, lhe concedem uma gama de magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de Místico.

TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de Místico. Você aprende truques de Místico adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Místico.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela O Místico mostra quantos espaços de magia você possui. A tabela também mostra qual o nível desses espaços; todos os seus espaços de magia são do mesmo nível. Para conjurar uma magia de Místico de 1º nível ou superior, você deve gastar uma espaço de magia. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso curto ou longo. Por exemplo, quando você atingir o 5º nível, você terá dois espaços de magia de 3º nível. Para conjurar a magia de 1º nível onda trovejante, você deve gastar um desses espaços e você a conjura como uma magia de 3º nível.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIOR

No 1º nível, você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha da lista de magias de Místico.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Místico mostra quando você aprende mais magias de Místico, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 6º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de Místico, que pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de Místico que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de Místico, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de Místico, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD das

Salvaguarda para as magias de Místico que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de Místico.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Durante seus estudos sobre conhecimento oculto, você descobriu as invocações místicas, fragmentos de conhecimento proibido que infundiram você com habilidade mágica permanente. No 2º nível, você ganha duas invocações místicas, à sua escolha. Suas opções de invocação estão detalhadas no final da descrição dessa classe. Quando você atinge certos nível de Místico, você adquire novas invocações à sua escolha, como mostrado na coluna Invocações Conhecidas na tabela O Místico. Além disso, quando você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma invocação que você conheça e substituí-la por outra invocação que você possa aprender nesse nível.

DÁDIVA DO PATRONATO

No 3º nível, seu patrono transcendental lhe confere um dom por seus leais serviços. Você adquire uma das características a seguir, à sua escolha.

PATRONATO DA CORRENTE

Você aprende a magia convocar familiar e pode conjurá-la como um ritual. Essa magia não conta no número de magias que você conhece. Quando você conjura essa magia, você pode escolher uma das formas convencionais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: Aery, pseudodragão, pixie ou sprite. Além disso, quando você realiza a ação de Ataque, você pode renunciar um dos seus ataques para permitir que seu familiar realize um ataque, com a reação dele.

PATRONATO DA LÂMINA

Você pode usar sua ação para criar uma arma de pacto em sua mão vazia. Você escolhe a forma que essa arma corpo-a-corpo tem a cada vez que você a cria (veja as opções de arma no capítulo 5). Você é proficiente com ela enquanto a empunhar. Essa arma conta como sendo mágica com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Sua arma de pacto desaparece se ela estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais. Ela também desaparece se você usar essa característica novamente, se você dissipar a arma (não requer ação) ou se você morrer.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto ao realizar um ritual especial enquanto empunha a arma. Você precisa de 1 hora para concluir o ritual, que pode ser realizado durante um descanso curto. Você pode dissipar a arma, guardando-a em um espaço extradimensional, e ela reaparece toda vez que você criar sua arma de pacto. A arma deixa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você realizar um ritual de 1 hora com outra arma diferente ou se você realizar um ritual de 1 hora para romper seu elo com ela. A arma aparece aos seus pés se ela estiver no espaço extradimensional quando o elo for quebrado.

PATRONATO DO TOMO

Seu patrono lhe deu um grimoório chamado Livro das Sombras. Quando você adquire essa característica, escolha três truques da lista de magias

de qualquer classe. Enquanto o livro estiver com você, você poderá conjurar esses truques a vontade. Eles não contam no número de truques que você conhece. Esses truques são considerados magias de Místico para você e não precisam ser da mesma lista de magia. Se você perder seu Livro das Sombras, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto do seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o livro anterior. O livro se torna cinzas quando você morre.

SUA DÁDIVA DO PATRONATO

Cada opção de Dádiva do Pacto produz uma criatura ou objeto especial que reflete a natureza do seu patrono.

Pacto da Corrente. Seu familiar é mais esperto que um familiar típico. Sua forma padrão pode ser reflexo do seu patrono, com sprites e pseudodragões vinculados ao Grande Espírito e pixies vinculados ao Corruptor. Devido à natureza inescrutável do Antigo Celeste, qualquer familiar é aceitável para ele.

Pacto da Lâmina. Se o seu patrono for o Grande Espírito, sua arma deveria ser uma lâmina fina entalhada com frondosas videiras. Se você serve o Corruptor, sua arma poderia ser um machado feito de metal negro e adornado com chamas decorativas. Se o seu patrono for o Antigo Celeste, sua arma deveria ser uma lança de aparência antiga, com gemas encrustadas na sua ponta, esculpida para se parecer com um terrível olho aberto.

Pacto do Tomo. Seu Livro das Sombras deveria ser um tomo elegante com adornos em suas pontas e repleto de magias de encantamento e ilusão dado a você nobremente pelo Grande Espírito. Ele poderia ser um tomo pesado costurado com couro e cravado com ferro, contendo magias de conjuração e rico em conhecimento proibido sobre regiões sinistras do cosmos, um presente do Corruptor. Ou poderia ser um diário esfarrapado de um lunático que enlouqueceu ao contar ao Antigo Celeste, contendo restos de magias que apenas sua insanidade crescente permite que você as entenda e conjure.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ARCANA MÍSTICA

No 11º nível, seu patrono confere a você um segredo mágico conhecido como arcana. Escolha duas magias de 1º nível da lista de magias de qualquer classe como sua arcana. Você pode conjurar essa magia arcana duas vezes sem gastar um espaço de magia. Você deve terminar um descanso longo antes de poder fazer isso novamente. Em nível altos, você adquire mais magias de sua escolha que podem ser conjuradas dessa forma: duas magias de 2º nível no 13º nível, duas magias de 3º nível no 15º nível e duas magias de 4º nível no 17º nível. Você recupera todos os usos de sua Arcana Mística quando você termina um descanso longo.

MESTRE MÍSTICO

No 20º nível, você pode recarregar sua reserva interior de poder místico quando suplicar ao seu patrono para recuperar espaços de magia gastos. Você pode gastar 1 minuto suplicando pela ajuda do seu patrono para recuperar todos os espaços de magia gastos da sua característica Magia de Pacto. Uma vez que você recuperou espaços de magia com essa característica, você deve terminar um descanso longo antes de fazê-lo novamente.

PATRONOS

Os seres que servem os Místicos como seus patronos são poderoso habitantes de outros planos de existência – não são deuses, mas tem poderes praticamente divinos. Vários patronos concedem aos seus Místicos acesso a diferentes poderes e invocações, e esperam favores significativos em troca. Alguns patronos reúnem Místicos, distribuindo conhecimento místico praticamente de graça ou gabam-se de sua habilidade de controlar os mortais a sua vontade. Outros patronos concedem seus poderes apenas a contragosto e farão um pacto apenas com um Místico. Místicos que servem o mesmo patrono devem ver um ao outro como aliados, irmãos ou rivais.

ANTIGO CELESTE

Seu patrono é uma entidade misteriosa cuja natureza é profundamente alheia ao tecido da realidade. Ela deve ter vindo do Reino Distante, o espaço além da realidade, ou ela pode ser um dos deuses anciãos conhecido apenas nas lendas. Seus motivos são incompreensíveis para os mortais e seu conhecimento é tão imenso e antigo que, até mesmo, as mais grandiosas bibliotecas desbotam em comparação com os vastos segredos que ele detém. O Antigo Celeste pode desconhecer a sua existência ou ser totalmente indiferente a você, mas os segredos que você desvendou permitem que você obtenha suas magias dele.



LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Antigo Celeste permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de Místico. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de Místico.

MAGIAS EXPANDIDAS DO ANTIGO CELESTE

Nível de Defensor	Magias
1º	sussurros dissonantes, riso histérico
2º	detectar pensamentos, força fantasmagórica
3º	clarividência, enviar mensagem
4º	dominar besta, tentáculos negros
5º	dominar pessoa, telecinésia

DESPERTAR A MENTE

A partir do 1º nível, seu conhecimento ancestral concede a você a habilidade de tocar a mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Você não precisa partilhar um idioma com a criatura para compreender suas expressões telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma.

PROTEÇÃO ENTRÓPICA

A partir do 6º nível, você aprende a se proteger magicamente contra ataques e a transformar os ataques mal sucedidos de seus inimigos em boa sorte pra você. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nesse jogada. Se o ataque errar você, sua próxima jogada de ataque contra essa criatura recebe vantagem se você o fizer antes do final do seu próximo turno. Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ESCUDO DE PENSAMENTOS

A partir do 10º nível, seus pensamentos não podem ser lidos através de telepatia ou outros meios, a não ser que você permita. Você também adquire resistência a dano psíquico e, toda vez que uma criatura causar dano psíquico a você, essa criatura sofre a mesma quantidade de dano que você sofreu.

CRIAR LACAIO

No 14º nível, você adquire a habilidade de infectar a mente de um humanoide com a magia ancestral do seu patrono. Você pode usar sua ação para tocar um humanoide incapacitado. Essa criatura então, ficará enfeitiçada por você até que a magia remover maldição seja conjurada sobre ela, a condição enfeitiçado seja removida dela ou você use essa característica novamente. Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura enfeitiçada contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência.

O CORRUPTOR

Você realizou um pacto com um corruptor dos planos de existência inferiores, um ser cujos objetivos são o mal, mesmo se você se opor a esses objetivos. Tais seres desejam corromper ou destruir todas as coisas, em última análise, até mesmo você.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Corruptor permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de Místico. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de Místico

MAGIAS EXPANDIDAS DO CORRUPTOR

Nível de Defensor	Magias
1º	mãos flamejantes, comando
2º	cegueira/surdez, raio ardente
3º	bola de fogo, névoa fétida
4º	escudo de fogo, muralha de fogo
5º	coluna de chamas, consagrar

BENÇÃO DO OBSCURO

A partir do 1º nível, quando você reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + seu nível de Místico (mínimo 1).

SORTE DO PRÓPRIO OBSCURO

A partir do 6º nível, você pode pedir ao seu patrono para alterar o destino em seu favor. Quando você realizar um teste de habilidade ou uma Salvaguarda, você pode usar essa característica para adicionar 1d10 a sua jogada. Você pode fazer isso após ver sua jogada inicial, mas antes que qualquer efeito da jogada ocorra. Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

RESISTÊNCIA DEMONIACA

A partir do 10º nível, você pode escolher um tipo de dano quando você terminar um descanso curto ou longo. Você adquire resistência contra esse tipo de dano até você escolher um tipo de dano diferente com essa característica. Dano causado por armas mágicas ou armas de prata ignoram essa resistência.

LANÇAR NO INFERNO

A partir do 14º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque, você pode usar essa característica para, instantaneamente, transportar o alvo para os planos inferiores. A criatura desaparece e é jogada para um lugar similar a um pesadelo. No final do seu turno, o alvo retorna ao lugar que ela ocupava anteriormente, ou para o espaço desocupado mais próximo. Se o alvo não for um corruptor, ele sofre 10d10 de dano psíquico à medida que toma conta da experiência traumática. Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo

GRANDE ESPÍRITO

Seu patrono é um Grande Espírito Ancestral, uma criatura lendária que detém segredos que foram esquecidos antes das raças mortais nascerem. As motivações desses seres são, muitas vezes, inescrutáveis e, as vezes, excêntricas e podem envolver esforços para adquirir grandes poderes mágicos ou resolução de desavenças antigas. Incluem-se dentre esses seres a Fênix; o Dragão de Jade; O Coelho de Ametista; A Criofênix; O Bode; O Urso; A Rainha das Fadas.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Grande Espírito permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de Místico. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de Místico

MAGIAS EXPANDIDAS DO CORRUPTOR

Nível de Defensor	Magias
1º	fogo das fadas, sono
2º	acalmar emoções, força fantasmagórica
3º	piscar, ampliar plantas
4º	dominar besta, invisibilidade maior
5º	dominar pessoa, similaridade

PRESENÇA ESPIRITUAL

A partir do 1º nível, seu patrono concede a você a habilidade de projetar a sedução e temeridade da presença do Grande Espírito. Com uma ação, você pode fazer com que cada criatura num cubo de 10 pés centrado em você, faça uma Salvaguarda de Sabedoria com uma CD igual a de sua magia de Místico. As criaturas que falharem no teste ficarão enfeitiçadas ou amedrontadas por você (à sua escolha) até o início do seu próximo turno. Quando você usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente antes de realizar um descanso curto ou longo.

NÉVOA DE FUGA

A partir do 6º nível, você pode desaparecer em uma lufada de névoa em resposta a alguma ofensa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Você permanece invisível até o inicio do seu próximo turno ou até realizar um ataque ou conjurar uma magia. Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

DEFESA SEDUTORA

A partir do 10º nível, seu patrono ensina você como voltar as magias de efeito mental dos seus inimigos contra eles. Você não pode ser enfeitiçado e, quando outra criatura tenta enfeitiçá-lo, você pode usar sua reação para tentar reverter o encanto de volta aquela criatura. A criatura deve ser bem sucedida numa Salvaguarda de Sabedoria contra a CD da sua magia de Místico ou ficara enfeitiçado por 1 minuto ou até a criatura sofrer dano.

DELÍRIO SOMBRO

Começando no 14º nível, você pode imergir numa criatura num reino ilusório. Com um ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Ela deve ser bem sucedida numa Salvaguarda de Sabedoria contra a CD da sua magia de Místico. Se ela falhar, ela ficará enfeitiçada ou amedrontada por você (à sua escolha) por 1 minuto ou até você quebrar sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Esse efeito termina prematuramente se a criatura sofrer dano. Até que essa ilusão termine, a criatura acredita que está perdida num reino enevoado, a aparência desse reino fica a seu critério. A criatura só pode ver e ouvir a si mesma, a você e a sua ilusão. Você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usar essa característica novamente.

DÁDIVA DO PATRONATO

A partir do 3º nível, seu patrono transcendental lhe confere um dom por seus leais serviços. Você adquire uma das características a seguir, à sua escolha.

PATRONATO

O Patronato da Lâmina transforma um Místico em um guerreiro sobrenatural, completando sua destreza mágica com habilidade de combate corpo-a-corpo. Os Místicos que recebem esse benefício são guerreiros do oculto. Eles podem lutar em nome do seu patrono, matando aqueles que ameaçam ou se opõem a eles; ou podem usar seu conhecimento do oculto para tentar impedir a disseminação de sua influência.

PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe este Bônus de Pacto no 3º nível, você ganha proficiência com armadura média, escudos e armas marciais.

ARMA DO PACTO

Também no 3º nível, você ganha a habilidade de invocar uma arma de pacto - uma arma mágica que te foi dada pelo seu patrono do outro mundo.

Você pode usar sua ação para invocar a arma do pacto na sua mão vazia. Você escolhe a forma que esta arma toma cada vez que você a cria (veja o capítulo 5 do Livro do Jogador para opções de armas). Os ataques da arma do pacto contam como mágicos com o propósito de superar a resistência e imunidade a ataques não mágicos e danos, e você pode usá-la como um foco de conjuração para seus feitiços de Místico.

Sua arma do pacto desaparece se estiver a mais de 1,5 m de distância de você por 1 minuto ou mais. Ele também desaparece se você usar esse recurso novamente, se você dispensar a arma (nenhuma ação é necessária) ou se você diminuir para 0 pontos de vida.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto executando um ritual especial enquanto segura a arma. Você realiza o ritual ao longo de 1 hora, o que pode ser feito durante um breve descanso. Você pode então dispensar a arma, desviando-a para um espaço extradimensional, e aparece sempre que você cria sua arma de pacto depois disso. Você não pode afetar um artefato ou uma arma senciente dessa maneira. A arma deixa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você executar o ritual de 1 hora em uma arma diferente, ou se você usar um ritual de 1 hora para quebrar seu vínculo a ela. A arma aparece aos seus pés se estiver no espaço extradimensional quando a ligação se rompe.

SEDE DA LÂMINA

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, sempre que você tomar a ação de Ataque no seu turno para fazer um ataque com sua arma do pacto.

MALDIÇÃO DE HEXBLADE

Começando no 7º nível, você ganha a habilidade de colocar uma maldição maligna em um inimigo. Como uma ação de bônus, escolha um alvo que você possa ver dentro de 30 pés de você. Esse alvo é



amaldiçoado por 1 minuto. Até que a maldição termine, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus em jogadas de dano contra o alvo amaldiçoado. O bônus é igual ao seu nível de Místico dividido por 4 (arredondado para cima).
- Qualquer jogada de ataque de arma que você fizer contra o alvo amaldiçoado é um acerto crítico em um teste de 19 ou 20 no d20.

Depois de usar esse recurso, você não poderá usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

SUGADOR DE VIDA

Começando no 9º nível, sua arma do pacto absorve a força vital de outras criaturas. Quando você acerta uma criatura com um ataque que você faz com sua arma de pacto, o alvo recebe dano necrótico extra igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1).

CONSUMO ARCANO

Começando no 18º nível, você pode consumir a força vital de outras criaturas para reabastecer sua magia. Quando você reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque que você faz com sua arma de pacto, você pode escolher recuperar um ou outro feitiço de magia de feiticeiro ou seu uso da Maldição de Hexblade.

Depois de usar esse recurso, você não poderá usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

PATRONATO DA CORRENTE

O Patronato da Corrente concede a um Místico um familiar - um espírito a serviço do patrono sobrenatural, encarregado pelo benfeitor do feiticeiro de acompanhá-lo em suas aventuras. Feiticeiros deste benefício são comumente conhecidos como "místicos", e usam seus familiares para espionar seus inimigos ou obter novas perspectivas. Um patrono pode conceder essa bênção aos seus Místicos se eles querem testemunhar em primeira mão a sua exploits - ou se eles exigem um supervisor para avisá-los de qualquer tentativa de traição.

GUARDIÃO DA CORRENTE

Quando você escolhe este Bônus do Pacto no 3º nível, você aprende a encontrar feitiços familiares e pode lançá-los como um ritual. Ele conta como uma magia Místico para você, mas não conta contra o número de magias Místico que você conhece.

Ao conjurar a mágica, você pode escolher uma das formas normais para a sua familiar ou uma das seguintes formas especiais: rato do cais, voidling, xer'sai batedor, poro, pseudodragão, pixie ou sprite.

Além disso, quando você toma a ação ataque, você pode abrir mão de um dos seus próprios ataques para permitir que seu familiar faça um ataque sozinho.

ESPÍRITO DE VINGANÇA

Também no 3º nível, o espírito do seu familiar permanece no mundo físico por um curto período de tempo após o seu corpo estar destruído, assombrando a criatura que o matou. Quando uma criatura reduz o seu familiar a 0 pontos de vida, você ganha vantagem em todas as jogadas de ataque contra aquela criatura para o próximas 8 horas.

VOZ DO MESTRE DA CORRENTE

Começando no 5º nível, a força do seu vínculo com seu familiar cresce. Você pode se comunicar telepaticamente através do seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar, desde que você esteja o mesmo plano de existência.

Além disso, enquanto percebe através dos sentidos do seu familiar, você também pode falar através seu familiar em sua própria voz, mesmo que seu familiar é normalmente incapaz de falar.

COMPANHEIRO DE SOMBRA

Começando no 7º nível, o espírito do seu familiar segue você o tempo todo, mesmo quando não tem uma forma física. Esconde-se dentro de sua sombra, incapaz de ser visto por qualquer um que não tenha a perspicácia.

Como uma ação bônus, você pode comandar o espírito do seu familiar para magicamente deslizar para dentro da sombra de uma criatura que você pode ver dentro de 60 pés de você. Enquanto seu espírito familiar é mesclado dessa maneira, o alvo não pode obter o benefício de meia cobertura ou três quartos de cobertura contra suas jogadas de ataque, e você sabe a distância e direção para o alvo, mesmo que ele esteja oculto. O alvo tem uma vaga sensação de medo enquanto o espírito familiar está presente.

Você pode usar uma ação bônus para comandar seu espírito familiar para retornar a você, finalizando seus efeitos no alvo. Os efeitos do seu espírito familiar terminarão automaticamente se você e seu alvo estiverem em planos diferentes de existência, se você estiver incapacitado, se uma mágica como dissipar magia ou remover maldição for usada no alvo ou se você encontrar um familiar.

OLHOS DO ESPÍRITO

Começando no 9º nível, você obtém os benefícios de dois pares de olhos. Você tem vantagem em todas as verificações de Inteligência (Investigação) e Sabedoria (Percepção) feitas enquanto seu familiar está a menos de 30 metros de você e possui uma forma física.

ALMA FAMILIAR

No 18º nível, você aprende a mesclar magicamente sua alma com a do seu familiar. Quando você encontrar familiar, você pode optar por transformar em um dos formulários que seu familiar pode assumir em seu lugar.

A transformação dura por 1 hora ou até que você use sua ação para retornar ao seu formulário normal. A transformação também termina se você cair para 0 pontos de vida ou morrer.

Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas de seu familiar, mas você mantém seu alinhamento, personalidade e inteligência, sabedoria e carisma. Você assume os pontos de vida do seu novo formulário e retorna ao número de pontos de vida que você tinha antes de se transformar quando voltar ao formulário normal. Se você reverter como resultado de cair para 0 pontos de vida, qualquer dano em excesso será transferido para sua forma normal. Enquanto o dano em excesso não reduzir sua forma normal a 0 pontos de vida, você não ficará inconsciente.

Você pode falar normalmente na forma de seu familiar, mesmo que a forma de seu familiar normalmente não seja capaz de falar. Você retém seu conhecimento de suas magias, mas não pode conjurar qualquer magia que tenha um alcance maior que o toque. Você não pode tomar qualquer ação que exija um pedaço de anatomia que a forma de seu familiar não tenha.

Seu equipamento combina com sua nova forma. Você não pode ativar, usar, empunhar ou se beneficiar de qualquer um dos seus equipamentos.

PATRONATO DO TOMO

O Patronato do Tomo fornece um feiticeiro com um meio de registrar seus feitiços e outras peças de conhecimento arcano, permitindo-lhes catalogar mais facilmente suas descobertas e feitiços. Os Místicos desta dádiva costumam ser chamados de arcanistas ou ocultistas, e passam grande parte do seu tempo estudando a sabedoria proibida e há muito esquecida, a fim de aumentar seu conhecimento e habilidade mágica.

TRUQUE BÔNUS

Quando você escolhe este benefício de pacto no 3º nível, você aprende um truque de Místico adicional de sua escolha.

LIVRO DE SOMBRAS

Também no 3º nível, seu patrono lhe dá um grimório chamado Livro das Sombras.

Quando você ganha esse recurso, escolha dois truques na lista de magias de qualquer classe, incluindo esta. Enquanto o Livro das Sombras estiver na sua pessoa, você pode lançar essas cantrips à vontade. Eles contam como Místico cantrips para você, mas não contam contra o seu número de Místico cantrips conhecidos.

Se você perder seu Book of Shadows, poderá realizar uma cerimônia de uma hora para receber uma substituição do seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um breve ou longo descanso e destrói o livro anterior. O novo livro contém todos os feitiços contidos no livro anterior. O livro se transforma em cinzas quando você morre.

LIVRO DOS SEGREOS ANTIGOS

Começando no 5º nível, você pode inscrever rituais mágicos em seu Livro das Sombras. Quando você ganha esse recurso, escolha duas mágicas de 1º nível com a tag ritual da lista de magias de qualquer classe, incluindo esta. Os feitiços aparecem no seu Livro das Sombras. Eles contam como feitiços de feiticeiro para você, mas não contam contra o número de feitiços de feiticeiro que você conhece.

Enquanto o Livro das Sombras estiver na sua pessoa, você pode conjurar os feitiços escolhidos, mas apenas como rituais, a menos que você os tenha aprendido por outros meios.

Em suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar tal magia, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou menor que a metade do seu nível de Místico (arredondado para cima) e se você puder poupar o tempo para transcrever a magia. Para cada nível do feitiço, o processo de transcrição leva 2 horas e custa 50 po para as tintas raras necessárias para inscrevê-lo.

Além disso, você pode conjurar qualquer feitiço de feiticeiro que você conhece como um ritual, se esse feitiço tiver a etiqueta ritual, mesmo que não esteja escrito no seu Livro das Sombras.

LIVRO DA INQUISIÇÃO OCULTA

No 7º nível, você aprende a extrair conhecimento dos restos remanescentes de animação encontrados no recém-falecido. Você pode colocar a mão de um cadáver ou um apêndice similar em uma página do seu Livro das Sombras e faça uma pergunta à sua escolha. Após 1 minuto, a resposta aparece em seu livro, escrito em uma linguagem que a criatura conhecia na vida. A resposta não aparece se o cadáver em questão estiver inativo por mais de 8 horas ou se esse recurso tiver sido usado anteriormente.

A resposta fornecida pelo cadáver está limitada pelas mesmas restrições que a fala com a magia morta: o cadáver só conhece o que sabia na vida e não pode aprender novas informações, não pode especular sobre eventos futuros e não é compulsivo oferecer uma resposta verdadeira.

Depois de usar esse recurso, você deve concluir um longo descanso antes de poder usá-lo novamente.

LIVRO DOS VERDADEIROS Nomes

Começando no 9º nível, o seu Livro das Sombras pode lhe dar informações sobre as pessoas e as criaturas que você encontra em suas aventuras. Enquanto o seu Livro das Sombras estiver na sua pessoa, você pode usar sua ação para escolher uma criatura que possa ver em até 30 pés de você, assim como três características da lista a seguir:

- Seu nome (se tiver um)
- Uma de suas pontuações de habilidade
- Seus níveis de classe total (se tiver algum)
- Sua atitude atual em relação a você (amigável, indiferente ou hostil)
- Quaisquer doenças ou condições que o afetem atualmente
- Um pedaço da sua história
- Um dos seus traços de personalidade (se tiver algum)
- Você pode escolher a mesma característica várias vezes, se isso for apropriado.

As características que você escolheu aparecem instantaneamente no seu Book of Shadows. Eles desaparecem do seu livro depois de 24 horas ou se você usar esse recurso novamente.

Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso curto ou longo.

LIVRO DO CONHECIMENTO ROUBADO

No 18º nível, sua busca pelo conhecimento permite que você magicamente extraia magias de conjuradores que você supera na batalha. Quando uma criatura hostil que é capaz de conjurar pelo menos um feitiço morre a menos de 18 metros de você, você pode escolher roubar uma magia de sua escolha daquela criatura. O feitiço não pode ser maior que o 5º nível.

Quando você rouba o feitiço, ele aparece instantaneamente no seu Livro das Sombras. Enquanto o Livro das Sombras estiver na sua pessoa, você pode conjurar as mágicas que você ganhou como resultado desse



recurso usando os espaços de magia do Místico. Eles contam como feitiços de feiticeiro para você, mas não contam contra o número de feitiços de feiticeiro que você conhece.

Se uma criatura da qual você roubou uma magia após a morte é ressuscitada dentre os mortos com uma magia como a ressurreição, ela não pode conjurar a magia que você roubou dela, a menos que ela aprenda de novo por algum meio.

Seu Livro das Sombras pode conter até dois feitiços ganhos como resultado desse recurso. Se você tentar ganhar uma terceira magia como resultado desse recurso, você deve escolher uma das duas mágicas contidas atualmente em seu livro para esquecer. O feitiço esquecido desaparece instantaneamente das páginas do seu Livro das Sombras.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Se uma invocação mística tiver pré-requisitos, você deve possuí-los para que possa aprendê-la. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo que adquire os pré-requisitos dela. O pré-requisito de nível nas invocações se refere ao nível de Místico, não ao nível de personagem.

Armadura de Sombras

Você pode conjurar armadura arcana em si mesmo, a vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Correntes de Cárcere

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar imobilizar monstro, a vontade — tendo como alvo um celestial, corruptor ou elemental — sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você deve terminar um descanso longo antes de poder usar essa invocação na mesma criatura novamente.

Encharcar a Mente

Pré-requisito: 5º nível

Você pode conjurar lentidão, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Escultor de Carne

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar metamorfose, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Explosão Agonizante

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura rajada mística, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

Explosão Repulsiva

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você atingir uma criatura com uma rajada mística, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

Idioma Bestial

Você pode conjurar falar com animais, a vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Influência Enganadora

Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

Lacaios do Caos

Pré-requisito: 9º nível

Você pode lançar conjurar elemental, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Lâmina Sedenta

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Você pode atacar com sua arma do pacto duas vezes, ao invés de apenas uma, quando você usa a ação de Ataque no seu turno.

Lança Mística

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura rajada mística, seu alcance será de 90 metros.

Larápio dos Cinco Destinos

Você pode conjurar perdição, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Livro de Segredos Antigos

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo

Você pode agora, registrar rituais mágicos no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1º nível que 62 possuam o desritor ritual da lista de magias de qualquer classe. A magia aparece no livro e não conta no número de magias que você conhece. Com o seu Livro das Sombras em mãos, você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Você não pode conjurar essas magias, exceto na forma de rituais, a não ser que você tenha aprendido elas através de outros meios. Você também

pode conjurar uma magia de Místico que você conheça como ritual se ela possuir o descriptor ritual. Os rituais não precisam ser da mesma lista de magias.

Durante suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar tais magias, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou inferior à metade do seu nível de Místico (arredondado para baixo) e se você tiver tempo para gastar transcrevendo a magia. Para cada nível da magia, o processo de transcrição levará 2 horas e custará 50 po, devido às tintas raras necessárias para inscrevê-la.

Máscara das Muitas Faces

Você pode conjurar disfarçar-se, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Mestre das Infundáveis Formas

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar alterar-se, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Olhar de Duas Mentes

Você pode usar sua ação para tocar um humanoide voluntário e perceber através dos seus sentidos até o final do seu próximo turno. Con quanto que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação nas rodadas subsequentes para manter a conexão, estendendo a duração até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver percebendo através dos sentidos de outra criatura, você aproveita os benefícios de todos os sentidos especiais possuídos pela criatura e você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

Olhos do Guardião das Runas

Você pode ler todas as escritas.

Palavra Terrível

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar confusão, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Passp Ascendente

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar levitação em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Salto Transcendental

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar salto em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Sinal de Mau Agouro

Pré-requisito: 5º nível

Você pode conjurar rogar maldição, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Sorvedor de Vida

Pré-requisito: 12º nível, característica Pacto da Lâmina

Quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto, a criatura sofre uma quantidade de dano necrótico adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Sussurros da Sepultura

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar falar com os mortos, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Sussurros Sedutores

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar compulsão, uma vez, usando um espaço de magia de Místico. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Uno com as Sombras

Pré-requisito: 5º nível

Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível até se mover ou realizar uma ação ou reação.

Vigor Abissal

Você pode conjurar vida falsa em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1º nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Visão da Bruxa

Pré-requisito: 15º nível

Você pode ver a verdadeira forma de qualquer metamorfo ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja a até 9 metros de você e você tenha linha de visão.

Visão Diabólica

Você pode ver normalmente na escuridão, tanto mágica quanto normal, com um alcance de 36 metros.

Visão Mística

Você pode conjurar detectar magia, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Visões de Reinos Distantes

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar olho arcano, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Visões nas Brumas

Você pode conjurar imagem silenciosa, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Voz do Mestre das Correntes

Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente

Você pode se comunicar telepaticamente com seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver percebendo através dos sentidos do seu familiar, você também poderá falar através dele com a sua voz, mesmo que seu familiar, normalmente, seja incapaz de falar.

NINJA

Noxianos podem ser disciplinados em guerra, mas em seus acampamentos longe do campo de batalha fazem farra como qualquer um. Avanço seguindo a linha da sombra de uma árvore que se projeta sobre o teto de uma barraca, embora o barulho de pessoas conversando enquanto bebem cubra até mesmo alguém com armadura correndo, meus pés são silenciosos.

Salto pela barraca ao ver que seus dois lados estão com pessoas encostadas, mesmo que não estejam de guarda qualquer deslize pode alertar um acampamento inteiro.

Um dos soldados nota algo estranho passando por cima dele, por um momento ele avança em minha direção mas eu me abaixo e me junto à sombra de um barril. Eu sou a sombra. O soldado não encontra nada e acha que talvez seja algo causado pela bebedeira, então resolve beber mais para ver se isso passa. Eu passo por outras barracas em uma região mais isolada, embora menos pessoas estejam por perto, aqui os vigias já estão de guarda. Meus pés são silenciosos como a sombra tocando a água.

Vejo finalmente uma barraca enorme erguida com peças de aço escuro, sem luxo, mas ainda assim demonstrando que ali está alguém importante. Subo no mastro de uma das barracas a distância e me mantendo imóvel, a sombra da noite me auxilia e me esconder sem que eu faça esforço.

Observo por mais ou menos uma hora, até que um capitão sai da barraca e por um segundo consigo observar aquilo que vim buscar, um pergaminho com as ordens enviadas pelo próprio General de Noxus, Swain.

Junto minhas mãos em um sinal secreto e comando minha sombra que se descole de mim, ela desliza fluida pela barraca, pelo chão e finalmente entra na grande barraca. Eu fecho meus olhos e me concentro na sombra, podendo ver o que está a sua volta. Eu me mesclo à sombra de uma poltrona enquanto dois soldados de alta patente terminam sua conversa, eles se cumprimentam e se afastam, minha sombra desliza por eles sem que vejam e se materializa alcançando o pergaminho.

Eu trago a sombra de volta sem que nenhum deles perceba, o pergaminho está em minhas mãos e eu finalmente desço do mastro.

Esvorro em uma corrente e um soldado não muito distante percebe, ele esfrega os olhos tentando se certificar do que vê mas minha lâmina de sombra é mais rápida, ela corta sua jugular e em seguida para sua queda, para que não seja ela a causadora de mais um barulho.

Missão concluída e eu posso finalmente retornar para meu mestre Zed, os planos Noxianos não serão executados com sucesso dessa vez.

Somente uma ordem ninja é conhecida publicamente, os Kinkou, uma ordem dedicada à preservação do equilíbrio de uma forma ampla, especialmente na estrutura da Ordem e Caos, Luz e Trevas. No entanto, dada a vastidão de Ionia, muitas outras ordens devem existir ainda em segredo ou apenas com mais discrição ou isolamento. Os Ninja são em geral recrutados ainda bem jovens e rapidamente entram em rotinas extremamente rígidas de treino, não apenas aguçando seus corpos mas também afiando seus espíritos, afinal, assim como todos os outros habitantes de Ionia, eles também estão acostumados a magia abundante da terra e a uma membrana fina que separa os mundos.

Por essa característica de recrutar membros ainda criança, as ordem ninja são entendidas pela maior parte da população de Ionia mas enfrentam alguma resistência, especialmente daqueles que acreditam que crianças não devem abandonar sua infância em prol de se tornarem uma arma.

Com todo cenário político de Ionia em uma profunda transformação, alguns passaram a acreditar que os ninja não são mais necessários, no entanto falta-lhes coragem para levar essa ideia adiante, especialmente pelo temor de que ordens secretas possam estar espreitando.

Os KINKOU

A única ordem conhecida até o momento, os Kinkou, se consideram os guardiões do equilíbrio sagrado de Ionia. Seus adeptos percorrem tanto Runeterra quanto o reino espiritual, mediando conflitos entre eles

NINJA

Nível	Golpe	Características
Preciso		
1	1d6	Golpe Preciso
2	1d6	Estilo de Luta, Veneno Negro
3	1d6	Via Ninja
4	1d6	Aprimoramento
5	2d6	Grande Salto (x2), Ataque Extra
6	2d6	Característica da Via
7	2d6	Esquiva Ninja
8	2d6	Aprimoramento
9	3d6	Característica da Via
10	3d6	Lâmina de Prata
11	3d6	Grande Salto (x3)
12	3d6	Aprimoramento
13	4d6	Característica da Via
14	4d6	Mundo Espiritual
15	4d6	Sempre Alerta
16	4d6	Aprimoramento
17	5d6	Característica da Via
18	5d6	Observador
19	5d6	Aprimoramento
20	5d6	Característica da Via

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.

Desde então ela vem se reestruturando sob o comando de Shen, o filho e discípulo do mestre Kusho, auxiliado por Kennen, um Yordle, e até pouco tempo por Akali. Esses três lideraram o êxodo dos Kinkou, mas a escolha feita por Shen de não batalhar, parece ter incomodado Akali, que abandonou a ordem pouco tempo após.

Mediadores dos poderes dos humanos e dos espíritos, os Kinkou muitas vezes tem de interferir em um dos dois lados, seja destruindo espíritos que se tornem fortes demais e influenciem demais no mundo dos humanos, seja com humanos que consigam intervir demais no mundo, o que acaba fazendo com que tenham atritos com ambos os lados.

A SOMBRA

Em Runeterra a Sombra é o outro "eu", algo que normalmente se aprende a evitar, a camuflar, ocultar e até mesmo a podar. No entanto em alguns lugares essa parte das pessoas é algo com a qual elas aprendem a lidar desde cedo, tendo ciência de seus limites e aprendendo a superá-los, tendo ciência de suas fraquezas e fazendo às pazes com elas para poder torná-las força.

Entre os Ninja a sombra costuma ser o valor contrário ao ensinado pela ordem, onde o equilíbrio é ensinado, priorizar algum lado é a sombra, dessa forma toda ordem pode produzir membros desviantes dos valores originais, criando problemas que podem ser vistos como sinais de fraqueza por outras ordens.

No entanto, caminhos desviantes podem vir a gerar novas ordens, novas ideias e valores podem acabar por se mostrarem mais adequados a uma nova realidade, criando assim novos caminhos, novas vias.

criando um ninja

Desde quando o personagem está sendo treinado pelo Dojo? Qual foi a missão que foi dada ao ninja para realizar que o levou a precisar de aliados? Seu dojo ainda existe para voltar? Qual foi o fator marcante que

o fez colocar sua família, amigos, e a si mesmo de lado em nome de um dojo? Sua honra é o bastante?

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer seu ninja rapidamente colocando o valor mais alto dos atributos em Destreza, seguido por Inteligência, o terceiro mais alto em carisma. Após escolha o antecedente Um Entre Muitos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um ninja você recebe as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dados de Vida: 1d8 por nível de Ninja.

Pontos de vida no 1º Nível: 8 + Mod. de Con

Pontos de Vida em níveis Elevados: 1d8 (ou 5) + Mod. de Con por nível após o primeiro.

PROFIÇÕES

Armaduras: Nenhuma

Armas: Armas simples, besta de mão, espada longa (Katana), espada curta (Wakisashi), dardos (Shuriken), adagas(Kunais).

Ferramentas: Ferramentas de Ladino, Kit de Veneno

Salvaguardas Resistência: Destreza e Sabedoria

Perícias: Escolha quatro entre Atletismo, Acrobacia, Prestidigitação, Furtividade, Investigação, Intuição, Percepção, Enganação, Natureza.

EQUIPAMENTOS

Você começa com os seguintes equipamentos:

- (a) uma Katana ou (b) uma Wakisashi ou (c) 1 Kama ou (d) 30 shurikens
- (a) uma Wakisashi ou (b) uma Besta de Mão e 20 Flechas (c) 5 Kunais
- (a) um Conjunto de Assaltante ou (b) um Conjunto de Explorador ou (c) Conjunto de Ninja

GOLPE PRECISO

Após extenso e árduo treinamento o ninja aprende a realizar golpes usando o máximo de precisão e o máximo de suas armas, assim os dados de todos os ataques utilizando armas que o ninja utilizar causam um dano adicional de 1d6 de dano. Este dano aumenta para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 9º nível, 4d6 no 13º e 5d6 no 17º nível.

ESTILO DE LUTA

No nível 2, Escolha um abaixo:

DEFESA

Enquanto você não estiver usando armadura, você ganha um bônus de +1 a CA.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DESLIZAMENTO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

VENENO NEGRO

No nível 2, você aprender a fazer vários venenos, para criar um veneno você precisa comprar ingredientes alquímicos no valor de metade do custo do veneno.

Todos os venenos criados pelo ninja adicionam a Proficiência como bônus na CD de resistência do veneno.

VIA

No nível 3 você pode escolher uma via ninja, ela reflete não apenas o direcionamento do seu treinamento, mas também a sua postura diante de todos os grandes mistérios do equilíbrio.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente nos níveis 8º, 12º, 16º e 19º, você pode aumentar um atributo de sua escolha por 2, ou você pode aumentar dois atributos de sua escolha por 1. Você não pode aumentar o atributo acima de 20 usando esse recurso.

GRANDE SALTO

No 5º nível, o ninja aprende a usar o máximo de seu movimento, em alguns casos parece caminhar no ar. Você não precisa se movimentar 10ft para realizar um salto, o seu salto em distância ou em altura utilizam duas vezes o valor de Força (esse movimento não pode ultrapassar seu limite de Velocidade). Ao décimo primeiro nível você aplica três vezes o valor de sua Força.

ATAQUE EXTRA

No 5º nível, pode utilizar sua ação de Ataque para realizar dois ataques ao invés de um em sua ação.

ESQUIVA NINJA

No sétimo nível a habilidade de esquiva do ninja permite encontrar formas de evitar aquilo que parece inevitável. Sempre que for sujeito a fazer uma salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano, você não recebe nenhum dano se tiver sucesso e somente metade caso falhe no teste.

LÂMINA DE PRATA

A partir do nível 10, você recebe o ensinamento de melhoria dos fios de suas armas utilizando a energia espiritual para isso. Utilizando de sete dias e 500 peças de ouro o ninja pode fazer uma de suas armas se tornar mágica +1. O ninja pode ter apenas uma arma com esta habilidade, e fora das mãos dele, ela não recebe esse bônus. Ele somente poderá fazer outra arma quando a sua arma anterior for destruída.

MUNDO ESPIRITUAL

No nível 14 você recebe a capacidade de ver e se comunicar com o mundo dos espíritos.

SEMPRE ALERTA

Ao décimo quinto o ninja consegue manter a concentração em qualquer situação, não ficando mais surpreso. Além disso, durante a primeira rodada de combate o ninja tem vantagem em todos os ataques contra criaturas que não tenham

agido ainda.

OBSERVADOR

Ao 18º nível você aprende de usar a força do oponente contra ele mesmo. Sempre que um inimigo realizar um ataque contra você e errar você pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo.

VIA

As vias do Ninja são o direcionamento de seu treino ao mesmo tempo que são a forma como eles optam por se posicionar em relação ao equilíbrio geral das coisas, o balanceamento. Os caminhos carregam em si alguns aspectos bem diferentes uns dos outros e no tangente a técnicas acabam se diferindo bastante. Embora os caminhos apresentados aqui sejam apenas caminhos relacionados à ordem dos Kinkou, a vastidão de Ionia certamente abriga muitas outras tradições.

VIA PROTETORA

Os Kinkou prezam primariamente pelo equilíbrio natural das coisas, levando à risca o modo de ser dos Ioniânicos. Dentro da natureza existem várias existências que podem estar fora de seu eixo, atuando de forma errática ou caótica, a tarefa dos Kinkou é a de restabelecer o balanço das coisas em busca da harmonia. O Protetor Espiritual é capaz de acessar o mundo dos espíritos e dele extrair forças para sua função de manter o equilíbrio, conseguindo ter capacidades defensivas e até mesmo obter informações de maneira sobrenatural.

PROTEÇÃO DOS ESPÍRITOS

Ao escolher esse caminho você possui proficiência com armaduras leves e médias, e pode adicionar seu modificador de sabedoria ao máximo de sua CA. Além disso, você pode uma vez a cada descanso longo, absorver energia espiritual para recuperar seus ferimentos, recuperando metade dos seus pontos de vida máximos, arredondado para baixo.

BARREIRA ASTRAL

A partir do 3º nível ao ser alvo de um ataque, você pode utilizar sua reação para criar um escudo que concederá vida temporária igual a metade de sua vida máxima mais seu Modificador de Sabedoria, esse escudo se dissipará após 1 minuto e pode ser utilizado uma vez por descanso curto ou longo

ARMA ESPIRITAL

A partir do 6º nível você possui uma arma espiritual flutuante, que permanece a até 60 pés de você. A arma pode ter a forma que você desejar.

Como uma ação você pode utilizar essa arma para atingir uma criatura a até 5 pés da arma, o alvo sofre dano de energia igual a 1d8 + seu modificador de Sabedoria.

Como uma ação bônus você pode convocar a arma para que ela fique a até 5 pés de você.

REFÚGIO ESPIRITAL

No nível 9 sua Arma Espiritual cria uma área de proteção de 15 pés, você e seus aliados recebem resistência a ataques de armas não mágicas, além disso, ataques de arma possuem desvantagem aos protegidos pela área.

CORRIDA DAS SOMBRAIS

No 13º nível você pode utilizar uma ação para se mover em uma linha de 15 pés, podendo atravessar objetos sólidos, caso termine a movimentação dentro de um espaço ocupado ou sólido, você se move para o espaço mais próximo. Essa movimentação pode causar ataques de oportunidade.

Além disso você recebe um aumento temporário na sua CA igual ao seu

modificador de Sabedoria, esse efeito dura até o começo de seu próximo turno. Ao se mover dessa maneira você provoca os inimigos, inimigos que não atacarem seu personagem durante o próximo turno possuem desvantagem em sua próxima jogada de ataque.

VISÃO CREPUSCULAR

A partir do 17º nível você se concentrar para se tornar um com a magia espiritual do local, em um raio de 60 pés você sabe a localização de todas as criaturas nessa área, você sabe dizer se tem alguém invisível ou se uma criatura é uma ilusão, além de saber a condição das criaturas, se está ferida, doente ou envenenada, você também sabe se a criatura é ou não hostil a você. Essa habilidade dura por 10 minutos, e ao ser atingido é necessário fazer uma salvaguarda Constituição CD 10 para manter a constituição.

MANTER A UNIÃO

Ao chegar no vigésimo nível você alcança um nível de proteção espiritual elevado, você pode se vincular a uma pessoa ou criatura e protegê-la com sua energia espiritual, cancelando 1/4 do dano que ela receberia e o dano restante é dividido igualmente entre você essa pessoa. O vínculo dura 10 minutos e após usado, só pode voltar a ser usado após um descanso longo.

VIA CREPUSCULAR

Para manter o equilíbrio, muitas vezes é necessário cortar raízes daninhas do que causa a fratura no balanço natural das coisas. Os adeptos da Via Crepuscular normalmente são os responsáveis por esse tipo de incursão e suas habilidades refletem uma conduta retilínea, extremamente focada em restaurar essa harmonia.

MOVIMENTAÇÃO IRREGULAR

Sua maneira de atacar e movimentar acabam por confundir seus inimigos, causar dano a um inimigo faz com que aquele inimigo não possa causar ataque de oportunidade em você durante o próximo turno. Um inimigo só pode ser afetado dessa maneira uma vez a cada 24 horas, e apenas um inimigo pode ser confundido por vez.

MARCA DO CREPÚSCULO

A partir do 3º nível causar dano a um inimigo o marca e cria um círculo de 10 pés de raio ao seu redor, sair dessa área energiza seu próximo ataque, fazendo com que você cause 1d8 de dano de energia no alvo marcado. Um inimigo marcado não pode ser afetado mais de uma vez a cada 24 horas.

GOLPE DOS CINCO PONTOS

No nível 6, como uma ação você pode arremessar até 5 armas leves em um cone de 15 pés. Inimigos nessa área devem realizar uma salvaguarda Destreza cuja CD é definida por: 8 + Proficiência + seu modificador de Destreza. Em uma falha recebem 5d4 de dano perfurante e sua movimentação é reduzida em 5 pés durante 1 minuto, em um sucesso recebem metade do dano.

PROTEÇÃO DO CREPÚSCULO

No 9º nível você pode imbuir até 5 bombas de fumaça, com energia espiritual. Ao lançá-las você cria uma área de escuridão mágica em que apenas você e outros Ninjas do Caminho crepúsculo conseguem enxergar, a fumaça se dissipar após 10 minutos.

Criaturas com visão noturna não podem enxergar nessa fumaça. E luz não mágica não a pode iluminar. Se qualquer parte da fumaça for

sobreposta por uma luz mágica de 2º nível ou superior a fumaça se dissipar, Magias como Lufada de Vento podem dissipar a fumaça.

Bombas criadas assim duram até o dia seguinte, quando perdem sua carga espiritual e precisam ser essa carga renovada.

INVESTIDA SHURIKEN

No 13º nível, como uma ação, você salta para trás até 10 pés e lança uma shuriken imbuida de energia em uma linha de 15 pés fazendo um ataque de arma à distância, caso atinja um inimigo ou uma área de Proteção do Crepúsculo, você pode usar sua ação bônus para se aproximar e causar um ataque de arma corpo-a-corpo com vantagem.

Se mover dessa maneira não causa ataques de oportunidade

VISÃO ESPIRITUAL

No 17º nível você possui visão completa das fraquezas das armaduras de seus inimigos marcados pela marca do Crepúsculo, você possui vantagem em seu ataque contra esses inimigos, e se atingir é considerado um acerto crítico e causa 5d8 de dano de energia adicional.

GOLPE DOS CEM CORTES

No 20º Golpe dos Cem Cortes, este é o ensinamento de usar a lâmina como uma extensão da alma do ninja. A habilidade Golpes Precisos altera o valor dos dados para d10s ao invés de d6s.

VIA ELEMENTAL

A Via Elemental se conecta de forma mais ampla ao mundo espiritual, fazendo com que o Ninja perceba melhor as nuances desse mundo e consiga canalizar a energia espiritual através de aliados. Esses aliados transmitem benefícios e possibilitam uma conexão com os elementos, elevando a capacidade daqueles que seguem essa via.



ELEMENTO PROTETOR

Ao escolher esse caminho, um elemento da natureza é designado para sua proteção e auxílio. Escolha um espírito e um elemento entre os abaixo:

MAGIAS EXPANDIDAS DO ANTIGO CELESTE

D8	Espírito	D8	Elemento
1	Gato	1	Elétrico
2	Salamandra	2	Fogo
3	Raposa	3	Frio
4	Sapo	4	Ácido
5	Serpente	5	Veneno
6	Falcão	6	Radiante
7	Cachorro	7	Trovejante
8	Coruja	8	Psíquico

Gato: Vantagem em salvaguardas Destreza(Acrobatia).

Salamandra: Pode respirar ar e água.

Raposa: Vantagem em salvaguardas Carisma(Enganação).

Sapo: Salto à distância: você não precisa percorrer 10 pés antes de saltar. Salto em Altura: Você pode saltar até 6+seu Modificador de Força em pés.

Serpente: Percepção às cegas de 5 pés.

Falcão: Vantagem em salvaguardas Sabedoria(Percepção) relacionados à visão.

Cachorro: Vantagem salvaguardas Sabedoria(Percepção) relacionados ao olfato.

Coruja: Visão no Escuro de 120 pés.

MARCA DOS ELEMENTOS

No 3º nível seus ataques com arma corpo-a-corpo possuem energia elemental carregada, acertar um alvo faz com que ele receba 1 acúmulo da marca, com 3 acúmulos você pode usar sua ação bônus para causar 1d8 do tipo de dano de seu espírito elemental. Um alvo não pode ser marcado mais de uma vez por batalha e uma marca dura 1 minuto.

ARREMESSO ELEMENTAL

No nível 6 você pode imbuir um ataque a distância com magia elemental para causar 2d8 dano extra do tipo de seu espírito elemental e adicionando uma Marca dos Elementos a qualquer inimigo atingido.

SURTO DOS ESPÍRITOS

A partir do 9º nível todos os seus ataques causam 1d6 do seu elemental adicional. Além disso você pode usar uma ação para explodir a magia elemental em um ou mais alvos marcados, causando 6d6 de dano extra do tipo de seu elemental, fazer isso remove a marca e os alvos que estavam marcados não podem ser afetados pela mesma por 24 horas. Você pode realizar essa ação um número de vezes igual a seu modificador de Sabedoria antes de realizar um descanso longo.

INVESTIDA ELEMENTAL

No 13º nível você pode utilizar sua ação para se transformar temporariamente em seu animal espiritual, aumentando sua velocidade de movimento 5 pés, nessa forma você ignora colisão com seres vivos mas não pode realizar ataques, caso você atravesse algum inimigo você aplica nele uma Marca dos Elementos. Você pode usar essa ação uma vez por descanso curto ou longo.

Sua movimentação na forma espiritual aumenta para 10 pés no 17º nível.

TURBILHÃO DE ELEMENTOS

No nível 17 você cria uma área de 15 pés de raio centrada em você, todas as criaturas que forem hostis a você precisam fazer uma salvaguarda destreza CD = 8 + Proficiência + Modificador de Sabedoria, em uma falha recebem 10d6 de dano do tipo do seu espírito elemental, em um sucesso recebem metade do dano. Inimigos com as 3 Marcas dos Elementos recebem o dobro do dano.

Você só pode usar essa habilidade uma vez por descanso longo

MAESTRIA ELEMENTAL

Ao chegar no 20º nível, você alcança a maestria elemental passando a ser imune a danos do seu próprio elemento e podendo fazer um número de vezes igual ao seu modificador de sabedoria, por dia, um surto elemental que dobra o dano de um ataque que você faça usando seu elemento.

VIA SOMBRIA

A Via Sombria era originalmente um caminho oculto e proibido, resguardada pelos Kinkou por séculos. Essa via é seguida exclusivamente pelos seguidores da Ordem das Sombras e ela lida com um aspecto da sombra que muitas vezes é negligenciado por outras vias espirituais.

DESPREZO PELOS FRACOS

No 3º nível, você possui vantagem em ataques contra criaturas com menos da metade da vida. Você só pode usar esse efeito no mesmo alvo uma vez por turno.

PASSO SOMBRO

No nível 6, você aprende a se transformar temporariamente em uma forma incorpórea capaz de atravessar objetos e paredes maciças utilizando uma ação, caso termine seu turno dentro de um objeto você é automaticamente expelido para fora para o ponto mais próximo, essa habilidade tem a duração de um minuto e é considerada como se fosse uma magia com concentração. Você pode usar essa habilidade uma vez por descanso curto ou longo.

SOMBRA VIVA

No nível 9 você adquire a capacidade de criar uma sombra a até 10 pés de você, essa sombra pode utilizar como parte de sua ação de ataque para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura a até 5 pés da sombra que também precisar fazer uma rolagem de acerto, o dano causado pela sombra é igual a metade de seu dano normal, a sombra sempre causará dano necrótico. Sua sombra dura por 1 minuto e é considerada como uma magia com concentração.

No 13º você pode utilizar sua ação bônus para trocar de lugar com sua sombra se ela estiver a até 30 pés de você.

ALCANCE DAS SOMBRIAS

A partir do 13º nível, você pode utilizar a habilidade Sombra viva para que ela vá a algum lugar, ela pode atravessar objetos maciços e interagir com pequenos objetos, sua Sombra pode se mover a até uma milha de você sem que perca o poder. Você pode ordenar para que sua sombra realize um único ataque, esse ataque possui vantagem e causa $10d10$ de dano necrótico, o alvo precisa passar em uma salvaguarda de Sabedoria, caso tenha sucesso recebe metade do dano.

Você compartilha de visão e audição com a sombra, mas continua atento aos seus próprios arredores. É considerado como uma magia com concentração.

MARCA FATAL

No 17º nível você utiliza da sua ação para se esconder na sombra de um inimigo a até 15 pés, deixando para trás uma Sombra viva, ao se esconder na sombra de seu inimigo você pode fazer uma ação de ataque com vantagem, caso acerte você deixa uma marca em seu inimigo. No final de seu turno você retorna para a sombra que você deixou para trás.

No final de seu próximo turno o dano causado pelo seu acerto é repetido pela sombra do alvo marcado em forma de dano necrótico. Você só pode utilizar essa habilidade uma vez por descanso longo.

UM COM A SOMBRA

No 20º nível você pode, como ação bônus, se tornar um com a sua sombra, se tornando invulnerável e incorpóreo durante até 10 minutos. Durante esse tempo sua velocidade é dobrada e você pode enxergar e ouvir normalmente. Ao usar essa habilidade ela só pode ser usada novamente após um descanso longo.



PEREGRINO

O dia ensolarado é incomum nessa época em Jandelle, os raios de sol cortam pelo ar fazendo com que as crianças pulem no pequeno rio para se refrescar enquanto uma flauta toca notas alegres e que fazem por um breve momento com que elas esqueçam da batalha de dias atrás quando noxianos tentaram invadir a cidade, sendo rechaçados pela guarda Demaciana e a ajuda de uma pequena e estranha criatura coberta de pelos.

A felicidade irrompe os gritos das crianças e alcança os adultos, que conseguem esboçar um sorriso com a cena mesmo tendo de cuidar de feridos e após enterrarem seus mortos. Alguns minutos depois uma fogueira é acesa e uma perna enorme de alce é colocada para assar. Mães e avós se aproximam do pequeno rio com cestas cheias de comidas e em menos de algumas horas a flauta é acompanhada de vários outros instrumentos que inspiram aquelas pessoas a seguirem adiante mesmo após mais um dia de guerra, tendo a certeza de que o próximo dia será ainda melhor.

O pequeno yordle percebe que seu trabalho foi bem executado ao ver os muitos mipes que se aproximam da fogueira e dançam alegres emanando energia positiva e curadora, ele se levanta e sem que ninguém perceba se afasta em busca de outras pessoas para inspirar.

Todas existências em Runeterra são tocadas pela magia, em especial, a magia das Runas. No entanto há uma outra magia em curso, a magia celestial que acaba por tocar muitos indivíduos através das estrelas.

Esses indivíduos tocados pelas estrelas são capazes de ouvir as notas sonoras da canção do universo, eles conseguem canalizar e modelar essa essência sonora manifestando-as através de seus atos e de seu conhecimento, eles são os Peregrinos.

Detentores de conhecimentos secretos, sussurrados por tudo que aquilo que existe, seus rumos muitas vezes são incomprendidos e marcados pela prærigrinação por vários lugares. Embora normalmente sejam fugazes em permanência, sua presença carismática é capaz de manifestar em todos uma celebração da existência, uma alegria de viver que eles carregam consigo para todos os lugares.

A forma de expressão de cada Peregrino é particular, com a tendência maior sendo através de instrumentos musicais, com os quais eles canalizam essa sabedoria estelar tocando músicas como ninguém mais é capaz, mas nem de longe essa é a única forma, o canto também consta entre as formas de expressão e foco para que eles possam lançar suas magias e feitiços.

Por estarem em constante movimento, acabam por coletar histórias daqui e dali, conseguindo catalogar e enrendá-las em uma trama muito maior, que se valida pela sua vivência e pela forma única que eles tem de obter conhecimento secreto de todas as coisas.

Esse conhecimento também lhes dá uma enorme versatilidade, no entanto também é parte do motivo pelo qual estão sempre inquietos, sempre procurando sinais escondidos e interpretando o que as estrelas lhes dizem.

O BARDO

Uma constelação no céu de Runeterra é chamada de "O Bardo", conhecida por todo o planeta, essa constelação tem estrelas em movimento, embora alguns desses movimentos sejam apenas visíveis a olhos treinados.

No entanto, além de uma constelação, Bardo é também o nome dado a um guardião estelar, viajante das galáxias que busca manter o equilíbrio necessário para que a vida possa existir.

O Bardo viaja entre mundos além da imaginação dos seres mortais. Alguns dos

PEREGRINO

- Espaços de Magia por Nível -

Nível	Características	Magias	Truques	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Conjuração, Inspiração Estelar (d6)	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Versatilidade, Mipes, Canção do Descanso (d6)	5	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Nébula, Aptidão	6	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	Aprimoramento	7	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	Inspiração Estelar (d8), Fonte de Inspiração	8	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	Habilidade de Nébula, Canção de Proteção	9	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	Segredos Mágicos	10	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	Aprimoramento	11	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	Canção do Descanso (d8)	12	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	Inspiração Estelar (d10), Segredos Mágicos	14	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	Aptidão, Santuário do Protetor	15	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	Aprimoramento	16	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	Canção do Descanso (d10)	17	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	Habilidade de Nébula, Segredos Mágicos	18	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	Inspiração Estelar (d12)	19	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	Aprimoramento	20	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	Canção do Descanso (d12)	22	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	Segredos Mágicos	24	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	Aprimoramento	26	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	Inspiração Superior	30	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

maiores estudiosos de Valoran passaram suas vidas tentando entender os mistérios que ele encarna. Este espírito enigmático recebeu diversos nomes ao longo da história de Valoran, mas títulos tais como Errante Cósico e Grande Protetor capturam apenas um vislumbre de seu verdadeiro propósito. Quando a estrutura indecifrável do universo estiver ameaçada, o Bardo guiará toda a existência para longe da completa aniquilação.

SEGUIDORES

Os Peregrinos partilham um pouco da essência do Bardo, talvez isso tenha acontecido em eras antigas ou talvez seja uma simples consequência direta de sua existência. Indiferente do real motivo para que isso aconteça, os Peregrinos embora não o sigam conscientemente, acabam agindo em prol da sabedoria estelar, que é também a força que move o Bardo.

Cada uma das Nébulas carrega em si aspectos ligados ao Bardo, seja a proteção, a Bravura ou mesmo o conhecimento. Não a toa, os Peregrinos costumam ser uma espécie de vigias de artefatos de imenso poder, quando não diretamente, conhecendo os sinais que apontam o uso dos mesmos.

Além dos Peregrinos, existem também outras essências espirituais que parecem seguir o desígnio das estrelas, chamados de Mipes, eles costumam acompanhar os Peregrinos mesmo invisíveis, e são criaturas dotadas de poderes imensos que podem muitas vezes ajudar os Peregrinos... mesmo que eles não percebam a princípio.

criando um peregrino

Peregrinos são em sua essência contadores de lendas, trazendo conhecimento de seus ancestrais para o resto do povo. Peregrinos buscam a cura, seja ela do corpo ou da mente, tendo consigo uma conexão com os espíritos.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um peregrino rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Destreza. Segundo, escolha o antecedente artista. Terceiro, escolha os truques globos de luz e zombaria viciosa, além das seguintes magias de 1º nível: enfeitiçar pessoa, detectar magia, palavra curativa e onda trovejante.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Peregrino

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

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de Peregrino

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

Ferramentas: Três Instrumentos musicais à sua escolha

Salvaguardas: Destreza e Carisma

Perícias: Escolha três quaisquer

EQUIPAMENTO

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

- (a) uma rapieira ou (b) Uma espada longa ou (c) qualquer arma simples
- (a) um pacote de diplomata ou (b) um pacote

- de artista
- (a) um lute ou (b) um instrumento musical
- Armadura de couro e uma adaga

CONJURAÇÃO

Você aprendeu a desembraçar e remodelar o tecido da realidade em harmonia com os seus desejos e música. Suas magias são parte do seu vasto repertório, magia que você pode entoar em diferentes situações.

TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha da lista de magias de bardo. Você aprende truques de bardo adicionais, à sua escolha em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Peregrino.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Peregrino mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo. Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível curar ferimentos e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar curar ferimentos usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece quatro magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de Peregrino.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Peregrino mostra quando você aprende mais magias de peregrino, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de peregrino que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de peregrino, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de peregrino, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de peregrino que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

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

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

CONJURAÇÃO DE RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de peregrino que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

- Você pode usar um instrumento musical como foco de conjuração das suas magias de peregrino

INSPIRAÇÃO ESTELAR

Conhecendo o fluxo das energias estelares, você pode inspirar os outros através de palavras animadoras ou música. Para tanto, você usa uma ação bônus no seu turno para escolher

uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração Estelar, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração Estelar, mas deve decidir antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal sucedida. Quando o dado de Inspiração Estelar for rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração Estelar por vez.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Seu dado de Inspiração Estelar muda quando você atinge certos níveis na classe. O dado se torna um d8 no 5º nível, um d10 no 10º nível e um d12 no 15º nível.

VERSATILIDADE

A partir do 2º nível, você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não possua seu bônus de proficiência.

CANÇÃO DE DESCANSO

A partir do 2º nível, você pode usar música ou oração calmantes para ajudar a revitalizar seus aliados feridos durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura amigável que puder ouvir sua atuação recuperar pontos de vida no fim do descanso curto ao gastar um ou mais Dados de Vida, cada uma dessas criaturas recupera 1d6 pontos de vida adicionais.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você alcança determinados níveis na classe: para 1d8 no 9º nível, para 1d10 no 13º nível e para 1d12 no 17º nível.

MIPES

Os mipes são espíritos cósmicos que se relacionam com um Protetor Ancestral de Runeterra conhecido pelo nome de “Bardo”, essas pequenas entidades possuem poderes imensos e são atraídos por melodias e por energia cósmica e estelar emanada pelos Peregrinos, eles são invisíveis e imunes a qualquer efeito que os revele, podendo escolher a quem são visíveis.



Os Peregrinos podem atrair mipes que passam a seguirlo, isso acontece durante um descanso curto ou longo quando o peregrino usa seu instrumento musical ou canaliza o conhecimento estelar. Durante o descanso, o peregrino pode fazer uma rolagem de Carisma com CD definida pelo mestre, atraindo assim uma quantidade variável

de Mipes que permanecem durante a execução da música. Durante esse tempo eles podem conjurar efeitos menores à critério do mestre, ao término da música, permanecem apenas os Mipes que seguirão o Peregrino, o máximo de mipes que podem seguir o peregrino são 1 a cada três níveis, sendo 2 no 6º, 3 no 9º, 4 no 12º, 5 no 15º e 6 no 18º.

Essas criaturas se comunicam por notas musicais e normalmente o fazem apenas com o Peregrino que seguem. A comunicação deles é feita por notas sonoras que passam a uma criatura uma impressão latente, algo como um sentimento, não é uma comunicação clara.

Benefícios: Mesmo invisíveis, os Mipes influenciam aquele a quem segue, cada Mipe que acompanha o peregrino dá a ele +1 em rolagens que envolvam Carisma.

Feitos: Os Mipes podem realizar um grande feito de antes de desaparecerem, esse feito fica a critério do mestre e é sempre benéfico ao peregrino, mesmo que não pareça assim a princípio.

Favor do Mipe: Enquanto ciente da presença de um Mipe, o que o peregrino pode fazer é fazer uma jogada livre de carisma para incentivar um Mipe a ajudá-lo, a CD necessária para isso é definida pelo mestre, em caso de sucesso, o mipe pode realizar alguma ação que ajude, novamente, a critério do mestre, desde uma coisa simples como mover uma folha até mesmo algo que desafie as leis da realidade. Caso a jogada falhe, o Mipe não realiza nada e pode até mesmo desaparecer. Uma falha crítica faz o Mipe desaparecer e deixa seu slot vago por pelo menos 1 semana.

Fulgor Espiritual: O Peregrino pode pedir a um mipe que use sua energia para um ataque, isso aumenta o dano do ataque em $2d6 + 2x$ o seu nível de peregrino e causa um efeito adicional baseado no nível do peregrino. Ao executar isso, o mipe desaparece.

- No nível 3 o Mipe faz com que seu ataque diminua a movimentação do alvo em 10 pés.
- No nível 9 o Mipe faz com que seu ataque cause a condição atordoar.
- No Nível 15 o Mipe faz com que seu ataque cause um dano em um cone de 15 pés, causando dano de energia adicional de $2d6$.

NÉBULA

No 3º nível, você investiga as técnicas avançadas de uma Nébula, uma tradição oculta de Peregrinos, à sua escolha: a Nébula do Conhecimento ou a Nébula da Bravura, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível e novamente no 6º e 14º nível.

APTIDÃO

No 3º nível, escolha duas das perícias em que você é proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer que utilize qualquer das perícias escolhidas. No 10º nível, você escolhe mais duas perícias em que é proficiente para ganhar esse benefício.

APRIMORAMENTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

FONTE DE INSPIRAÇÃO

Começando no momento em que você atinge o 5º nível, você recupera todos as utilizações gastos da sua Inspiração Estelar quando você termina um descanso curto ou longo

CANÇÃO DE PROTEÇÃO

No 6º nível, você adquire a habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeito de influência mental. Com uma ação, você pode começar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno. Durante esse tempo, você e qualquer criatura amigável a até 9 metros de você terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado. Uma criatura deve ser capaz de ouvir você para receber esse benefício. A atuação termina prematuramente se você for incapacitado ou silenciado ou se você terminá-la voluntariamente (não requer ação).

SEGREDOS MÁGICOS

No 10º nível, você usurpou conhecimento mágico de um vasto espectro de disciplinas. Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo essa. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela Peregrino, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de peregrino para você e já estão incluídas no número da coluna Magias Conhecidas da tabela Peregrino. Você aprende duas magias adicionais de qualquer classe no 14º nível e novamente no 18º nível.

SANTUÁRIO DO PROTETOR

A partir do 11º nível, você pode canalizar energia estelar criar um pequeno ponto de energia em um espaço vazio a até 15 pés de você, caso um aliado passe por cima dessa energia, o aliado se cura em $2d6 +$



seu nível de Peregrino. Se ninguém utilizar essa energia até o final do seu próximo turno a cura se torna $6d6 +$ seu nível de Peregrino. Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma antes de um descanso curto ou longo.

Se inimigos atravessarem a energia a energia é destruída.

INSPIRAÇÃO SUPERIOR

No 20º nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum uso restante de Inspiração Estelar, você recupera um uso.

NÉBULA

Os Peregrinos são caminhantes do mundo que seguem o desígnio das estrelas, seu caminho é gregário. Peregrinos buscam uns aos outros para trocar canções e histórias, gabando-se de suas realizações e partilhando seus conhecimentos. Peregrinos formam associações esporádicas, que eles chamam de Nébulas, para facilitar sua coleta e preservar suas tradições.

NÉBULA DO CONHECIMENTO

Peregrinos da Nébula do Conhecimento conhecem algo sobre a maioria das coisas, coletando pedaços de conhecimento de fontes tão diversas quanto tomos eruditos ou contos de camponeses. Quer seja cantando baladas populares em taverna, quer seja elaborando composições para cortes reais, esses peregrinos usam seus dons para manter a audiência enfeitiçada. Quando os aplausos acabam, os membros da audiência vão estar se questionando se tudo que eles creem é verdade, desde sua crença no sacerdócio do templo local até sua lealdade ao rei.

A fidelidade desses peregrinos reside na busca pela beleza e verdade, não na lealdade a um monarca ou em seguir os dogmas de uma divindade.

Os membros da nébula se reúnem em bibliotecas e, as vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de aula e dormitórios, para partilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou em assuntos de estado, onde eles podem expor corrupção, desvendar mentiras e zombar da superestima de figuras de autoridade.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você se junta à Nébula do Conhecimento no 3º nível, você ganha proficiência em três perícias, à sua escolha.

PALAVRAS DE INTERRUPÇÃO

Também no 3º nível, você aprende como usar sua perspicácia para distrair, confundir e, de outras formas, atrapalhar a confiança e competência de outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou uma jogada de dano, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração

Estelar, rolando o dado de Inspiração Estelar e subtraindo o número rolado da rolagem da criatura. Você escolhe usar essa característica depois da criatura fazer a rolagem, mas antes do Mestre determinar se a jogada de ataque ou teste de habilidade foi bem ou mal sucedido, ou antes da criatura causar dano. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

SEGREDOS MÁGICOS ADICIONAIS

No 6º nível, você aprende duas magias, à sua escolha, de qualquer classe. As magias que você escolher devem ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela Peregrino, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de peregrino pra você, mas não contam no número de magias de peregrino que você conhece.

PERÍCIA INIGUALÁVEL

A partir do 14º nível, quando você fizer um teste de habilidade, você pode gastar um uso de Inspiração Estelar. Role o dado de Inspiração Estelar e adicione o número rolado ao seu teste de habilidade. Você pode escolher fazer isso depois de rolar o dado do teste de habilidade, mas antes do Mestre dizer se foi bem ou mal sucedido

NÉBULA DA DANÇA

Ser peregrino é criar. Criar arte e invocar emoções dentro de quem as percebe. A música é poderosa dessa maneira, pois a música tem a capacidade de comunicar emoção e poder a qualquer criatura que a ouça. Então, se alguém onde incorporar música, sua forma carregaria essa magia inata, não seria? Essa é a filosofia compartilhada por Peregrinos da Nébula da Dança.

DEFESA SEM ARMADURA

Ao pegar esse arquétipo no 3º nível, você recebe uma defesa sem armadura igual a $10 +$ Modificador de Carisma + Modificador de Destreza. Você não pode usar um escudo e se beneficiar desse recurso.

ARCANO DE DANÇA

Também começando no 3º nível, você não precisa mais do foco de lançar feitiços ao lançar seus feitiços de Peregrino, desde que esteja dançando como parte de seus componentes somáticos. Além disso, você aprende a criar efeitos mágicos únicos com suas danças. Você pode gastar um uso da sua Inspiração Estelar para criar um dos seguintes efeitos.

- **Dança do fogo.** Você evoca o poder da sua personalidade bruta e a impõe ao mundo. Como parte de um ataque de magia, você pode usar sua Inspiração Estelar, rolando seu Dado de Inspiração Estelar + seu Modificador de Carisma e adicionando o valor acumulado ao dano



daquela magia.

- **Dança do Escudo.** Você personifica o poder da sua musa. Como uma ação bônus, você faz uma pose de confiança e poder, rolando seu dado de inspiração estelar e concedendo a si mesmo pontos de vida temporários iguais ao valor rolado + seu modificador carisma. Você perde esses pontos de vida temporários no início do seu próximo turno.
- **Dança do vento.** Você clareia seus passos, aumentando a eficiência de seus passos. Como uma ação bônus, você pode usar a sua Inspiração Estelar para fugir ou se soltar.

CONFIANÇA DESLUMBRANTE

Começando no 6º nível, o poder da sua personalidade irradia e influencia as pessoas ao seu redor. Você aprende a impor sua personalidade ao mundo ao seu redor de novas maneiras. Você pode criar um dos seguintes efeitos mágicos como uma ação:

- **Valsa dos Heróis.** Você começa a dançar, irradiando uma aura de certeza e segurança. No minuto seguinte, toda vez que você ou uma criatura aliada a 15 pés precisar fazer uma salvaguarda, eles podem adicionar seu modificador de Carisma a esse teste. Esse efeito termina cedo se você ficar inconsciente ou morrer. (Você não precisa usar sua ação nos turnos subsequentes para manter esse efeito.)
- **Dança de Guerra.** Sua dança é violenta e evoca destruição e fúria. No minuto seguinte, você e todas as criaturas aliadas em um raio de 30 pés podem adicionar seu modificador de Carisma como dano Radiante às jogadas de dano de sua arma, ataques desarmados ou feitiços. Esse efeito termina cedo se você ficar inconsciente ou morrer. (Você não precisa usar sua ação nos turnos subsequentes para manter esse efeito.)

Depois de usar esse recurso, você deve concluir um descanso longo ou curto para fazê-lo novamente.

DANÇAR JUNTOS

Começando no 14º nível, você domina a arte de sua dança a tal ponto que pode transmitir esse conhecimento aos outros. Ao usar um dos recursos de Arcano de Dança, você pode selecionar uma criatura a menos de 10 metros de você para obter os benefícios dessa manobra a dança.

NÉBULA DA PROTEÇÃO

A Nébula da Proteção, foca em proteger artefatos mágicos e conhecimentos perdidos por toda Runeterra para que eles não caiam nas mãos de seres malignos ou destrutivos, como o inescrupuloso Império Noxiano, corruptores (como Evelynn, Tahm Kench ou Nocturne) ou até mesmo de um mago amargurado de Shurima.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você se junta à Nébula da Proteção no 3º nível, você adquire proficiência em Arcanismo e História, caso já possua proficiência você recebe o dobro de seu bônus nessas perícias.

JORNADA MÁGICA

Também no 3º nível, você pode distorcer o tecido da realidade para que ele abra um portal que atravessa matérias sólidas de até 30 pés de grossura, o portal possui um raio de 15 pés de largura e fica no local por 1 minuto e qualquer criatura pode atravessá-lo nesse tempo. Caso uma criatura esteja atravessando o portal quando o tempo acabar ela termina sua jornada, mas recebe 2d10 de dano concussivo e 1 ponto de exaustão.

PRISÃO CÓSMICA

A partir do 6º nível, você pode utilizar sua ação para conjurar energia cósmica em uma direção de até 15 pés, caso atinja um inimigo a energia continua 10 pés em linha reta, se a energia atingir uma parede sólida ou outra criatura todos que foram atingidos ficarão atordoados. Criaturas atingidas devem realizar uma salvaguarda de Destreza CD igual sua conjuração de peregrino, caso obtenha um sucesso a criatura não recebe nenhum efeito da magia, em uma falha recebe 2d10 de dano de energia e fica atordoada.

SANTUÁRIO DO PROTETOR APRIMORADO

A partir do 14º nível, seu santuário passa a curar 5d6 e se ninguém utilizar essa energia até o final do seu próximo turno a cura se torna 9d6 + seu nível de Peregrino.

TECMATURGO

O dia começara embora o sol sequer despontasse no céu. O homem que já acordara algumas horas antes saiu de sua casa feita nos restos de um barco que fora empilhado em cima de um navio, desceu com cuidado em direção às docas da matança. Nesse escuro poucos tinham coragem de sair às ruas, mas ainda poucos eram os que não precisavam ter medo. Desceu por ruas feitas de navios encalhados e encaixados muitas vezes de maneira precária, passou por algumas crianças abandonadas que dormiam e seguiu seu caminho. Ao chegar na doca da matança pode ver boa parte das pessoas que estavam lá aguardando a chegada de alguns navios de caça, comerciantes em busca de carne para vender enquanto outros buscavam couro entre outras partes do que o que tivessem conseguido trazer do mar.

Ao verem o senhor, abriram espaço para que ele passasse e deixaram-no tomar o primeiro lugar, o freguês que seria atendido primeiro e teria preferência em todos seus pedidos.

Isso somente acontecia em duas ocasiões, ou quando alguém muito temido aparecia por lá, ou alguém muito respeitado. O senhor pertencia à segunda categoria e tão logo os navios chegaram, ele subiu a bordo de cada um e fez suas compras, mas ao invés de quilos de carne de lula-dragão ou dos cortes mais delicados dos Búfalos das marés, ele comprou a bexiga de um leão-marinho, as presas de um camarão-faísca entre outras partes que normalmente seriam jogadas fora.

Ao sair, foi saudado pelos homens pelo qual passava e um deles se aproximou e perguntou se o novo fole de lança-chamas que ele encomendara finalmente poderia ser produzido. Ele levantou a bexiga do leão-marinho e deu um sorriso, o homem retribuiu aquilo e correu para dar a ele um pacote com muitos filés de perca-luminosa para que ele se alimentasse.

O senhor agradeceu e enquanto voltava para seu laboratório pensava que as presas de camarão-faísca talvez pudessem energizar sua pistola de dardos luminosos, e essa ideia, nem mesmo seu antigo parceiro Heimerdinger, teria. Uma boa madrugada de compras significava que o dia no laboratório seria bem produtivo.

Piltover e Zaun são duas cidades irmãs ligadas por muito mais do que a geografia, a seu modo, cada uma tem estimulado inteligências cada vez mais brilhantes que aprendem desde cedo a lidar com a tecnologia e a magia, seja ela de origem mais refinada, como no caso do hextec, ou mesmo com possibilidades tóxicas, como o quimtec.

Os tecmaturgos são peritos em utilizar o potencial mágico oculto de objetos aparentemente mundanos, dando a eles novas funções e muitas vezes conseguindo produzir

maravilhosas invenções com as mais diversas utilidades, em especial, as de função bélica.

Mestres do caos mecânico, eles gostam de mexer com explosivos, elixires e todo tipo de dispositivos perigosos a seu alcance, podendo assumir o controle de uma área colocando torres, apoiando seus aliados com armamentos alquímicos ou devastando inimigos com uma grande variedade de minas, bombas e granadas.

A TECMATERGIA

A tecnologia inicial de um tecmaturgo deriva de sua região de origem, durante sua evolução ele pode

TECMATURGO

Nível	Características	Engenhoca	Energia
1	Engenhoca	3	-
2	Energia, Assinatura de Dispositivo	3	2
3	Especialidade	4	3
4	Aprimoramento	4	4
5	Assinatura de Dispositivo Aprimorada	5	5
6	Característica de Especialidade	5	6
7	Especialidade do Inventor	6	7
8	Aprimoramento	6	8
9	-	7	9
10	-	7	10
11	Característica de Especialidade	8	11
12	Aprimoramento	8	12
13	Assinatura de Dispositivo Avançada	9	13
14	Mente Indomável	9	14
15	Característica de Especialidade	10	15
16	Aprimoramento	10	16
17	Assinatura de Dispositivo Ultimate	11	17
18	Canibalização	11	18
19	Aprimoramento	12	19
20	Característica de especialização	12	20

agregar elementos de outras culturas as quais ele tenha acesso fazendo com que surja uma assinatura de estilo completamente diferente de qualquer outra.

Por padrão, cada região de Runeterra tem a sua forma de empregar o casamento de tecnologia e magia baseada em boa parte nos recursos disponíveis na região, podendo um mesmo invento ser completamente diferente em seu aspecto visual quando criado em duas regiões diferentes.

Águas de Sentina: Sendo uma região que contém um pouco de toda Runeterra dentro de si, a maior assinatura visual da tecmaturgia de Águas de Sentina se dá na utilização de carcaças de animais, monstros e feras, usando chifres e presas e até mesmo pedaços dessas criaturas que são mantidos funcionais mesmo não mais vivos.

Bandópolis: A tecnologia de bandópolis é a tecnologia do improvável. Uma pequena lupa pode na verdade ser um dispositivo que emite ondas sonoras, enquanto um par de óculos velho de haste quebrada pode ser um servo animado que voa de maneira engraçada. Em Bandópolis a magia é aplicada diretamente em objetos e não se sabe se essa magia imbuí eles ou apenas os desperta para o que verdadeiramente sempre quiseram ser.

Demacia: Nesse reino onde a magia não é bem vista, é possível de encontrar alguns poucos tecmaturgos que operam no limiar do temor anti-magia da região e muitas vezes sob égide de alguma família poderosa, normalmente através de invenções mais discretas que muitas vezes são feitas com petrícia e procuram se afastar ao máximo do que possa ser visualmente similar a efeitos mágicos.

Frejord: No reino gelado de Frejord a experimentação com Gelo Verdadeiro parece existir apenas na fortaleza dos Präglacius e entre os avarosianos, encontrando formas de fazer com que o gelo verdadeiro possa ser utilizado por termestres (os não-glaciatas) mesmo que não seja em toda a sua glória.

Ionia: Da mesma forma que a cultura geral de Ionia busca a harmonia e a integração com o ambiente e a natureza, a tecmaturgia Ioniana muitas vezes contém esses traços, com sementes de poderes estranhos, madeira que parece ter crescido em formas diferentes e até mesmo pedras em estado bruto sem qualquer lapidação.

Ixtal: A expressividade tecnológica de Ixtal costuma manifestar-se

em equipamentos grandes e que se alinham com as linhas naturais de maior efluívo mágico. Em peças pequenas e portáteis elas primam por características de design elegante e simplificado, com metais com linhas bem desenhadas e gemas de qualidade. Padrões repetitivos podem fazer parte da temática embora não sejam regra.

Noxus: O Império assimila qualquer possibilidade de vantagem tática, isso faz com que a tecmaturgia disponível por lá normalmente seja integrada de diversas escolas tecmatúrgicas, no entanto a assinatura visual da tecmaturgia de Noxus é a da sobriedade, muitas vezes com dispositivos tendo sua aparência modificada para esconder sua utilidade, ou para criar uma atmosfera de temor.

Piltovar: Majoritariamente Hextec, em boa parte a tecmaturgia de Piltovar se baseia nos cristais Hextec (verdeiros ou sintéticos) e possui traços refinados, assinaturas de energia pulsantes e um grande emprego metálico em aço escovado, bronze e até ouro.

Shurima: Antes do retorno do Imperador, os tecmaturgos sobreviviam nas areias causticantes usando espólios de tumbas e restos de tecnologia da época do Disco Solar, com o retorno do mesmo talvez isso possa mudar drasticamente.

Zaun: Assim como a própria cinza de Zaun, a tecmaturgia Zaunita é cáustica e sufocante, uma mistura de química com magia que pode ser vista em líquidos borbulhantes, micro-explosões em motores de combustão extremamente portáteis entre outras aplicações visualmente perigosas.

criando um tecmaturgo

Ao criar um tecmaturgo, pense em como seu personagem aprendeu as habilidades necessárias para trabalhar com máquinas. Alguém te ensinou? Você foi treinado por uma guilda ou sociedade de engenheiros? Talvez eles vêm de uma cultura como a dos Piltovenses e Zaunitas, onde tais habilidades são comuns. Ou talvez eles apenas descobriram por si mesmos através da experimentação.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode criar um tecmaturgo rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, a Inteligência deve ser sua pontuação mais alta, seguida de Constituição ou Destreza.

Em segundo lugar, escolha o antecedente do inventor ou artesão de guilda.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como tecmaturgo, você ganha os seguintes recursos de classe.

PONTOS DE VIDA

Dados de Vida: 1d8 por nível de Tecmaturgo

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

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

PROFI CIÊNCIA

Armadura: Armadura Leve

Armas: Armas Simples, todas as Armas de Fogo, Besta Pesada, Besta de Mão, Besta

Ferramentas: Ferramentas de Funileiro, Ferramentas de Alquimista - Dois dos seguintes: Ferramentas de carpinteiro, Kit de envenenamento, Ferramentas de Ferreiro, Ferramentas de Coureiro, Ferramentas de armeiro

Salvaguardas: Destreza, Inteligência

Perícias: Tecnologia e escolha três entre Prestidigitação, Arcanismo, História, Investigação, Intuição, Medicina, Percepção, Atuação

EQUIPAMENTO

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

- (a) Um martelo leve ou (b) uma adaga
- (a) Uma besta leve e 5 viroles de besta ou (b) 10 dardos
- (a) Pacote do Aventureiro ou (b) Pacote de Explorador
- (a) Armadura de couro ou (b) Ferramentas = Ferramentas do funileiro, Ferramentas de alquimista - Dois dos seguintes: Ferramentas de Carpinteiro, Kit de Envenenamento, Ferramentas de Ferreiro, Ferramentas de Coureiro, Ferramentas de Armeiro

CD DO TECMATURGO

Muitas características desta classe requerem uma salvaguarda contra os efeitos de um Invento. Se uma salvaguarda for feito contra uma de suas mágicas ou recursos, o CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de inteligência

ENGENHOCAS

No nível 1, você ganha acesso a três engenhocas na lista de engenhocas. Se o seu DM exigir, a aquisição de um engenhoca custa dinheiro e tempo para

fabricar, dependendo do nível da engenhoca, conforme mostrado na tabela abaixo. Enquanto você as carrega, as engenhocas estão sempre em vigor. Ao subir de nível, você pode substituir uma engenhoca que você possui e substituí-la por um engenhoca para o qual você atende aos requisitos. A engenhoca antigo é destruído e você deve criar o novo. Se um gadget for de alguma forma danificado, você deve consertá-lo com uma verificação de Inteligência (Ferramentas do funileiro) com um CD = 12 + Nível da engenhoca, gastando metade do custo e do tempo para consertá-lo. Um dispositivo perdido ou destruído deve ser substituído por completo. Muitas engenhocas têm efeitos semelhantes a magia, mas eles não são mágicos e, portanto, não podem ser afetados por magias como dissipar magia, contra-magia ou campo antimágica.

Tier	Custo
1	25po/ 2 horas
2	40po/ 4 horas
3	75po/ 6 horas
4	150po/ 8 horas
5	500po/ 12 horas
6	1000po/ 24 horas

ENERGIA

No nível 2, você ganha energia, um conjunto descartável de pontos com um valor igual ao seu nível. Você recupera 1d6 de energia durante um descanso curto e recupera-o totalmente durante um longo descanso. Muitos recursos do engenheiro utilizam energia, denotando custos nas descrições de tais habilidades.

DISPOSITIVO PESSOAL

No nível 2, você ganha um dispositivo pessoal, uma invenção personalizável versátil e posterior ao invento. Você escolhe um entre um lança-chamas, um kit de granadas, uma pistola de elixir, uma torreta, um drone ou um Cajado Omni Magitech. Custos de construção (25 * Nvl de Engenheiro) po e 4 horas de tempo. Consertar isso requer uma salvaguarda de Inteligência DC15 (Ferramentas de Artesão) e metade do dinheiro e tempo necessários para construí-lo. No 50, 130 e 170 nível, você escolhe um recurso de atualização para o seu Dispositivo Pessoal

ESPECIALIZAÇÃO

No 3º nível, você escolhe um caminho de Inventor especializado que define suas habilidades. Você escolhe entre o Técnico de Batalha, o Engenhoqueiro, o Tecnomago e o Alquimista. Você ganha recursos de especialização nos níveis 6, 11, 15 e 20

APRIMORAMENTO

Quando você alcança o 4º nível, e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar em 2 a sua pontuação de habilidade, ou pode aumentar 2 habilidades em 1. Como normal, você não pode aumentar uma pontuação de habilidade acima de 20 usando esse recurso.

ESPECIALIZAÇÃO DO TECMATURGO

No 7º nível, você escolhe duas habilidades baseadas em inteligência, uma habilidade baseada em sabedoria e ferramentas de artesão, ou ferramentas de artesão e qualquer outra ferramenta em que você tenha proficiência. Agora você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência a essas habilidades / ferramentas.

Além disso, você também pode guardar e sacar uma arma ou objeto como uma ação bônus.

MENTE INDOMÁVEL

Começando no 14º nível, uma vez por dia, se o total de uma salvaguarda de Inteligência for menor do que o seu valor de Inteligência, você poderá usar essa pontuação no lugar do total. Você ganha um uso adicional dessa habilidade nos níveis 17 e 20.

CANIBALIZAÇÃO

No 18º nível, você pode extrair energia de suas engenhocas, tornando-os temporariamente inoperantes. Quando você faz isso, você não pode usar a engenhoca escolhida ou canibalizar novamente e perder todos os benefícios até a próxima vez que tirar um descanso longo e ganhar uma quantidade de energia igual ao seu nível.

ESPECIALIDADE

No 3º nível, você escolhe qual Especialidade do Tecmaturgo à seguir. Você pode seguir o caminho do Tecno de Batalha, do Engenhoqueiro, do Tecnomago ou do Alquimista.

TECNO DE BATALHA

O Tecno de Batalha é um tecmaturgo cuja especialização é o combate. Suas Invenções aumentam suas capacidades marciais, e eles são uma força a ser considerada no campo de batalha.

PROFICIÊNCIA BÔNUS

No nível 3, ao escolher esta especialização, você ganha a característica crítico aprimorado (essa característica só pode ser usada em uma única arma de sua escolha). Tecnos de Batalhas são proficientes em armaduras leves, médias e pesadas, escudos, armas simples, marciais e armas de fogo.

ENERGIA DO COMBATE

Quando você acerta um ataque crítico com um ataque de arma, você recupera 1 energia..

ATAQUE EXTRA

Começando no 6º nível, você pode fazer três ataques de arma, ao invés de dois, sempre que você executar a ação de Ataque no seu turno.

ESTILO DE LUTA

No 11º nível, você pode escolher um estilo de luta na lista de estilos de luta abaixo.

- Arquearia.** Você ganha +2 de bônus em testes de ataque feitos com armas de longo alcance.
- Defensivo.** Enquanto estiver usando armadura, você ganha um bônus de +1 na CA.
- Duelista.** Quando você está empunhando uma arma corpo-a-corpo em uma mão e sem outras armas, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com aquela arma.
- Combatente de armas pesadas.** Quando você rola um 1 ou 2 em um dado de dano por um ataque que você faz com uma arma corpo-a-corpo que você está empunhando com as duas mãos, você pode rolar novamente o dado e usar o novo teste, mesmo que o novo seja 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade de duas mãos ou versátil para você obter esse benefício.
- Proteção.** Quando uma criatura que você pode ver ataca um alvo diferente de você que está a menos de um metro e meio de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque. Você deve estar empunhando um escudo.
- Combate com Duas Armas.** Quando você luta em duas armas, você pode adicionar seu modificador de habilidade ao dano do segundo ataque.
- Atirador de curto alcance.** Você é treinado em fazer ataques à distância de perto. Ao fazer um ataque à distância enquanto você estiver a menos de 1,5 metro de uma criatura hostil, você não tem nenhuma desvantagem na jogada de ataque. Seus ataques à distância ignoram meia cobertura

e três quartos de cobertura nos alvos em um raio de 9 metros de você. Finalmente, você tem um bônus de +1 em testes de ataque em ataques à distância.

- Luta Confinada.** Você é excelente em defender passagens estreitas, portas e outros espaços apertados. Como ação de bônus, você pode entrar em uma postura defensiva que dura até o início do seu próximo turno. Enquanto em sua posição defensiva, você pode fazer ataques de oportunidade sem usar sua reação, e você pode usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que se move a mais de 1,5 metro ao seu alcance.

- Marinheiro.** Enquanto você não estiver usando armadura pesada ou usando um escudo, você tem uma velocidade de nado e uma velocidade de escalada igual à sua velocidade normal, e você ganha um bônus de +1 na CA.

RETOMAR FÔLEGO

No 15º nível, você pode, como uma ação bônus, recuperar HP perdido igual a $1d10 +$ seu nível de tecmaturgo. Você deve concluir um descanso curto ou longo para usar esse recurso novamente.

MELHORIAS DE COMBATE

No 20º nível, seu domínio de engenharia aprimora suas capacidades físicas. Suas pontuações de habilidade de Força e Destreza aumentam em 2, para um máximo de 22.

ENGENHOQUEIRO

O engenhoqueiro concentra todos os seus esforços em suas proezas mecânicas. Sua versatilidade não tem igual.

INVENTOR DIVERSO

No 3º nível, você pode escolher um Dispositivo Pessoal Secundário (DPS). O dispositivo escolhido no nível 2 é o seu dispositivo pessoal principal (DPP). Os dois não podem ser o mesmo dispositivo. Quando você obter benefícios de melhoria para o seu dispositivo de assinatura principal, não os obterá para o seu dispositivo secundário.

Além disso, você ganha a capacidade de desconstruir itens e aprender como eles funcionam. Durante um longo descanso, você pode optar por destruir um item e obter a capacidade de criar o item, se tiver o tempo e os materiais necessários. Você pode usar esse recurso em itens comuns e



incomuns no nível 1, itens raros no nível 5, itens muito raros no nível 11 e itens lendários no nível 17.

Além disso, você leva 50% menos tempo e dinheiro para criar suas engenhocas.

OVERCLOCK DE ENGENHOCAS

No nível 6, você pode melhorar as habilidades de uma única engenhoca de sua escolha além do padrão. Escolha um dos seguintes aprimoramentos:

- Todos os requisitos de energia da engenhoca são reduzidos em 1 (min. 1)
- Todos os requisitos de energia da engenhoca são reduzidos em 1 (min. 1)
- Sempre que você causar dano ou cura na engenhoca, você pode adicionar 2d8 ao resultado.
- Aumente o CD de todos os salvamentos exigidos pela engenhoca em 2.

Você pode alterar o engenhoca com overclock sempre que subir de nível. No nível 20, você pode alterá-lo sempre que fizer um longo descanso.

DPS APRIMORADO

No nível 11, você pode escolher na lista de recursos aprimorados para seu dispositivo secundário de assinatura.

Por exemplo, se você escolheu a torre como seu DPS, você pode escolher Torre Robusta, Torre Remota ou Segunda Torre.

ENERGIA BÔNUS

No nível 11, o seu máximo de energia aumenta pelo seu modificador de inteligência. (min. 1)

APRIMORAMENTO DE DPP BÔNUS

No nível 15, você pode escolher uma segunda característica do seu recurso Melhorado DPP.

Por exemplo, se você escolheu o Lança-Chamas como seu DPP, e escolheu o Dispositivo leve no nível 5, agora você pode escolher entre Munição Distante e Ótica Fina.

DPS AVANÇADO

No nível 15, você pode escolher na lista de recursos avançados para seu DPS.

Por exemplo, se você escolheu a torre como seu DPS, você pode escolher Ataque Potencializado, Névoa Restaurativa ou Rede Eletrificada.

DPS ULTIMATE

No nível 20, você pode escolher na lista de recursos do Ultimate para seu DPS.

Por exemplo, se você escolheu a torre como seu DPS, você pode escolher Gerador de escudo, Núcleo de Fissura ou Sistema de Teletransporte.

TECNOMAGO

O Tecnomago é um tecmaturgo que desenvolveu uma espécie de manoplas mágicas ou dispositivo similar que lhes permitiu sintetizar as habilidades de magias dos arcanos.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

No 3º nível, você desenvolve um tipo de luva(s) que permite conjurar certas magias. A(s) manopla(s) serve(m) como um foco de conjuração simulada, e é necessária para conjurar.

TRUQUES

Você aprende 3 truques da lista de magias do Tecnomago. Você aprende mais conforme sobe de nível, como mostrado na tabela acima.

MAGIAS

Você recupera seus Slots de Magias depois de completar um Descanso Longo.

MAGIAS CONHECIDAS

Quando você ganha um nível nesta classe, você pode substituir uma magia por outra da lista do Tecnomago, contanto que você tenha espaços mágicos para ele.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de tecnomago, pois os tecnomagos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de tecnomago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = $8 + \text{seu bônus de proficiência} + \text{seu modificador de inteligência}$

Modificador de Ataque Mágico = $\text{seu bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Inteligência}$

FLUIDO TECNOMAGICO

No terceiro nível, você pode usar uma ação bônus para converter energia em espaços de magia.

CONVERTENDO O ESPAÇO DE MAGIA PARA ENERGIA:

Como uma ação bônus no seu turno, você pode gastar um espaço de magia para ganhar uma quantidade de energia igual ao nível do espaço de magia

CONJURAÇÃO DE TECNOMAGO

Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	- Espaços de Magia por Nível -			
			1	2	3	4
1	2	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	3	-	-	-	-
4	2	4	2	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	-	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	3	7	4	2	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

TOQUE DO ARTÍFICE

No sexto nível, ataques armados serão considerados mágicos com o objetivo de ultrapassar resistência e imunidades

GOLPE ARCANO

No 11º nível, quando você acerta uma criatura com um ataque de arma, ela tem uma desvantagem no próximo teste de resistência contra um feitiço que você conjurar antes do final do seu próximo turno.

MAGIA DE GUERRA

No 15º nível, ao usar uma ação para lançar um truque, você pode fazer um ataque de arma como uma ação de bônus.

TECNOMAGO DE ELITE

No nível 20, seu valor de habilidade de Inteligência aumenta em 2, para um máximo de 22.

ALQUIMISTA

O Alquimista é um engenheiro adepto de preparar poções e venenos para ajudar seus aliados e devastar seus inimigos. Enquanto todos os engenheiros são capazes de preparar, o Alquimista é um especialista.

EXPERIÊNCIA ALQUÍMICA

No 3º nível, você ganha proficiência nas Ferramentas de Envenenador, se você não o tem. Se você tem, escolha uma outra proficiência na lista de ferramentas do engenheiro.

Seu bônus de proficiência é dobrado para verificações de habilidade usando as ferramentas do Alquimista e do envenenador.

POÇÃO DE INFUSÃO

No 3º nível, você ganha a habilidade de criar poções. Poções (ou venenos) exigem uma ação para aplicar, consumir ou jogar.

Uma verificação bem-sucedida com as ferramentas apropriadas é necessária para fazer uma infusão. Uma falha resulta em uma mistura falha menos potente ou aleatória (critério do DM). Um sucesso excepcional ou crítico pode resultar em uma fermentação mais potente

ou duplicada, livre de custos (também a critério do DM).

Poções que usam suas estatísticas em sua descrição usam suas estatísticas no momento da preparação. Acompanhe o número após a preparação. Poções que têm efeitos similares a magia não são afetadas por efeitos dissipadores e campos anti-magia.

Você pode tentar diminuir ou renunciar o custo monetário dos ingredientes de uma poção com um teste de Natureza ou Sobrevivência para coletar ingredientes (a critério do Mestre). Isso exigiria mais tempo.

VARIANTE

Como alternativa ao uso de um custo para preparar, seu Mestre pode impor um custo de energia para preparar uma poção. O custo é de 2 Energia para uma Poção de Nível 1; 3 de Energia para uma Poção de Nível 2; 5 de Energia para uma Poção de Nível Três. Sob esta variação, a energia gasta não pode ser recuperada até que a bebida seja usada ou perdida.

As poções que você pode criar neste nível são Poções “Nível Um”. Poções de Nível Um requerem 30po e 3 horas para criar. A CD para preparar uma Poção de Nível 1 é CD15.

ALQUIMISTA HABILIDOSO

No 6º nível, a quantidade de tempo e dinheiro necessários para preparar uma Poção de Nível 1 é reduzida em 1/3 (ou 1 menos energia sob a regra das variantes). Aplicar, beber ou jogar uma poção custa apenas uma ação bônus.

Poção Infundida Melhorada

No 6º nível, você pode inventar Poções Nível 2. Essas poções seguem as mesmas diretrizes das Poções de Nível Um, exceto pelo fato de exigirem 60po e 4 horas para serem criadas, e um teste de CD 18 bem-sucedido.

ALQUIMISTA ADEPTO

No 11º nível, a quantidade de tempo e dinheiro necessários para preparar uma Poção de Nível Dois é reduzida em 1/4 (ou 1 menos energia sob a regra das variantes). As poções de cura que você preparar curam por um valor adicional igual ao seu modificador de Inteligência (min. 1). Venenos que você preparar geram uma quantia adicional de dano igual ao seu modificador de Inteligência (min. 1).

Poção Infundida Superior

No 15º nível, você pode inventar Poções Nível 3. Tais poções seguem as mesmas diretrizes das Poções de Nível Um e de Nível Dois, exceto pelo fato de exigirem 120po e 6 horas para serem criadas, e um teste de CD 21 bem-sucedido.

MESTRE ALQUIMISTA

No 20º nível, a quantidade de tempo e dinheiro necessários para preparar uma Poção de Nível Três é reduzida em 1/6 (ou 1 menos energia sob a regra das variantes). Enquanto prepara uma poção ou veneno, você pode gastar 3 de energia por nível para duplicar a bebida, sem custos. Isso pode ser feito após a verificação de fermentação, e apenas uma duplicata pode ser feita fazendo isso.

Poções de cura que você pode curar todas as doenças e condições que afigem o bebedor.

Venenos que você prepara têm um CD de teste aumentado em +2.



CAPÍTULO. 3: DETALHAMENTO

Durante a criação de seu personagem alguns aspectos serão extremamente importantes, como o nome, sexo, tendência, entre outros.

Essas características normalmente serão fixas, não podendo ser modificadas depois, elas fazem parte da história concebida para seu personagem e são importantes para definir até mesmo seu comportamento.

Quem é você, de onde você veio e qual é a sua história, algumas dessas características podem refletir aventuras já desbravadas e problemas que você talvez tenha de enfrentar durante as aventuras com seu grupo.

Já o seu antecedente deve ser definido junto à sua criação refletindo a história criada, ele trará uma série de informações que irão definir aspectos mecânicos de seu personagem e também trarão relações com seus familiares, com a sua nação e até mesmo os outros membros de sua origem.

DETALHES DO PERSONAGEM

Quais são os detalhes mais marcantes e fixos sobre o seu personagem? Provavelmente seu aspecto visual será a primeira coisa com o qual os outros jogadores da mesa terão interação, ou talvez seja o seu nome. Pense nesses detalhes e o descreva.

NOME

Qual foi o nome dado ao seu personagem, por qual nome ele é conhecido? O nome pode conter também apelidos, títulos inclusos, no capítulo de Origens existem alguns exemplos de nomes para os membros daquela origem. Gaste um tempo pensando nisso, mesmo se for escolhê-lo de uma lista, esse nome pode muito bem não ser aquele pelo qual você venha a ser conhecido no futuro após desbravar florestas e encontrar tesouros que façam você ser conhecido pelas suas façanhas e aventuras.

SEXO

As espécies humanoides normalmente se baseiam em um padrão binário de gênero, sendo feminino e masculino, você pode criar seus personagens escolhendo seu gênero, sendo ou não binário, sem que eles recebam bônus adicionais ou desvantagens por isso. A identidade de gênero, no entanto, é extremamente mais ampla, sendo uma forma de descrever a expressão de seu personagem bem como seu comportamento. Homossexualidade e heterossexualidade são igualmente comuns em Runeterra, além de muitas outras orientações.

A sua identificação nesses conceitos varia de acordo com a importância que você dá a eles e adicionam uma camada interpretativa a mais, você pode muito bem jogar com um homem se expressa de maneira feminina e que ainda assim se sente atraído por mulheres, ou mesmo uma mulher Minotauro que é chefe de um clã onde o casamento poligâmico é comum. Essa escolha é totalmente sua e pode refletir uma escolha que você queira viver em jogo.

ALTURA E PESO

É interessante usar a altura e peso padrão da origem como base para definir a altura e peso do seu personagem, no entanto, você pode também usar isso de forma aleatória através da tabela de altura e peso da origem. Os valores de suas habilidades podem ser outra base para que você defina isso, um personagem forte não necessariamente é muito

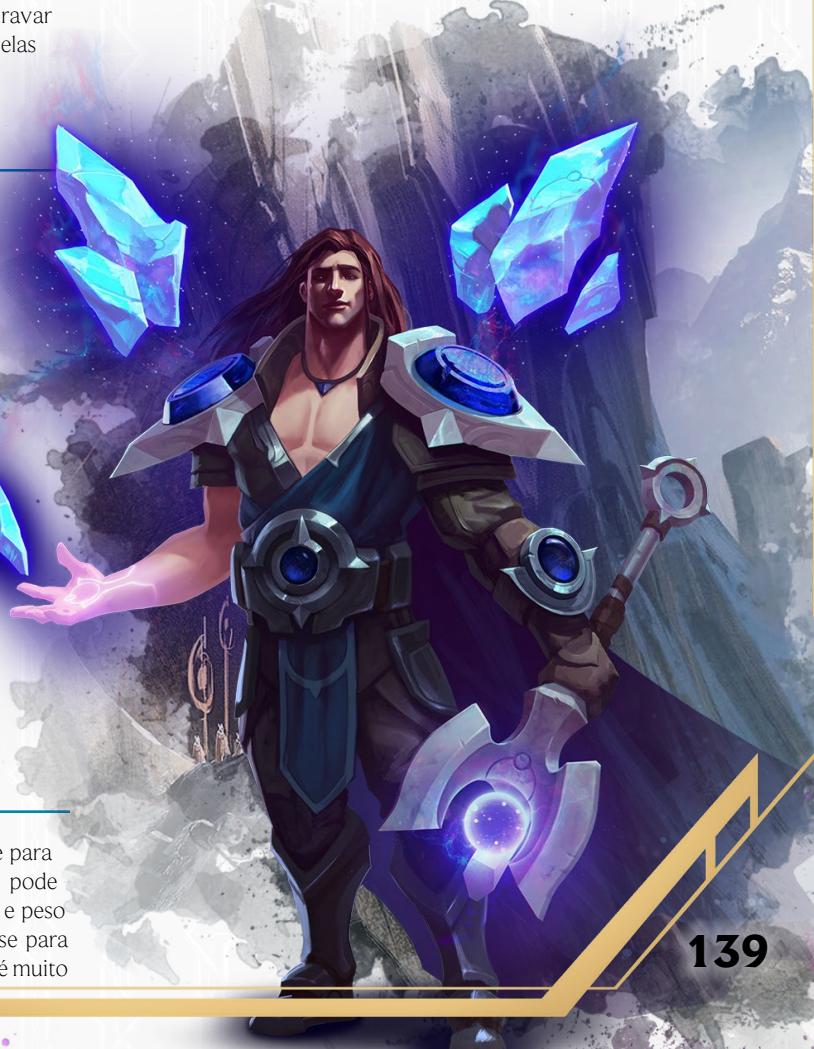
alto, mas pode sê-lo também. Um personagem de constituição alta pode apenas ter uma boa saúde, não necessariamente sendo encorpado.

A definição por valores aleatórios é feita com a rolagem de dados, adicionando ou subtraindo o valor obtido, do valor base. Lembre-se que esses valores não devem mudar com facilidade, refletindo um aspecto biológico real, mas ainda assim como se trata de um mundo de magia, não estranhe se ver um Yordle com mais de 3 metros de altura, arremessando pedaços de uma casa em combate.

ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Origem	Altura Base	Peso Base	Modificador	Modificador de
			de Altura	Peso
Humano	142 cm	55 kg	+6d10 cm	x (2d4/5) kg
Antroplantæ				
Arbóreo	182 cm	112 kg	+6d10cm	x (2d8/5) kg
Floral	132 cm	48 kg	+6d6 cm	x (1d6/5) kg
Construto	-			
Meio-Dragão	167 cm	87 kg	+6d8 cm	x (2d6/5) kg
Minotauro	176 cm	92 kg	+6d6 cm	x (2d6/5) kg
Vastaya				
Kiilash	147 cm	70 kg	+6d10 cm	x (2d6/5) kg
Lhortan	145 cm	55 kg	+6d8 cm	x (2d4/5) kg
Marai	145 cm	62 kg	+6d8 cm	x (2d6/5) kg
Oovi'Kat	137 cm	45 kg	+6d10 cm	x (2d4/5) kg
Shimon	142 cm	57 kg	+6d8 cm	x (2d6/5) kg
Fauhwoon	145 cm	55 kg	+6d8 cm	x (2d4/5) kg
Yordle	88 cm	18 kg	+6d4 cm	x (1d4/5) kg

Um exemplo seria Jorden, um humano com uma altura de 1,42 metros mais 6d10 centímetros jogaria 6d10 e obtendo um total de 31 significaria que Jorden tem 1,73 metro de altura ($1,42 + 0,31 = 1,73$). Mantendo a mesma rolagem de 31 e multiplicando por 2d4 dividido por 5 quilos, Jorden obtém dos 2d4 um 3, com isso, Jorden pesa 18,5 kg a mais (31×3



$\div 5 = 18,5$ além do valor base de 55 kg, chegando a um total de 73,5 kg

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Sua idade, a cor de seu cabelo, olhos e pele, devem refletir sua história, você pode adicionar outros toques como tatuagens, cicatrizes visíveis ou até mesmo um traço diferente causado por magia como aspectos únicos e memoráveis de seu personagem.

TENDÊNCIA

Uma criatura típica nos mundos de RUNETERRA possui uma tendência, algo que descreve de maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais. A tendência é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro), o outro descreve as atitudes perante a sociedade e às leis (leal, caótico ou neutro). Assim, nove tendências distintas são definidas dessas possíveis combinações. Esses breves resumos das nove tendências descrevem o comportamento típico de uma criatura que a possua. Os indivíduos podem variar significantemente desse comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua tendência.

Leal e Bom (LB) é a tendência de criaturas que se pode contar para fazer o que é correto como é esperado pela sociedade.

Neutro e Bom (NB) é a tendência do povo que faz o melhor que pode para ajudar outros de acordo com suas necessidades.

Caótico e Bom (CB) é a tendência de criaturas que agem de acordo com sua própria consciência, se importando pouco com as expectativas dos outros.

Leal e Neutro (LN) é a tendência dos indivíduos que agem de acordo com as leis, tradições ou códigos pessoais.

Neutro (N) é a tendência daqueles que preferem manter distância de questões morais e não tomar partido, fazendo o que aparenta ser

melhor conforme a situação.

Caótico e Neutro (CN) é a tendência das criaturas que seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade pessoal acima de tudo.

Leal e Mau (LM) é a tendência das criaturas que conseguem metódicamente tudo o que querem, dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem.

Neutro e Mau (NM) é a tendência daqueles que farão tudo o que quiserem, sem compaixão ou remorso.

Caótico e Mau (CM) é a tendência de criaturas que agem com violência arbitrária, estimulada por sua ganância, ódio ou sede de sangue.

IDIOMAS

Sua Origem indica os idiomas que seu personagem conhece por padrão e seu antecedente talvez conceda acesso a um ou mais idiomas, à sua escolha. Anote-os em sua ficha de personagem.

Escolha seus idiomas da tabela Idiomas Humanóides, ou escolha um que seja mais comum na sua campanha. Com a permissão do Mestre, você pode escolher algum idioma da tabela Idiomas de Criaturas ou um idioma secreto, como as gírias de ladrão ou Lunari. Alguns desses idiomas são, muitas vezes, famílias de idiomas com muitos dialetos. Por exemplo, o idioma Freljordiano Atual inclui os dialetos Avarosiano, Praeglacius, Garras do Inverno e Lokhfari, um para cada tribo ou região de Freljord. Criaturas que falam diferentes dialetos da mesma língua podem se comunicar entre si.

IDIOMAS HUMANÓIDES

Idioma	Dialeto	Falado em	Falado por
Comum	-	Todos os lugares, exceto Ionia, Ixtal e Ilha das Sombras	Humanos
Rúnico	-	Runeterra	-
Minotáurico	-	Runeterra	Minotauros
Primordial	-	Runeterra	Celestiais
Demoniaco	-	Runeterra	Corruptores
Antroplantæ	-	Runeterra	Antroplantæs
Buhru	-	Águas de Sentina	Nativos da Ilha
Sentinense	-	Águas de Sentina	Humanos
Yordle Antigo	-	Bandópolis	Yordles
Yordle Atual	-	Bandópolis	Yordles
Demaciano Primitivo	-	Demacia	Humanos
Demaciano Atual	-	Demacia	Humanos
Dialetos Regionais			
Freljordiano Primordial	-	Freljord	Humanos, Observadores
Freljordiano	-	Freljord	Humanos
	Avarosiano		Avarosianos
	Praeglacius		Præglacius
	Garras do Inverno		Tribo Garras do Inverno
	Lokhfari		Lokhfarianos
Heliano	-	Ilha das Sombras	-
Sombrio	-	Ilha das Sombras	Mortos-vivos
Ioniano Antigo	-	Ionia	Humanos e Espíritos
Ioniano Atual	-	Ionia	Humanos e Vastayas
Dialetos Monásticos			
Vastayashai'rei	-	Ionia e Runeterra	Vastayas
Vastayés Antigo	Dialetos Variados	Ionia	Vastayas
Vastayés Atual	Dialetos Variados	Ionia	Vastayas
Ixtaelense	-	Ixtal	Humanos
Targonense Original	-	Monte Targon	Celestiais
Targonense Antigo	-	Monte Targon	Humanos
Targonense	-	Monte Targon	Humanos
Rakkor	-	Monte Targon	Humanos
Ur'Nox Antigo	-	Noxus	Mordekaiser

Ur'Nox	-	Noxus	Humanos
		Dialectos Regionais	
Piltovense	-	Piltover	Humanos e Construtores
Shurimane Antigo	-	Shurima	Humanos
Shurimane Atual	-	Shurima	Humanos
Icathiano	-	Shurima	Humanos
Zaunita	-	Zaun	Humanos e Quimeras

Idiomas de Criaturas são Idiomas que possuem apenas a forma falada (com exceção de Celestial)

IDIOMAS DE CRIATURAS

Idioma	Falado Por
Espirital	Espíritos
Elemental	Elementais
Dracônico	Dragões
Celestial	Celestes
Brackern	Brackerns
Silvestre	Bestas
Féérico	Fadas
Yeti	Yetis
Troll	Trolls
Vastinata	Vastinatas

ANTECEDENTES

Toda história tem um início. Os antecedentes de seus personagens revela de onde eles vieram, como se tornaram aventureiros e seu lugar no mundo. Seu combatente pode ter sido um corajoso cavaleiro ou um soldado veterano. Seu arcano talvez tenha sido um sábio ou um artista. Seu mercurial talvez tenha participado de uma guilda de ladrões ou entreteve o público como um bufão.

Além dos Antecedentes fornecido pelo Livro do Jogador, o livro de RUNETERRA oferece alguns antecedentes adicionais como o Apostador, Desconhecido, Exilado, Gladiador, Inventor, Mercenário e o Pirata

O APOSTADOR

O tamborilar de dados rolando sobre uma mesa de madeira, o ruído suave do baralho de cartas, os pings e tindos de peças de ouro batendo na mesa: esses sons são como uma sinfonia angelical para você. Ganhar ou perder, você é atraído para o jogo como uma abelha para flores. Você é do tipo que constantemente blefa, ou o tipo que não sabe o que é uma pokerface? Você gasta suas noites arrecadando grandes somas de ouro? Ou você mal arrasta seus ganhos? E o mais importante, qual é o seu jogo preferido? dados, cartas, corridas de carruagem? Ou você é do tipo que tenta de tudo para ganhar ouro? Não importa a sua preferência, o fato permanece o mesmo; você é um apostador e veio jogar.

Proficiências de Perícia: Enganação, Persuasão

Proficiência da ferramenta: dois tipos de jogos

Equipamento: conjunto de dados, jogo de cartas de baralho, roupas finas e uma bolsa de cinto contendo 5 PO.

CARACTERÍSTICA: VAMOS TORNAR AS COISAS INTERESSANTES

Você pode convencer qualquer pessoa a colocar algo que não esteja

disposto a compartilhar (propriedade ou informação) em um jogo de azar. Seu Mestre pode decidir que eles só concordarão com um jogo de sua escolha, e eles só podem concordar se sentirem que as chances estão fortemente a seu favor.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

d8 Traços de Personalidade

- 1 Gosto de impressionar a todos com um truque simples ou uma piada.
- 2 Eu apostaria uma moeda em qualquer coisa, até em atividades simples.
- 3 Cada situação é uma desculpa para eu compartilhar um pouco da sabedoria do jogo.
- 4 Eu tento ser imprevisível, então ninguém vai saber quando estou blefando.
- 5 Não é sobre o dinheiro para mim. Eu dou tudo que ganho.
- 6 Eu estou jogando o longo con, e cada ação que eu faço é parte do jogo.
- 7 Tento fazer meus inimigos meus amigos e meus amigos inimigos
- 8 Apostei alto e perdi... Nunca mais faço isso

d6 Ideais

- 1 Arriscado Nada vale a pena ser feito se for uma certeza(Caótico)
- 2 Vitorioso Nunca faço uma aposta a não ser que saiba que vou ganhar
- 3 Ganancioso Qualquer coisa que não é minha, em breve será (Mal)
- 4 Diversão Todo mundo seria muito mais feliz se puxassem uma cadeira, pegassem uma bebida, e jogassem algumas partidas (Bom)
- 5 Surpresa A vida vale a pena porque você nunca sabe como os dados vão pousar. (Qualquer)
- 6 O Jogo Cada momento da sua vida você tem que fazer uma escolha. Nunca pare de jogar. (Qualquer)

d6 Vínculos

- 1 Eu devo muito dinheiro ao tipo errado de pessoas.
- 2 Eu devo muito dinheiro ao tipo errado de pessoas.
- 3 Eu tenho que ganhar muito para enviar dinheiro para minha família, mesmo que eu nunca possa vê-los novamente.
- 4 Eu ganhei muito contra um membro da família nobre e agora sou procurado por assassinos de pessoas ricas.
- 5 Eu prometi a meus pais que pararia de me arriscar. Vamos ver quanto tempo isso dura.
- 6 Esconde minha vida de apostador. Meus amigos não sabem quem eu realmente sou



d6 Defeitos

- 1 Eu devo muito dinheiro ao tipo errado de pessoas.
- 2 Eu devo muito dinheiro ao tipo errado de pessoas.
- 3 Eu tenho que ganhar muito para enviar dinheiro para minha família, mesmo que eu nunca possa vê-los novamente.
- 4 Eu ganhei muito contra um membro da família nobre e agora sou procurado por assassinos de pessoas ricas.
- 5 Eu prometi a meus pais que pararia de me arriscar. Vamos ver quanto tempo isso dura.
- 6 Escondo minha vida de apostador. Meus amigos não sabem quem eu realmente sou

DESCONHECIDO

Seu passado é desconhecido para você porque sofreu algum trauma que lhe causou amnésia. Você acordou um dia, sem saber quem é ou como chegou aqui. Sua origem e família são um mistério para você. Você não tem certeza se tem aliados ou inimigos do seu passado. Se você tem habilidades além dos detalhes de treinamento da sua classes, você se esforça para evocá-las.

Quem cuidou de você enquanto você se recuperou? Suas habilidades de classe foram ensinadas a você depois do seu trauma ou você está lentamente lembrando-as do seu passado? Você tem flashbacks ou sonhos insinuando sua provação?

Proficiências e Idiomas: Especial. Sempre que você tentar uma habilidade, usar uma ferramenta ou tentar compreender uma linguagem com a qual você já não é proficiente, role um d20. Em um 20 natural, você recordou um de seus talentos pré-traumáticos e obteve essa proficiência; caso contrário, você deve terminar um longo descanso antes de poder verificar novamente a mesma proficiência. Depois de ter recuperado cinco proficiências, você não fará mais essa verificação.

Equipamento: Apenas as roupas nas suas costas, 1 gp na sua bota.

PISTA

Quando você acordou como um amnéxico, descobriu uma coisa sobre si mesmo que poderia fornecer uma pista sobre o que aconteceu com você. Role um d6.

d6 Pista

Exemplo

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | Uma tatuagem | Você tem uma tatuagem incomum em seu braço, representando um edifício estranho, parte de um mapa ou símbolos gnósticos. |
| 2 | Um Ferimento curioso | Correndo em seu rosto e cabeça é uma cicatriz longa, apenas recentemente curada. |
| 3 | Algo escondido em você | Havia uma chave costurada sob a pele da sua barriga. |
| 4 | Um pedaço de jóia personalizado | Agarrado em sua mão estava um medalhão, em que é um retrato de uma jovem senhora ou homem. |
| 5 | Uma punição | Seu dedo mindinho foi cortado e está faltando. |
| 6 | Você foi encontrado em um lugar inusitado | Você acordou na costa da praia, levado pela praia |

CARACTERÍSTICAS: MEMÓRIA GRADUAL

Cada vez que você encontrar um novo NPC ou visitar um novo local, uma vez por nível de personagem, poderá decidir se sentir familiar. Este lugar ou pessoa está de alguma forma relacionado com a sua vida que levou ao trauma que causou a sua amnésia. Isso não divulgará muita informação, mas fornecerá mais alguma pista. Você deve trabalhar com seu DM para adequar esse novo elemento ao seu antecedente, com o objetivo de fornecer uma divulgação completa até o meio do terceiro nível.

Nível 1–4:

- O NPC, por acaso, reconhece você, mas não o conhece. Eles se lembram de você fazendo algum ato, como falar com uma figura

misteriosa (e escutar algumas palavras), comprar um item de uma loja ou estar envolvido em uma briga.

- Locais podem ser lugares que você visitou apenas uma vez ou que foram passados em seu caminho para outro lugar.

Nível 5–8:

- O NPC conhece você apenas por um nome de guerra e um pouco sobre o que aconteceu com você, mas é evasivo em lhe dar informações. Se forçados a falar, eles dão apenas uma pista antes que as circunstâncias terminem com o interrogatório (ele simplesmente escapa, ou está em uma posição de poder, ou uma tempestade violenta balança o barco ...)
- Locais podem ser tavernas ou masmorras que você freqüentou.

Nível 9–12:

- O NPC esteve diretamente envolvido com seu trauma e conhece sua verdadeira identidade. Alguns conflitos devem ser resolvidos antes que seu relacionamento com você seja completamente entendido: isso pode ser um encontro de combate ou um pedido feito por eles.
- Um local pode ser sua casa de família, seu local de trabalho, seu esconderijo secreto ou algum outro lugar muito pessoal para você que revele sua identidade por meio de uma investigação.

Esse recurso pode arrastar você para o envolvimento com sociedades secretas, nobreza, exércitos malignos, templos ocultos e outras intrigas. Uma vez que você tenha total lembrança sobre sua vida e seu trauma, um desses elementos da história pode ser usado para criar um novo recurso de plano de fundo para substituir a Rechamada Gradual.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Seja qual for a sua personalidade, você é obrigado a descobrir mais sobre o seu passado.

d8 Traços de Personalidade

- 1 Eu às vezes adoto uma persona de inocência infantil, que fica mais forte quando eu tento me lembrar do meu passado.
- 2 Quando descanso, escrevo anotações copiosas sobre os acontecimentos do dia e os mantendo seguros.
- 3 Eu sou atormentado por pesadelos confusos que me deixam ansioso o dia todo.
- 4 Sou indiferente e não gosto de estar com a ralé: tenho certeza de que tenho sangue nobre.
- 5 Eu estou completamente obcecada em manter meus pertences comigo o tempo todo.
- 6 Sempre que não me lembro de acontecimentos recentes, fico nervoso e distante.
- 7 Eu me vejo encarando espelhos por longos períodos de tempo, imaginando quem eu sou.
- 8 Às vezes sou dominada por crises flutuantes de depressão e euforia.

d6 Ideais

- 1 **Verdade:** Eu quero saber o que é real - não apenas sobre o meu passado, mas sobre o mundo e as pessoas ao meu redor. (Qualquer)
- 2 **Vingança:** Eu não consigo tocar os fantasmas do meu passado. Então eu desconto a minha frustração naqueles que que fazem a menor das infrações contra mim.
- 3 **Coração:** Embora eu tenha acordado como uma lousa em branco, meu primeiro ato foi resgatar um animal preso. Deve haver bondade inerente nas pessoas, mesmo que oculta profundamente. (Boa)
- 4 **Pretensão:** A identidade pessoal é uma ilusão. Nós podemos adotar personas como bem entendermos. (Caótico)
- 5 **Destino:** o que aconteceu a mim aconteceu por alguma razão. Eu aceito e não tenho nenhum arrependimento.
- 6 **Iluminação:** Fico feliz por não lembrar do meu passado. Isso me dá mais tempo para me concentrar no meu futuro. (Qualquer)

d6 Vínculos

- 1 Tenho uma dívida com a família que me encontrou, me aceitou e cuidou de minha saúde.
- 2 Alguém, em algum lugar, roubou minha vida, eu vou encontrá-lo e fazê-lo sofrer.
- 3 Eu lembro de uma vida no luxo - Eu devo ter uma fortuna ou terras em algum lugar, e eu irei achá-las!!
- 4 A única coisa que me lembro é que estava procurando alguém que eu amava, alguém que estivesse em perigo.
- 5 Eu me lembro de uma criança e que ela é importante, mas não consigo lembrar o porque ou quem é ela.
- 6 Eu disse a alguém de uma grande escuridão antes do meu trauma. Eu preciso encontrá-los e lembrar o que eu disse

d6 Defeitos

- 1 Eu sofro intermitentemente de perda de memória a curto prazo e, muitas vezes, esqueço porque fui a um lugar ou sobre o que estava falando.

- 2 Sou excessivamente desconfiada de estranhos - pelo que sei, posso não ser um estranho para eles, e por que eles fariam silêncio sobre isso?
- 3 Eu odeio segredos e não consigo acreditar neles. Tudo tem que ser aberto
- 4 Tudo é sempre minha culpa
- 5 Eu sou indulgente em conhecimento e farei coisas questionáveis para obtê-lo.
- 6 Eu acredito que todo mundo está falando sobre mim pelas minhas costas.

EXILADO

Você foi expulso de sua casa e pode nunca mais voltar. Onde você estava antes de ser exilado? O que você fez para merecer o exílio? Você foi falsamente acusado e, em caso afirmativo, por quê? Quais são as condições do seu retorno, se houver algum? Você está exilado ou ainda está dividido? Você ainda tem contatos com sua antiga vida, ou você foi completamente cortado? Você carrega algo com você para lembrar e se sim, para lembrar o que? Sua casa? Seu crime? Vingança?

Proficiências de Armadura: Escolha uma (Leve, Média ou Pesada)

Proficiência em Habilidades: Sobrevivência e História

Proficiência da ferramenta: ferramentas do artesão

Idiomas: Um de sua escolha.

Equipamento: Uma arma de sua escolha (tipicamente algo da sua cultura nativa), roupas de viajantes, um cobertor de inverno, uma bolsa contendo 5 PO e um lembrete de casa (um desenho, uma folha, um anel ...)

d6 Proveniência

- 1 Família Nobre
- 2 Monastério no Topo da Montanha
- 3 Tribo Nômade
- 4 Pequena Cidade
- 5 Unidade Militar
- 6 Uma Guilda

CARACTERÍSTICA: ECOS DO PASSADO

Você pode ter sido forçado a deixar sua vida anterior, mas isso não o deixou. Você tem conhecimento sobre as maneiras como as pessoas tratam umas às outras e, portanto, foram dotadas de habilidades que giram em torno de uma natureza de raciocínio rápido. Escolha dois de Deception, Intimidation, Insight ou Persuasion. Uma vez por longo descanso, você pode ganhar vantagem em uma verificação de habilidade para uma das habilidades que você escolheu.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Alguns exilados reservam tempo para se adaptarem à sua nova vida, outros adaptam-se rapidamente e tentam abafar as suas memórias de casa. Os exilados podem demorar a confiar nos outros, mas estão ansiosos para fazer aliados. Alguns exilados só procuram voltar para casa, não importando o custo. É um deles?

d8 Traços de Personalidade

- 1 Eu constantemente converso com viajantes sobre quaisquer notícias de casa
- 2 Sinto necessidade de me provar aos outros para não ser expulso novamente.
- 3 Estou cheio de histórias da minha vida antiga e estou ansioso para compartilhá-las.
- 4 Eu não falo sobre meu passado...é muito doloroso pra mim
- 5 Eu ainda sigo a cultura e as práticas da minha antiga vida.
- 6 Eu prefiro fazer amigos que inimigos,
- 7 Eu não faço amizades, elas irão acabar uma hora mesmo
- 8 Eu explodo quando alguém fala mal da minha antiga casa.

d6 Ideais

- 1 **Rancor:** Esses idiotas vão se arrepender no dia em que me expulsaram. (Mal)
- 2 **Costumes:** Eu tive que ser expulso. Não havia outra escolha. (Legal)
- 3 **Mudança:** As regras pelas quais eu fui exilado eram datadas e erradas. Eu devo mudá-los. (Caótico)
- 4 **Pertencer:** Eu preciso encontrar um lugar para pertencer. (Neutro)
- 5 **Destino:** eu devo usar o meu exílio e ajudar as pessoas com minhas habilidades (Bom)
- 6 **Retorno:** Eu voltarei. (Qualquer)

d6 Vínculos

- 1 Nunca esquecerei da minha casa
- 2 Eu ainda tenho um amigo ou dois da minha antiga vida com que eu posso conversar
- 3 Eu fui falsamente acusado e exilado, eu não ficarei parada perante a injustiça.
- 4 Quando fui exilado fui separado do amor da minha vida. Devemos nos reunir novamente.
- 5 Tem pessoas que conspiram contra meu exílio. Devo me vingar.
- 6 Meus amigos são tudo que tenho. Eu morreria por eles, é bem melhor do que ficar só.

d6 Defeitos

- 1 Aprendi um segredo obscuro da minha velha vida, algo com graves consequências se revelado
- 2 Eu fico facilmente frustrado quando eu sinto que alguém vai me abandonar
- 3 Eu sou incrivelmente defensivo às vezes, vendo acusações onde nada foi feito
- 4 Meu desejo de voltar pra casa me cega.
- 5 Eu estou sempre surpreso
- 6 Tem pessoas da minha antiga vida que me querem morto.



GLADIADOR

Você é um gladiador do coliseu; Você foi capturado, escravizado e forçado a competir em lutas de morte. Seu estilo de luta fez de você um gladiador de sucesso ou pelo menos foi bom o suficiente para mantê-lo vivo. O coliseu está em seu sangue agora, os eventos que aconteceram, as memórias que você repete em seus sonhos e suas experiências se tornaram você. Seja por escolha ou não, embora você seja livre; você nunca escapará da arena.

Proficiências de Perícia: Atletismo e Intimidação

Proficiencias de Armadura: Armaduras leves, médias e pesadas

Idiomas: Qualquer um

Equipamento: traje, um conjunto de roupas comuns, um kit de disfarce e uma bolsa de cinto contendo 15 PO

TIPOS DE ARENA

Nem todos os gladiadores são iguais. Alguns lutam com punhos enquanto outros com armas ou magia, que habilidades mantiveram você vivo?



d6 Especialização

- 1 **Clube de luta:** Você esmagou crânios das pessoas com suas próprias mãos.
- 2 **Magia:** Seu conhecimento do arcano viu a morte de muitos arcanos.
- 3 **Lutador da morte:** Você lutou com armas em uma arena lotada que cheirava a morte e medo.
- 4 **Coliseu:** Você lutou contra adversários em testes de força e honra, mas não há honra em ser forçado a tirar uma vida
- 5 **Domador:** Você matou muitas bestas sozinho ou com uma equipe e ainda pode ouvir seus gritos.
- 6 **Duelista:** Os duelos cara-a-cara eram sua especialidade, o homem e a fera caíram diante de você enquanto os tiranos observavam.

CARACTERÍSTICA: CONTATOS

Quando em uma cidade, você pode encontrar um local para lutar por dinheiro e reputação.

d8 Traços de Personalidade

- 1 Quando em batalha, eu me torno uma pessoa diferente.
- 2 Eu tenho uma persona que eu posso me tornar aleatoriamente e minha fantasia me muda moralmente.
- 3 Eu só respeito as pessoas se elas se mostrarem no ringue.
- 4 Eu não suporto a visão de uma luta injusta.
- 5 Lutar é como eu escapo da realidade.
- 6 Eu amo o cheiro de sangue fresco.
- 7 Eu vou exagerar minhas ações para um nível quase cômico.
- 8 Eu não tenho sido atingido por anos.

d6 Ideais

- 1 **Reputação:** Eu quero ser conhecido em toda a terra como o mais forte. (Neutro)
- 2 **Poder:** Eu quero me tornar o herói que eu finjo ser. (Qualquer)
- 3 **Medo:** Eu quero que as pessoas tremem ao som do meu nome. (Mal)
- 4 **Esperança:** Quero inspirar os outros. (Bom)
- 5 **Dinheiro:** Eu só estou nisso pelo dinheiro. (Neutro)
- 6 **Tortura:** Adoro ver os outros sofrendo. (Mal)

d6 Vínculos

- 1 Minha arma me viu através de muitas batalhas, é importante para mim.
- 2 Minha fantasia é parte de mim e do meu ser.
- 3 Já vi inúmeros amigos morrerem ao meu redor, muitos em minhas próprias mãos, por isso acho difícil fazer novos.
- 4 Sou fiel aos meus amigos desde que os respeitei.
- 5 Eu sinto que ainda faço parte do meu antigo time de arena
- 6 Às vezes não posso deixar quem me tornei na arena.

d6 Defeitos

- 1 Violência me manteve vivo por tanto tempo, é tudo que eu sei.
- 2 Eu me recusei a ser forçado a lutar e só vou lutar quando e onde eu escolher.
- 3 Eu não suporto a visão de sangue, isso faz com que eu desmaie.
- 4 Eu não sinto quase nenhuma emoção.
- 5 Eu tenho medo de ser escravizado para lutar novamente.
- 6 Ninguém pode me vencer e eu vou destruir qualquer um que diga o contrário.

INVENTOR

Você é (ou era) um inventor, um colaborador da ciência. Você foi inspirado por um grande inventor ainda jovem e quer ser como eles. Então, de onde você veio? Qual é a sua especialização?

Proficiências de Perícia: Investigação e Um dos seguintes: Arcana, Percepção, Natureza ou Medicina.

Proficiencia de ferramentas: Quaisquer dois tipos de ferramentas de artesão

Equipamentos: roupas comuns, um tipo de ferramentas de artesão com

o qual você é proficiente, 1D4 livros sobre engenharia e uma minúscula ou pequena invenção feita por você, pequena bolsa contendo 15 de ouro.

Idiomas: Comum e um idioma de sua escolha.

ESPECIALIDADE

Como Inventor você às vezes se inspira em diferentes fontes para suas criações ou invenções, as idéias chegam até você depois de ler uma linha de escritura antiga? E sobre como os animais se movem ou como as folhas e a grama balançam? Mesmo vendo a beleza simples mas complexa de uma roda dentada?

d6 Especialização

- 1 Bugigangas
- 2 Artesanato
- 3 Tecnomagia
- 4 Arquitetura
- 5 Funileiro
- 6 Aeronáutica

CARACTERÍSTICA: UMA VEZ ESTUDANTE, SEMPRE ESTUDANTE

Você pode sempre encontrar abrigo ou santuário limitado dentro de um local de aprendizado, como uma faculdade ou academia, desde que você esteja em boas relações com o grupo que administra a escola, enquanto lá você é capaz de obter conhecimentos básicos de certos tópicos, contanto que você contribua para a escola de alguma forma construtiva.

d8 Traços de Personalidade

- 1 Quando eu vejo uma sucata de metal ou madeira, eu não posso fazer nada além de guardá-la para mim
- 2 Eu não falo muito pois fico ocupado com minhas coisas
- 3 Eu não posso me segurar quando vejo um objeto complexo, preciso saber como ele funciona
- 4 A maioria das palavras que eu digo soam como algo sem nexo pra quem não entende nada de ciencia.
- 5 Estou constantemente anotando as coisas que acontecem ao meu redor
- 6 "Caso eu eleve 3º minha besta então o virote deve...o quê? Só atira no orc cara"
- 7 Tudo, não importa quão pequeno ou insignificante, deve ser catalogado
- 8 Quando me empolgo começo a falar rápido, e tendo a ficar um pouco agitado.

d6 Ideais

- 1 **Organização:** Tudo tem seu lugar e tudo deve estar em seu lugar (Leal)
- 2 **Pessoas:** Todas minhas invenções são para ajudar pessoas que não podem se ajudar (Bom)
- 3 **Liberdade:** Eu invento o que eu quero, minhas invenções sendo legais ou não (Caótico)
- 4 **Ganância:** Tudo que eu faço eu vendo, não ligo pra quem se machuca (Mal)
- 5 **Comunidade:** Eu invento para me ajudar, meus amigos e minha família, as outras pessoas podem fazer o mesmo se quiserem (Neutro)
- 6 **Segurança:** Eu construo para que o mal não venha a mim e àqueles com quem me importo. (Qualquer)

d6 Vínculos

- 1 Uma vez eu fiz uma criança muito feliz com uma invenção, eu quero fazer isso de novo
- 2 Minhas invenções são como família para mim, então eu as protejo o melhor que posso
- 3 Eu procuro misturar tecnologia com magia e criar harmonia perfeita.
- 4 Minha antiga oficina agora está em ruínas devido a um acidente, nunca mais cometerei esse erro.
- 5 Sempre que alguém hesita ou tem medo das minhas invenções, tento fazê-las sentir-se confortáveis em torno delas.
- 6 Todos os lucros que ganho com a venda das minhas invenções vão para os meus antigos mestres em casa.

d6 Defeitos

- 1 Gosto das minhas invenções perigosas um pouco demais
- 2 Ouro é a única coisa que me motiva
- 3 As melhores invenções são aquelas que prejudicam os outros
- 4 Sempre analiso toda e qualquer situação
- 5 Explosões são adoráveis
- 6 Uma das minhas invenções deu terrivelmente errado, sou caçado até hoje por causa disso

MERCENÁRIO

Como mercenário, seus serviços eram para contratar para qualquer pessoa que pudesse pagar por eles. O que te levou a ser um soldado da fortuna? Foi para escapar da pobreza? Foi a emoção da batalha? Ou foi simplesmente que a luta era tudo o que você sabia crescer? Quem era sua empresa mercenária ou você trabalha sozinho? O que fez você desistir ou ainda está contratado? Você fez algum aliado ou inimigo pelo caminho? Em que guerras ou batalhas estavam envolvidas? Quais foram as consequências? Aliados perdidos? Acusações de crime de guerra?

Proficiências de Habilidade: Intimidação, Percepção

Proficiência de ferramentas: um tipo de jogo, veículos (terra)

Equipamento: Prova do primeiro contrato que você completou, um conjunto de roupas comuns, um conjunto de jogos de escolha, uma algibeira contendo 10 PO

CARACTERÍSTICA: LÂMINA CONTRATADA

Você é um soldado da fortuna, um lutador que vende seus serviços para o maior lance. Você percorre vilas e cidades em busca de um lugar onde seu



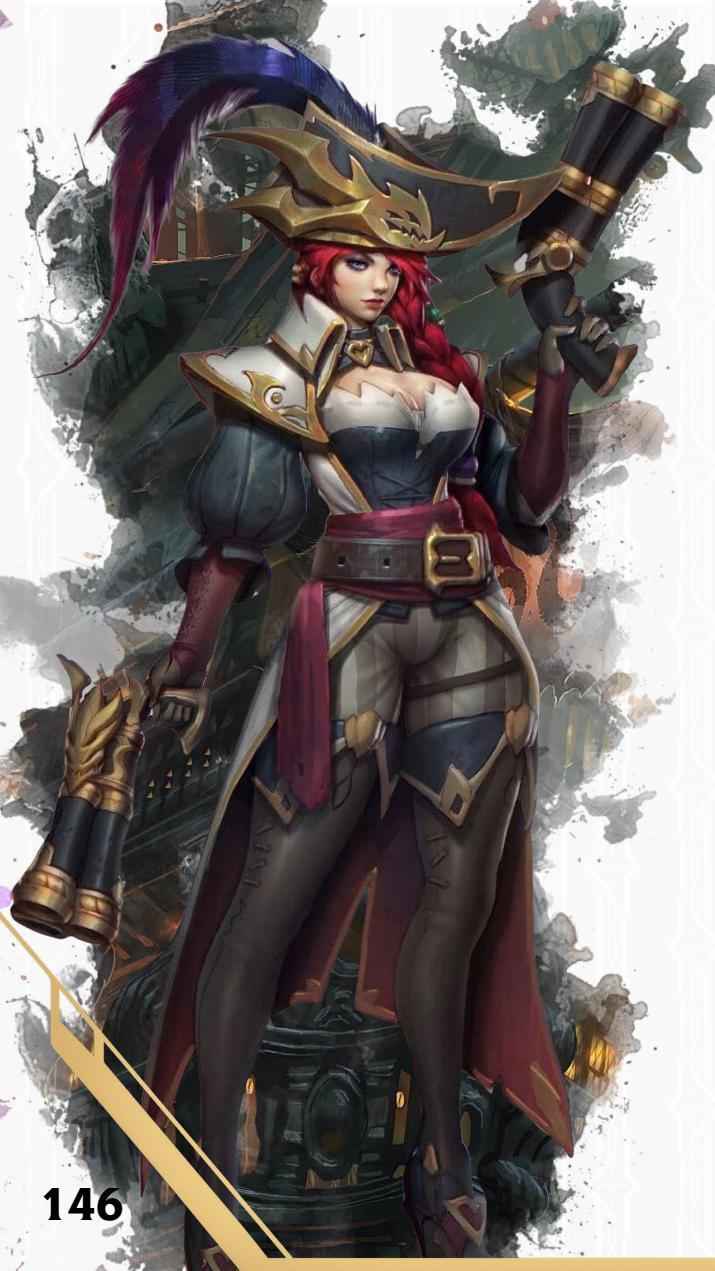
conjunto exclusivo de talentos seja útil; seja para um lorde caçando um grupo de bandidos, ou um ladrão local cansado da infestação de goblins em seu porão, você sempre pode encontrar algum trabalho se procurar com bastante atenção. O trabalho em si não deve importar muito para uma pessoa como você, pelo menos é nisso que os outros acreditam. Portanto, outros empregos menos admiráveis e evitados às vezes chegam ao seu colo, dando a você a escolha e o problema de descobrir uma maneira de se comprometer entre sua ética e seu trabalho.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Você é um mercenário que caçou os inimigos do seu empregador por dinheiro. Você ficou feliz nesta vida? O que fez você deixar para trás para se tornar um aventureiro? Você deixou tudo ou está se aventurando apenas em outra maneira de colocar comida na mesa?

d8 Traços de Personalidade

- 1 Eu gosto de me exibir, especialmente se houver uma chance de conseguir uma oferta de emprego.
- 2 Eu sou sempre sociável e alegre, não importa a situação, desde que eu seja bem pago.
- 3 Para mim, o sussurro de aço e o choque de armas é tão agradável quanto qualquer quantidade de ouro.
- 4 Eu sempre treino porque treinar deixa a pessoa pronta mesmo em um momento de descanso ou fraqueza.
- 5 Eu me seguro de um código estrito de ideais.
- 6 Eu mantendo minhas posses pessoais em lugares secretos que são conhecidos apenas para mim.
- 7 Eu faria qualquer coisa para proteger minhas armas de braço, pois sei que isso me protegeria em troca.
- 8 Eu não faço nada, não trovo nem um círculo ou uma lâmina, a menos que eu ouça o tilintar das moedas.



d6 Ideais

- 1 **Alma Dourada:** Eu luto por dinheiro e nada mais. (Neutro)
- 2 **Grande publicidade:** Eu serei conhecido por minhas ações, mais cedo ou mais tarde. (Qualquer)
- 3 **Poder ou Morte:** Na minha linha de profissão, os fortes vivem e os fracos morrem de fome. (Mal)
- 4 **Honra não vendida:** Eu nunca quebro minhas promessas. Nunca. (Legal)
- 5 **Bom para a venda:** Eu sou um mercenário que balança sua arma apenas em nome do bem. (Boa)
- 6 **Guerra e Crime:** Sempre que o caos floresce, o mesmo acontece com o meu trabalho. (Caótico)

d6 Vínculos

- 1 Tornei-me um mercenário para sustentar minha família, que provavelmente teria morrido de fome em algum lugar, se não fosse por mim.
- 2 Eu luto por um amante que sabe pouco se não nada de mim.
- 3 Eu fui inspirado por um grande herói para me tornar um mercenário.
- 4 Eu trato meus camaradas valiosos como irmãos, e não deixarei que nenhum insulto ou prejuízo caia sobre eles.
- 5 Eu procuro proteger algo de grande importância para mim mantendo-o em segredo, então é melhor você esquecer o que acabou de ouvir.
- 6 Eu nunca desrespeito um empregador, se eles nunca me desrespeitam ou param de me dar dinheiro.

d6 Defeitos

- 1 Eu farei qualquer coisa para moeda, danem-se as consequências.
- 2 Por mais que eu finta amar lutar, eu secretamente odeio ferir os outros.
- 3 Eu tenho dívidas incapacitantes que meu trabalho mal compensa.
- 4 Eu nunca falho em minhas tarefas, mesmo que eu tenha que recorrer a meios menos honrosos para completá-las.
- 5 Eu enviarei um inocente para enfrentar sua morte se isso significasse que eu venceria a luta.
- 6 Alguém poderoso faria qualquer coisa para ter minha cabeça, então eu procuro ganhar sua cabeça primeiro.

PIRATA

Piratas percorrem os mares em grupos desorganizados, levando tesouros de praticamente quem puderem. O que o levou à pirataria? Você foi voluntário para este trabalho ou foi forçado quando seu navio foi invadido? Você era o capitão do navio ou apenas mais um da tripulação? Você deixou seu navio para sempre ou ainda está conectado a esse mundo? Se você foi embora, por quê?

Proficiência de Habilidades: Acrobacia, Adestrar Animais ou Intimidação (escolha duas)

Proficiência com Armas: Cimitarra, Rapieraria, Rifle de Pederneira e Pistola

Equipamento: Cimitarra ou Rapieira, Rifle de Pederneira ou Pistola, Munição (20), Diário, Roupas de Pirata

Equipamento Opcional: Perna de Pau, Gancho, Tapa-Olho, Cachimbo e Tabaco (com pederneira e ferro para acender), Palha, Flauta, Papagaio (talvez como familiar)

TIPO

Piratas vêm em diferentes formas e tamanhos.

d6 Tipo

- 1 Capitão
- 2 Primeiro Imediato
- 3 Canhoneiro
- 4 Incursor Destinado
- 5 Saqueador Assustador
- 6 Garoto de Cabine

CARACTERÍSTICA: AHoy, PARCEIRO!

Você passou anos em mar aberto e, portanto, sabe como dirigir e operar

um navio. Você também conhece várias cidades portuárias em todo o mundo e, por experiência, aprendeu quais costumes são aceitáveis nas cidades portuárias que você conhece. É mais fácil comprar um navio do que para outras pessoas, e você tem uma vantagem em rolagens para pechinchar para comprar um navio digno do mar. Quando estiver em uma cidade portuária amigável com a qual você tem boas relações, pode encontrar refúgio com certas pessoas; eles o esconderão se for seguro, mas não arriscarão suas vidas por você.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

d8 Traços de Personalidade

- 1 Eu tenho um exterior áspero, mas por dentro sou uma pessoa muito gentil
- 2 Estou sempre de olho nos meus ex-colegas de tripulação.
- 3 Para lidar com o estresse de matar pessoas inocentes, desenvolvi uma mentalidade de entrar em batalha cegamente, seguindo ordens.
- 4 Eu mantenho um papagaio no meu ombro e converso com ele com frequência, até alimentando um pouco da minha própria comida.
- 5 Detesto as grandes bestas do mar, pois meu navio foi virado há um ano.
- 6 Secretamente, não sei nadar e receio que alguém descubra.
- 7 Eu faço promessas. Tipo, MUITO
- 8 Eu acidentalmente quebro as coisas onde quer que vá, e sou muito socialmente desajeitada.

d6 Ideais

- 1 Eu me sacrificaria pela minha família.
- 2 Eu vou conquistar o mundo.
- 3 Farei qualquer coisa para proteger os animais inocentes de serem prejudicados.
- 4 Juro libertar todos do meu povo que foram escravizados.
- 5 Limpar o mundo seria mais fácil em um banho de sangue.
- 6 Eu procuro encontrar o amor verdadeiro e viajarei pelo mundo fazendo isso.

d6 Vínculos

- 1 Eu sou leal ao meu capitão, primeiramente, o resto vem em segundo.
- 2 O navio é o mais importante — tripulantes e capitães vem e vão.
- 3 Eu sempre me lembrei do meu primeiro navio.
- 4 Em uma cidade portuária, eu tenho uma amante que quase me roubou do mar.
- 5 Eu fui enganado na divisão dos espólios e eu quero o que me é devido.
- 6 Piratas rivais mataram meu capitão e companheiros de tripulação, saquearam nosso navio e me deixaram para morrer. A vingança será minha.

d6 Defeitos

- 1 Eu tenho uma perna de pau que me impede de andar corretamente e tenho uma tendência a atingir as pessoas com ela.
- 2 Eu tenho um gancho no lugar de uma mão. Não consigo aguentar as coisas muito bem, mas tenho o hábito de usá-las para eviscerar meus inimigos.
- 3 Eu tenho um tapa-olho que me impede de ver normalmente. Ele funciona como um estilingue.
- 4 Valorizo o tesouro acima de tudo, até a minha vida.
- 5 Eu tenho um sério problema com a bebida.
- 6 Meu temperamento é tão curto quanto um pavio de canhão, e se você me irritar, poderá não acordar.



CAPÍTULO 4: PERSONALIZAÇÃO

A combinação de valores de habilidade, raça, classe e antecedentes definem as capacidades do seu personagem no jogo e, os detalhes pessoais que você criou, diferenciam seu personagem de todos os outros personagens. mesmo dentro da sua classe e raça, você terá opções de afinar o que seu personagem é capaz de fazer. Mas, esse capítulo é para jogadores que — com a permissão do mestre — querem dar um passo adiante.

Esse capítulo define dois conjuntos opcionais de regras para personalizar seu personagem: multiclasse e talentos. multiclasse permite que você combine duas classes juntas e os talentos são opções especiais que você pode escolher, ao invés de incrementar seus valores de habilidade, à medida que você ganha níveis. seu mestre decide quais dessas opções estão disponíveis na campanha.

TALENTOS

Um talento representa um dom ou especialidade em uma área que concede capacidades especiais ao personagem. Ele encarna treinamento, experiência e habilidades além do que uma classe permite.

Em determinados níveis, sua classe lhe concede a característica Incremento no Valor de Habilidade. Usando a regra opcional de talentos, você pode desistir de receber essa característica para adquirir um talento, à sua escolha, em troca. Você só pode escolher um talento uma vez, a não ser que a descrição do talento diga o contrário.

Você deve atender aos pré-requisitos especificados no talento para adquiri-lo. Se você perder o pré-requisito de um talento, você não poderá utilizar esse talento até recuperar seu pré-requisito. Por exemplo, o talento Imobilizador requer Força 13 ou maior. Se seu valor de Força for reduzido abaixo de 13, por algum motivo — talvez por uma maldição de enfraquecer — você não poderá receber os benefícios do talento Imobilizador até restaurar sua Força.

LISTA DE TALENTOS POR REGIÃO

Águas de Sentina

Bênção da Fortuna
 Vida Marinha

Demacia

Resistência Mágica
 Treinamento Demaciano

Freljord

Gelo Ancestral
 Resistência Gélida

Ionia

Alta Magia Ioniana
 Linhagem Vastaya

Ixtal

Aptidão Elemental
 Força dos Elementos

Monte Targon

Bênção Rakkor
 Fortitude Targonense

Noxus

Autoridade Alfa
 Terror Noxião

Piltovar

Autoridade Justa
 Habil

Shurima

Resistência ao Sai
 Vida Nômade

Zaun

Experimento Zaunita

Ladrão de Segredos

Lista de Talentos por raça

Antroplantae

Arbusto Frutífero
 Arsenal Floral
 Anciã
 Esporos Inebriantes
 Magia da Floresta
 Mestre de Vinhas

Construtos

Aprimoramento
 Espírito de Aço

Humanos

Humano Aprimorado
Minotauros

Espírito de Aço
 Selvagem

Vastayas

Anos de Sho'ma
 Cauda Preênsil
 Habilidade do Impulso
 Conjurador Suporte
 Dançarino
 Forma Aprimorada
 Graça do Felino
 Nascido em Kumungu
 Perceptivo
 Precisão Vastayesa
 Procurador da Verdade
 Profunda Magia Marai

Yordle

Extrovertido
 Teleporte das Fadas

TALENTOS EM ORDEM ALFABÉTICA

Alta Magia Ioniana

Pré-Requisito: Ioniano

Você aprende mais da magia típica dos ionianos. Aprende a magia detectar magia e pode conjurá-la à vontade, sem gastar um espaço de magia. Também aprende as magias levitação e dissipar magia, podendo conjurar cada uma delas uma vez sem gastar espaços de magias. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias dessa maneira assim que terminar um descanso longo. O Carisma é a sua habilidade de conjuração para as três magias.

Anciã

Pré-requisito: Arbóreo

Você pode utilizar os truques Druidismo e Orientação sem utilizar quaisquer componentes verbais, somáticos ou materiais, você pode usar esses truques dessa maneira um número de vezes igual seu Modificador de Sabedoria.

Anos de Sho'ma

Pré-Requisito: Oovi-kat

Você sempre utilizou do Sho'ma para poder viver em uma sociedade sem ser perseguido, e ninguém até hoje viu sua verdadeira forma. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você recebe Aptidão em Enganação.
- Você ganha +5 nas perícias Furtividade e Percepção.
- Você tem vantagem em testes de intuição para saber se uma criatura está falando a verdade.

Aprimoramento

Pré-requisito: Construto

Durante sua criação seu inventor dedicou um tempo a mais para lhe fornecer algum recurso adicional de aprimoramento. Escolha uma Vantagem de aprimoramento de Humano Modificado.

Aptidão Elemental

Pré-requisito: Ixtaelense, conjuração

Você possui a capacidade de trocar os elementos das magias que você possui. Por exemplo, ao utilizar Raio de fogo, você pode mudar o elemento para gelo, fazendo com que a habilidade ao invés de causar dano de fogo cause dano de gelo (a magia Raio de Fogo não possuirá os efeitos da magia Raio de Gelo), ou até mesmo para que cause dano necrótico.

Arbusto Frutífero

Pré-requisito: Antroplatæ

Você pode utilizar a magia Bom Fruto sem gastar espaço de magia nem precisa utilizar quaisquer componentes verbais, somáticos ou materiais, você pode usar esses truques dessa maneira um número de vezes igual seu Modificador de Sabedoria.

Arsenal Floral

Pré-requisito: Antroplatæ

Você pode produzir espinhos resistentes capazes de serem usados como arma que causam 1d6 de dano perfurantes, com as propriedades: leve, acuidade e arremesso (10-20 pés). Você pode criar um número de espinhos iguais a seu modificador de Constituição por dia (mínimo de 1). Espinhos criados dessa forma ficam secos e quebradiços depois de 24 horas, podendo quebrar em seu próximo ataque.

Autoridade Alfa

Pré-Requisito: Noxiano

Você é imbuido pelos valores Noxianos com isso intimamente ligado ao seu ser. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua pontuação de Força ou Constituição em 1, para no máximo 20.
- Você ganha proficiência na perícia Intimidação ou Persuasão. Se você já é proficiente na habilidade, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ele.
- Se uma criatura obtiver sucesso em um ataque contra você, você tem vantagem em jogadas de ataque de arma contra aquela criatura até o final do seu próximo turno.

Autoridade justa

Pré-Requisito: Piltovense

Você tem as ferramentas necessárias para a aplicação da lei. Você ganha os seguintes benefícios:

- Desde que você esteja usando roupas finas, você tem vantagem nos testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Intimidação).
- Você aprende o truque de taumaturgia e pode lançá-la à vontade.
- Você aprende a magia Prender Pessoa e pode conjurá-la como uma magia de 2º nível. Depois de lançá-la, você deve terminar um longo descanso antes de poder lançá-la novamente.
- Inteligência é sua habilidade de conjurar magias para esses feitiços.

Benção da Fortuna

Pré-Requisito: Sentinense

Seu povo têm uma sorte extraordinária, o que você aprendeu a emprestar misticamente a seus companheiros quando vê-los hesitar. Você não tem certeza de como fazê-lo; você apenas deseja, e isso acontece. Certamente, um sinal de favor da fortuna! Quando um aliado que você possa ver dentro de 9 metros de alcance rola um 1 no d20 para um teste de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, pode usar sua reação para permitir que o aliado refaça o teste. O aliado deve usar o novo resultado. Quando usa essa característica, não pode usar seu traço racial Sorte antes do final do seu próximo turno.

Benção Rakkor

Pré-Requisito: Targonense

Sua fúria interior queima incansavelmente. Você recebe os benefícios a seguir:

- Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Quando acertar um ataque usando uma arma simples ou marcial, pode rolar um dos dados de dano da arma uma vez adicionalmente e somar o resultado a jogada. O tipo de

dano é o mesmo originaria da arma. Uma vez que use essa característica, não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.

- Imediatamente após usar seu traço racial Resistência Implacável, pode usar sua reação para realizar um ataque com arma.

Cauda Preênsil

Pré-Requisito: Shimon

Sua cauda é quase uma terceira mão e braço para você. Como uma ação bônus você pode realizar as seguintes ações com sua cauda:

- Pegar ou segurar um objeto que pese até 1 libra com sua cauda. Se fizer isso enquanto estiver roubando, você ganha vantagem no teste de Prestidigitação.
- Abrir e Fechar portas.
- Usar ferramentas de ladrão.
- Ganhar vantagem em testes de agarrão
- Usar a ação Ajuda a uma criatura amigável até 5 pés de você.
- Se pendurar.

Conjurador Suporte

Pré-Requisito: Marai e Conjuração

Você sempre se prepara para o próximo perigo que pode encontrar. Quando você escolhe esse talento, ele permite que você conjure duas mágicas de uma só vez com uma única ação no seu primeiro turno, com os níveis máximos de magia que podem ser usados. Ambas as magias devem ter um tempo de lançamento de 1 Ação, ter uma duração de Instantâneo e pelo menos uma magia precisa atingir uma criatura disposta.

Dançarino

Pré-Requisito: Lhotlan

Você sabe como conquistar a atenção dos outros dançando. Você recebe os seguintes benefícios:

- Ganhe +1 de Destreza ou Carisma até o máximo 20
- Ganhe vantagem em acrobacia e atuação, se você já tiver proficiência você recebe o dobro de seu bônus de proficiência.
- Ganhe 10 pés de velocidade de movimento.

Espírito de Aço

Pré-requisito: Minotauro ou Construto

Quando uma jogada de ataque feita contra você marcar um acerto crítico, você pode usar sua reação para anular o acerto crítico, fazendo com que o ataque seja tratado como um acerto normal. Depois de usar essa habilidade, você deve terminar um longo descanso antes de usá-la novamente.

Esporos Inebriantes

Pré-requisito: Arbóreo

Você pode soltar um feromônio que faz com que criaturas próximas de você devem realizar uma salvaguarda de Constituição (CD 8 + mod. de Sab + Bônus de Prof), em uma falha a criatura fica atordoada pelo próximo minuto, e um um sucesso fica imune desse efeito pelas próximas 24 horas.

Experimento Zaunita

Pré-Requisito: Zaunita

Você participou de um ou mais experimentos biológicos zaunitas, com isso você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente um atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.
- Escolha uma Vantagem de aprimoramento de Humano Modificado.

Extrovertido

Pré-Requisito: Yordle

Você é um Yordle curioso e interessado nas culturas do reino material. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua inteligência em 1, até o máximo de 20
- Você ganha proficiência com a habilidade História
- Você aprende uma língua adicional à sua escolha

Força dos Elementos

Pré-requisito: Ixtaelense, nível 4 e conjuração

Você aprendeu a controlar e dominar um elemento da natureza. Podendo utilizar uma ação bônus para utilizar a magia elemental presente no ambiente. Você pode reivindicar esse talento diversas vezes, cada vez escolhendo um elemento diferente. Cada um dos elementos a seguir possuem uma utilização única e só um pode ser utilizado por vez, podendo alternar entre eles com uma ação bônus,

- **Água.** Ao escolher esse elemento, com sua ação bônus você pode utilizar água do ambiente para curar um aliado a até 20 pés de você, curando ele em 4d6.
- **Ar.** Ao selecionar esse elemento você pode utilizar sua ação para voar em até 60 pés durante a próxima hora.
- **Areia.** Ao selecionar esse elemento, com uma ação, você pode criar uma tempestade de areia com raio de 15 pés em uma distância de até 60 pés de você, criaturas dentro dessa área devem fazer uma salvaguarda de Constituição (CD igual a sua conjuração de classe), em uma falha criaturas nessa área ficam cegos por 10 minutos. A tempestade de areia dura por 1 minuto
- **Flora.** Ao selecionar esse elemento você pode utilizar sua ação para fazer com que a flora local te ajude a se esconder, você pode utilizar a magia invisibilidade pelo próximo minuto.
- **Fogo.** Você pode, ao escolher esse elemento, usar sua ação bônus para incendiar uma arma feita de metal, adicionando 3d8 de dano de fogo ao dano da arma.
- **Gelo.** Ao selecionar esse elemento você pode utilizar sua ação para forçar inimigos em uma linha de 15 pés a realizar uma salvaguarda de constituição (CD igual a sua conjuração de classe), em uma falha o inimigo perde metade de sua movimentação.
- **Lama.** Ao selecionar esse elemento, com uma ação você pode criar uma área de 10 pés de raio numa distância de até 30 pés de você, essa área se torna terreno difícil, criaturas dentro dessa área devem realizar uma salvaguarda de Destreza (CD igual a sua conjuração de classe), numa falha a criatura perde sua movimentação, podendo repetir a salvaguarda no começo de cada turno da criatura.
- **Terra.** Ao selecionar esse elemento, você pode utilizar sua ação para fazer com que a terra exploda em pequenos fragmentos, causando 2d10 de dano à uma criatura em até 40 pés de você.

Forma Aprimorada

Pré-Requisito: Oovi-kat

Quando você selecionar esse talento, você escolhe uma forma de uma criatura humanóide do seu tamanho; Embora você não adquira nenhum dos traços do humanóide, você ganha todas as características raciais da raça. Você também aprende um idioma adicional conhecido pela raça que escolheu (se a raça pode escolher qualquer idioma, você também pode).

Fortitude Targonense

Pré-Requisito: Targonense

Você tem o sangue de heróis de Targon correndo em suas veias. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que você realiza a ação Esquivar em combate, pode gastar um Dado de Vida para se curar. Role o dado, e adicione seu modificador de Constituição, e recupere um número de pontos de vida igual a este total (mínimo de 1).

Gelo Ancestral

Pré-Requisito: Freljordiano

Você aprende a invocar o gelo ancestral para servir seus comandos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Quando rolar dano de frio por alguma magia que tenha conjurado, pode rolar novamente qualquer 1 no dado de dano por frio, mas deve usar esta nova rolagem, mesmo que seja outro 1.

Graça do Felino

Pré-Requisito: Killashi

Seus reflexos e incríveis e agilidade furtiva melhoraram. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente sua destreza em 1, até um máximo de 20.
- Você não recebe os primeiros 20 pés de dano de queda a não ser que você esteja incapacitado.

- Você pode dobrar a destreza que você recebe na sua CA.

Hábil

Pré-Requisito: Piltovense

Você descobriu um presente natural em uma única habilidade

- Você ganha proficiência em uma habilidade de sua escolha.
- Você ganha um bônus de +1 em qualquer teste de habilidade ao qual você aplicar a proficiência da sua habilidade escolhida.
- O atributo relacionado a habilidade escolhida aumenta em 1, até um máximo de 20.

Habilidade do Impulso

Pré-Requisito: Shimon

Suas manias impulsivas tornaram trivial para você superar qualquer obstáculo em seu caminho. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua destreza em 1, até um máximo de 20.
- Enquanto você estiver descalço, mover através de terreno difícil não custa movimentação extra.
- Enquanto você está fazendo um teste de agarrão contra uma criatura, você pode utilizar Acrobacia ao invés de Atletismo.

Humano Modificado

Pré-requisito: Humanóide

Escolha uma das seguintes fonte de energia para seu corpo aprimorado

Núcleo Hex: Possuem uma fonte de energia proveniente de um cristal Hextec encontrado em algum lugar do seu corpo

Fonte Química: Possuem uma fonte de energia proveniente de um líquido Quimtec encontrado em algum lugar do seu corpo

Variedade de Aprimoramentos: À partir do momento em que você escolhe o Humano Aprimorado, pode escolher 1 Aprimoramento caso seja Hextec, caso seja Quimtec, escolha 2 aprimoramentos e 1 desvantagem.

Sentido Superior: Humanos aprimorados por tecnologia possuem vantagem em testes de percepção através da visão ou olfato ou audição.

Arma Integrada: Humanos aprimorados por tecnologia podem substituir um membro do seu corpo por uma arma corpo-a-corpo ou à distância, sendo necessário uma ação para usá-la.

Idade Congelada: Sua idade física pode não corresponder aos anos que você viveu, diferente de um humano normal

Armas Naturais: Você só pode escolher essa característica caso possua Fonte Química. Você possui Garras que podem causar 1d8 + seu modificador de Força, e Presas que podem causar 1d6 + seu modificador de Força.

Defesa Adaptativa: Você só pode escolher essa característica caso possua um Núcleo Hex. Você pode enviar um comando para o Núcleo como ação bônus fazendo com que ele emita um campo que te protege de ataques por 1 minuto. Ao enviar o comando você deve direcioná-lo para Ataques Físicos ou Ataques mágicos, esses ataques possuem desvantagem contra você. Você pode utilizar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência.

Pele envenenada: Qualquer criatura que agarre você ou entre em contato direto com sua pele deve passar em uma salvaguarda de Constituição de CD 12 ou é envenenada por 1 minuto. Uma criatura envenenada que não esteja mais em contato com sua pele pode repetir a salvaguarda no fim de seu turno, encerrando o efeito em caso de sucesso.

Epiderme Cromática: Você tem vantagens em testes de Destreza (Furtividade) que você faz para se ocultar. Adicionalmente, enquanto sem armadura, você pode tentar se esconder mesmo sem estar com cobertura leve ou pesada, contato que permaneça parado.

Bolsa de Tinta: Você pode usar uma ação para fazer um ataque à distância especial para cegar uma criatura em sua linha de visão há até 15 pés de você. Se você é capaz de realizar ataques múltiplos com a ação de Ataque, esse ataque substitui um deles. Criaturas que não precisem da visão não são afetadas por esse ataque. Essa habilidade funciona diferente debaixo da água: Como ação bônus você pode criar uma área de obscurecimento pesada em um raio de 5 pés a partir de você. Uma vez que você use essa habilidade, você não pode voltar a usá-la novamente até concluir um descanso curto ou longo. Você pode escolher esse talento várias vezes.

Patagia: Você tem membranas que atuam como barbatanas e podem ser usadas como asas para desacelerar sua queda ou permitir que você plane. Se você sofrer uma queda e não estiver incapacitado, você pode subtrair até 100 pés do cálculo de dano da queda, você pode também se mover 2 pés para a frente para cada 1 pé que você esteja em queda.

Adaptação de Escalada: Você tem velocidade de escalada igual ao seu deslocamento.

Adaptação Sub Aquática: Você pode respirar tanto ar quanto água e você tem uma velocidade de natação igual ao seu deslocamento.

Carapaça: Sua pele tem uma cobertura adicional. Você ganha +1 de CA quando não usando armadura pesada.

Desvantagens:

Sobrecarga: Se tirar 1 no dado, role mais um d20, se cair um número menor que 7 você recebe 1 nível de exaustão. Você pode remover 1 nível de exaustão a cada descanso longo ou reparo Hextec.

Canos e Fumaça: Você tem canos saindo do seu corpo e fumaça, quando rolar um teste de Destreza(Furtividade) você possui Desvantagem devido a fumaça dos canos

Cara da Morte: Você sofreu algum acidente decorrente ou não de sua modificação causando uma deformidade facial, você possui desvantagem em testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Enganação)

Modulador de Voz: Você não é capaz de falar, para isso usa um dispositivo que faz a voz de voz. Você possui desvantagem em testes de Carisma (Performance) relacionadas a voz.

Metamorfo: Sua aparência difere muito da humana, seja você um humano com características animais ou um animal com características humanas.

Ladrão de Segredos

Pré-Requisito: Zaunita

Sua mente genial é superior a de todos os outros:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1 até o máximo de 20
- Você aprende os truques Mensagem e Amizade e pode utilizá-las sem componentes verbais, somáticos ou material.
- Você a magia Detectar pensamentos e pode utilizá-las sem componentes verbais, somáticos ou material. Uma vez utilizada dessa maneira você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

Inteligência é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Linhagem Vastaya

Pré-Requisito: Ioniano

Embora você seja humano, ainda há magia Vastaya correndo em seu sangue. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Magia da Floresta

Pré-requisito: Floral

Você aprende a magia das florestas primitivas, que são reverenciadas e protegidas pelo seu povo. Você aprende as magias passos longos e passos sem pegadas, cada um dos quais pode conjurar uma vez sem gastar espaços de magia. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias desta maneira quando terminar um descanso longo. A Sabedoria é a sua habilidade de conjuração para as duas magias

Mestre de Vinhas

Pré-requisito: Floral

Você dominou a habilidade de criar vinhas espinhosas com seu corpo, podendo causar dano com elas, vinhas causam 1d6 de dano cortante e possui as propriedades acuidade, leve e alcance (10 pés). Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque feitas com uma vinha.
- Quando você acerta com um ataque usando uma vinha, você causa um adicional de 1d4 de dano do tipo que o chicote causa.
- Enquanto você está empunhando um chicote, outras criaturas provocam um ataque de oportunidade quando entram no alcance de sua vinha.
 - Você tem vantagem em testes de habilidade e ataques feitos para desarmar ou agarrar inimigos ao usar sua vinha como parte do teste ou ataque.

Vinhas podem ser destruídas ou queimadas, e duram por apenas um dia, você deve gastar 1 hora para criar uma nova vinha espinhosa. Como alternativa, você pode receber 1d6 de dano e criar uma nova vinha instantaneamente.

Nascido em Kumungu

Pré-Requisito: Killashi

Você se tornou adepto aos altos galhos das florestas mais profundas.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode usar Acrobacia para fazer testes de escalada e pulo.
- Você dobra o número de pés que você cobre para qualquer pulo.
- Você ignora os primeiros 30 pés de dano de queda.
- Você pode fazer uma Salvaguarda de Destreza para receber apenas metade do dano de queda.
- Você anda ou corre pelos galhos, copas de árvores e cipós como se fossem terreno sólido.

Perceptivo

Pré-Requisito: Vastaya

Sua capacidade de perceber o mundo ao seu redor está além do que a maioria pode imaginar. Você recebe:

- +2 em Percepção Passiva
- Uma vez por descanso longo, se você falhar em um teste de percepção, você pode rolar novamente e usar o segundo teste.
- Se você estiver cego, uma vez por descanso longo, você pode usar uma ação para obter visão às cegas de 30 pés por até 1 hora ou até que possa ver novamente, o que ocorrer primeiro. Esse recurso é desativado se você estiver surdo e não pode ser ativado enquanto estiver surdo.

Precisão Vastayesa

Pré-Requisito: Vastaya

Você tem uma mira fora do comum. Quando você tem vantagem em um teste de ataque, você rola três d20s em vez de dois, e usa o maior dos três testes.

Procurador da Verdade

Pré-Requisito: Lhotlan

Você treinou diligentemente para reunir segredos ativamente e passivamente. Você tem o dom de lembrar e sabe exatamente as perguntas certas a fazer quando procura informações. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua Inteligência ou Sabedoria em 1, para um máximo de 20.
- Você tem uma excelente memória, e pode recordar com precisão a maioria das coisas que viu e ouviu, incluindo o texto de um livro que você casualmente folheou, uma lista grande de nomes que você leu, ou o número de pronomes usados em um livro ou de um discurso que você ouviu. Pequenos detalhes podem exigir uma verificação de Inteligência com o CD definido pelo seu Mestre.
- Você ganha a habilidade de ler os lábios a uma distância de 100 pés.
- No nível 5, você ganha a habilidade de conjurar detectar pensamentos uma vez sem gastar espaços de magias e recupera a capacidade de fazer isso depois de terminar um longo descanso. A habilidade de conjuração para esta mágica é o mesmo que o aumento de pontuação de habilidade concedido por este talento.

Profunda Magia Marai

Pré-Requisito: Marai

Você se tornou um mestre de ar e água. Você aprende a magia Criar ou destruir água e pode utilizá-la sem gastar espaços de magia. Você também aprende a magia vento protetor e pode usá-la sem gastar espaço de magia. Você ganha a capacidade de conjurar essas magias dessa maneira depois de terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias

Resistência ao Sai

Pré-Requisito: Shurimane

Tu és o boladão do deserto, parsero!

- Aumente sua pontuação de Força ou Constituição em 1, para no máximo 20.
- Você tem vantagem em salvaguardas relacionadas ao clima desértico e em rolagens contra magias que causem dano baseado em fogo. Adicionalmente, sua movimentação aumenta para 40 pés e faz com que terreno difícil relacionado a areia fina, grossa ou por vento seja ignorado.

Resistência Gélida

Pré-Requisito: Freljordiano

Você tem vantagem em salvaguardas relacionadas ao clima gélido e em

rolagens contra magias que causem dano baseado em frio.

Resistência Mágica

Pré-Requisito: Demaciano

Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a efeitos mágicos. Você não pode conjurar nenhuma magia.

Selvagem

Pré-requisito: Minotauro

Seus chifres são mais fortes do que de outros Minotauros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua Força em 1, até o máximo de 20
- Quando você usar a ação Disparada em uma criatura, ela deve fazer uma Salvaguarda de Força ou ficará caída
- Ataques que você fizer com seu chifre causam 2d6 + modificador de força de dano perfurante.

Teleporte das Fadas

Pré-Requisito: Yordle

Seu estudo de combate desbloqueou um poder feérico que apenas poucos yordles possuem. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você aprende a falar, ler e escrever Silvestre.
- Você aprende a magia passo nebuloso e pode conjurá-la uma vez sem gastar um espaço de magia. Recupera a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando terminar um descanso curto ou longo. A Inteligência é a sua habilidade de conjuração para essa magia.

Temor Noxiano

Pré-Requisito: Noxiano

Quando estiver com raiva, pode irradiar ameaça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição, ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você pode utilizar sua ação para intimidar seus inimigos, forçando uma criatura a sua escolha a até 30 pés de você a fazer uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seus bônus de proficiência + seu modificador de Carisma). Um alvo automaticamente tem sucesso no teste se ele não puder ouvir ou vê-lo. Em caso de falha, o alvo fica amedrontado de você por 1 minuto. Se o alvo amedrontado receber qualquer dano, ele pode repetir a salvaguarda, terminando o efeito em caso de sucesso.

Treinamento Demaciano

Pré-Requisito: Demaciano

Você possui proficiência com armas marciais corpo-a-corpo, além disso aumente seu valor de força em 1, até o máximo de 20.

Vida Marinha

Pré-Requisito: Sentinense

Você tem vantagem nas Salvaguardas para resistir a efeitos de estar no Mar, adicionalmente aumente sua constituição em 1, até o máximo de 20.

Vida Nômade

Pré-Requisito: Shurimane

Tu sabes os paranaue da vida loka!

- Você tem proficiência na perícia sobrevivência. Se você já é proficiente na habilidade, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ele.
- Você tem uma memória excelente para mapas e geografia do deserto e terras áridas, você sempre pode recobrar o plano geral de terrenos, assentamentos ou outras características ao seu redor. Além disso, você pode encontrar comida e água fresca para você a até cinco outras pessoas a cada dia.

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 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 delas 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 Pulso Rúnicos percorre todo o planeta e afeta todos as criaturas vivas, mesmo criaturas sem qualquer inteligência ou criaturas artificiais.

Conforme esses 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 maestria. Ao passar de nível você deve escolher o Poder Rúnico ou o Aprimoramento desejado. Os níveis de maestria 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.

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

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 acompanharão durante suas aventuras e jornadas.

Graciosidade Vastaya

pré-requisito: ser um vastaya

Ao acertar um mesmo personagem dois turnos seguidos ganham mais 15 pés de movimentação além de ignorar terreno difícil pelo próximo minuto (não é um efeito cumulativo)

Marca do Assassino

Causar dano a um inimigo cria um círculo de energia de 1,5m ao redor do alvo. Sair desse ataque revela um ponto fraco do inimigo, te garantindo vantagem no próximo ataque. Esse efeito só pode ser usado uma vez por inimigo

Toque Amaldiçoado

Seus ataques físicos amaldiçoam um inimigo por 1 minuto, fazendo com que recebam 1 de dano necrótico adicional vindo de você. Apenas 1 inimigo pode ser amaldiçoado por vez

Piromania

Após conjurar 4 habilidades de dano de fogo, a próxima habilidade de ataque atordoará o alvo por um minuto, sendo que o alvo pode fazer um teste de Constituição 15 para evitar essa condição

Barreira de Mana

Uma vez por descanso longo, ao receber

dano que deixa sua vida abaixo de zero, recebe vida temporária igual a metade da sua vida máxima, essa vida temporária dura até ser removida ou após 1 minuto

Munição de Energia

pré-requisito: ter proficiência com armas a distância

Os ataques com armas a distância causam 1 de dano de energia adicional + seu bônus de proficiência.

Lutador Ligeiro

Ataques de oportunidade tem desvantagem em você e você possui resistência a ataques físicos

Fervor Ioniano

Ao acertar inimigo, ganha um acúmulo de dano adicional em seus ataques igual a 1 por acúmulo, até o máximo de 3. Ao atingir o máximo de acúmulos, causa 4 de dano adicional e o contador reinicia. Passar um turno sem acertar um ataque reinicia os acúmulos.

Brisa do Impulso

Recebe passivamente 10 pés de movimento, além de ataques físicos causam dano mágico adicional com base em metade de sua velocidade adicional

Anime-se

Recebe 5 de movimentação e 1 de dano a cada inimigo que você mata, esse efeito se acumula até 5 vezes. Esse efeito acaba no final de todo combate.

Aprumo Marcial

Ao atacar você pode fazer uma movimentação de até 5 pés que não causa ataque de oportunidade

Marca da Tormenta

As habilidades adicionam uma marca da tormenta ao seu alvo por 1 turno. Se o alvo chegar a 3 acúmulos, ele fica atordoado por 1 turno e deve fazer um teste de constituição CD 13 para evitar esse efeito

Ameaça Invisível

Quando estiver furtivo ou invisível para os inimigos, recebe Ameaça invisível, fazendo com que seu próximo ataque receba 2 de dano + bônus de proficiência

Agitação

pré-requisito: ser um Bodisatva

Após gastar 2 pontos de ki, seus próximos 2 ataques recebem dano adicional de 1d4 e recuperam 1 ponto de ki

Iluminação

pré-requisito: habilidade de conjurar magia

As magias de dano carregam o alvo com energia por 1 turno. O próximo ataque incendeia a energia, causando 2 de dano radiante adicional ao alvo. Esse efeito não se aplica ao mesmo alvo pelo próximo minuto

Seiva Mágica

pré-requisito: ser um Acólito

Ataques físicos te curam em 1d4 a cada 5 magias conjuradas por você ou se for atingido por uma.

Batida do Amor

Causa 2 de dano adicional sempre que ataca um novo alvo

Lâminas Sombrias

A cada 3 ataques, o próximo ataque que atingir um inimigo causa 2 de dano necrótico em área e cura você com um valor igual ao do dano causado.

Chamado de Freljord

pré-requisito: ser de Freljord

Adicione seu bônus de proficiência como dano extra para você e um

aliado e aumenta a movimentação de ambos em 5 pés até o final do seu próximo turno

Dando Corda

pré-requisito: ser um constructo

O ataque básico causa 1 dano de energia adicional, este dano aumenta em 1 ao atacar o mesmo alvo

Forja Viva

Recebe armadura (+1 de CA) e resistência a magias sempre que for curado.

Dádiva dos Afogados

Quando estiver furtivo, regenera metade do dano recebido recentemente.

Domínio da Ira

Ganha 1 de fúria para cada ataque que fez até o máximo de 10. Esta Fúria pode fortalecer seus ataques aumentando 5 em 1 de dano por acúmulo, recebe 1 de fúria adicional quanto estiver com menos da metade da vida

Apunhalar

Seu ataque físico tem vantagem no acerto, quando atinge um inimigo pelas costas.

Barreira de Ki

pré-requisito: ser um Bodisatva

Após conjurar uma habilidade de ki, recebe um escudo de +1 de CA, durante um turno.

Pés Ligeiros

Ganha uma explosão de 25 pés de movimentação quando atacar um inimigo, esse efeito dura 1 minuto. Não é um efeito cumulativo

Power Chord

pré-requisito: habilidade de conjurar magia

Após conjurar 3 magias, o próximo ataque com arma causa 2 de dano mágico adicional do tipo da última magia de dano que você lançou

Tributo do Rei

Quando inimigos morrem próximos, recebe 1d4 de cura.

Fúria da Batalha

Recebe fúria para cada ataque que realiza até o máximo de 5. A fúria aumenta sua chance de Acerto Crítico até chegar ao 15 natural. Se passar 1 turno sem acertar um ataque, o contador reinicia.

O Escolhido da Tormenta

Cura a si mesmo igual a metade de sua vida quando recebe dano que deixaria sua vida abaixo de 1.

Estilo do Errante

Forma um escudo que garante +1 na CA sempre que atingir 60 feet de movimentação. O escudo é ativado quando recebe dano de um inimigo. Esse efeito não acumula

Roubo de Essência

pré-requisito: habilidade de conjurar 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 gastos e você recupera vida em $10 + \text{bônus de proficiência} + \text{modificador de magia}$. O máximo de cargas que você pode ter é $13 - \text{bônus de proficiência}$.

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: Proficiência com uma arma de contusão.

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 atordoa 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 dano adicional igual a metade do seu modificador de proficiência em todos os ataques desse turno e pode recuperar 1d6 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 a característica Ataque Extra por 2 turnos. Se você já tem a característica 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: habilidade de conjurar magia

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 seu bônus de proficiência em 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 metade do seu bônus de proficiência em dano extra 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 acertar, 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 + seu modificador de proficiência em 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 metade da sua proficiência arredondada para cima 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 pontos de escudo temporário igual à sua proficiência. Pontos de escudo diminuem o dano recebido e duram apenas por um combate

Zéfiro

pré-requisito: habilidade de conjurar magia

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 metade da sua proficiência arredondada para cima em 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

Conjurar 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 forçado 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: 43 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 sofram 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

Benção 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

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.

Aprimoramentos

Uso: 4x por dia – 6x por dia

Dano: 1d8 – 1d10

Maestria: Ganhá +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

Bênção 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: O uso sobe em +1 e a cura em +1 dado

EXPLOSAO 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 Ascendentes

Ao adquirir essa Explosão Rúnica, escolha entre um dos tipos: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovejante. 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 44 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.

Bênção 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

Duração: 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.

MULTICLASSE

Multiclasses permitem que você ganhe níveis em múltiplas classes. Fazer isso, permite que você misture as habilidades dessas classes para conceber um conceito de personagem que poderia não ser refletido em uma das opções de classe padrão. Com essa regra, você tem a opção de ganhar um nível em uma nova classe sempre que você avançar de nível, ao invés de ganhar um nível da sua classe atual. Seus níveis em todas as classes são somados para determinar seu nível de personagem. Por exemplo, se você tiver três níveis de arcano e dois de combatente, você será um personagem de 5º nível. À medida que você avança de nível, você pode permanecer, primariamente, um membro da sua classe original, com alguns níveis em outra classe, ou você pode mudar de curso completamente, nunca mais evoluindo a classe que você deixou pra trás. Você pode, até mesmo, começar a progredir em uma terceira ou quarta classe. Comparando com um personagem de única classe do mesmo nível, você sacrificou parte do seu foco em troca de versatilidade. Você só recebe o equipamento inicial da sua primeira classe.

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para uma nova classe, você deve atender aos pré-requisitos de valor de habilidade tanto para sua classe atual, quanto para a nova classe, como mostrado na tabela Pré-Requisitos de Multiclasses. Por exemplo, um bruto que decida fazer multiclasses com a classe acólito, deve ter ambos os valores de Força e Sabedoria 13 ou maior. Sem o treinamento completo que um personagem inicial recebe, você deve ter um estudo rápido da sua nova classe, tendo uma aptidão natural que é refletida por um valor de habilidade maior que a média.

PRÉ-REQUISITOS DE MULTICLASSE

Classe	Valor de Habilidade Mínimo
Acólito	Sabedoria 13
Arcano	Carisma 13 e Inteligência 13
Atirador	Destreza 13 e Sabedoria 13
Bardo	Carisma 13
Bodisatva	Destreza 13 e Sabedoria 13
Bruto	Força 13
Caçador	Destreza 13 e Sabedoria 13
Combatente	Força 13 ou Destreza 13
Mercurial	Destreza 13
Místico	Carisma 13
Ninja	Destreza 13 e Sabedoria 13
Tecmaturgo	Inteligência 13

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência necessários para ganhar um nível sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela Avanço de Personagem, no capítulo 1 do

Livro do Jogador (PHB), não no seu nível em uma classe em particular. Portanto, se você for um acólito 6/combatente 1, você deve ganhar XP suficiente para alcançar o 8º nível, antes de poder adquirir seu segundo nível como combatente ou seu sétimo nível como acólito.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Você ganha os pontos de vida da sua nova classe como descrito para níveis após o 1º. Você ganha os pontos de vida de 1º nível de uma classe apenas quando você for um personagem de 1º nível. Você adiciona os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes, juntos, para formar seu poço de Dados de Vida. Se os Dados de Vida forem de mesmo tipo, você pode, simplesmente, colocá-los juntos. Por exemplo, tanto o combatente quanto o defensor tem um d10, portanto, se você for um defensor 5/combatente 5, você terá dez d10 Dados de Vida. Se suas classes tiverem Dados de Vida de tipos diferentes, monitore-os separadamente. Se você fosse um defensor 5/acólito 5, por exemplo, você teria cinco d10 Dados de Vida e cinco d8 Dados de Vida.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu bônus de proficiência sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela Avanço de Personagem, no capítulo 1, não no seu nível de uma classe em particular. Por exemplo, se você for um combatente 3/mercurial 2, você terá bônus de proficiência de um personagem de 5º nível, o que seria +3.

PROFIÇIÊNCIAS

Quando você ganha um nível em uma classe diferente da sua primeira, você ganha apenas algumas das proficiências iniciais da classe, como mostrado na tabela Proficiências de Multiclasses.

PROFIÇIÊNCIAS DE MULTICLASSE

Classe	Proficiência Adquirida
Acólito	Armadura leve, armadura média, escudos
Arcano	-
Atirador	Armadura leve, armas de fogo
Bardo	Armadura leve, uma perícia de sua escolha, um instrumento musical de sua escolha
Bodisatva	Armas simples, espadas curtas
Bruto	Escudos, armas simples, armas marciais
Caçador	Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais, uma perícia da lista de perícias da classe
Combatente	Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais
Mercurial	Armaduras leve, uma perícia da lista de perícias da classe, ferramentas de ladrão
Místico	Armadura leve, armas simples
Ninja	Armas simples, armas de ninja, uma perícia da lista de perícias da classe
Tecmaturgo	Armas de fogo, uma perícia da lista de perícias da classe, uma ferramenta da lista de ferramentas da classe

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Quando você ganha um novo nível em uma classe, você adquire suas características daquele nível. Algumas características, no entanto, possuem regras adicionais quando você faz multiclasses: Canalizar Divindade, Ataque Extra, Defesa sem Armadura e Conjuração.

ATAQUE EXTRA

Se você ganhar a característica de classe Ataque Extra de mais de uma classe, as características não se somam. Você não poderá fazer mais de dois ataques com essa característica, a não ser que esteja especificado que você pode (como na versão de guerreiro de Ataque Extra). Similarmente, a invocação mística de bruxo Lâmina Sedenta não lhe concede ataques adicionais se você também tiver Ataque Extra.

DEFESA SEM ARMADURA

Se você já tiver a característica Defesa sem Armadura, você não pode ganha-la de outra classe.

CONJURAÇÃO

Sua capacidade de conjuração depende, parcialmente, da combinação de níveis em todas as suas classes conjuradoras e, parcialmente, no nível individual dessas classes. Uma vez que você tenha a característica Conjuração de mais de uma classe, use as regras abaixo. Se você for multiclasse, mas tiver a característica Conjuração apenas em uma classe, você segue as regras descritas na classe.

Magias Conhecidas e Preparadas. Você determina quais magias você conhece e quais pode preparar de cada classe individualmente, como se você fosse um membro único de uma dessas classes. Se você for um caçador 4/arcano 3, por exemplo, você sabe três magias de caçador de 1º nível, baseadas no seu nível de caçador. Como um arcão eruditio de 3º nível, você conhece três truques e seu grimório contém dez magias de arcão, duas das quais (as duas adquiridas quando você alcança o 3º nível de arcão) podem ser magias de 2º nível. Se sua Inteligência for 16, você pode preparar seis magias de arcão do seu grimório. Cada magia que você conhece e prepara está associada com uma das suas classes e você usa a habilidade de conjuração dessa classe quando você conjura a magia. Da mesma forma, um foco de conjuração, como um símbolo sagrado, pode ser usado apenas para as magias da classe associada a esse foco.

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis juntando todos os seus níveis nas classes acólito, arcão, bardo, metade do seus níveis (arredondado para baixo) nas classes caçador e defensor e um terço dos seus níveis de combatente ou mercurial (arredondado para baixo) se você tiver a característica Cavaleiro Arcão ou a característica Trapaceiro Arcão. Use esse total para determinar seus espaços de magia consultando a tabela Multiclasse para Conjurador. Se você tiver mais de uma classe conjuradora, essa tabela pode conceder a você espaços de magia de níveis mais altos que as magias que você conhece ou pode preparar. Você pode usar esses espaços, mas apenas para conjurar suas magias de nível inferior. Se uma magia de nível inferior que você conjurar, como mãos flamejantes, tiver o efeito de aprimoramento quando conjurada usando um espaço de magia mais alto, você pode usar o efeito desse aprimoramento, mesmo que você não possua nenhuma magia de nível tão elevado. Por exemplo, se você fosse o supracitado caçador 4/ arcão 3, você contaria como um personagem de 5º nível para determinar seus espaços de magia: você teria quatro espaços de 1º nível, três espaços de 2º nível e dois espaços de 3º nível. No entanto, você não conhece qualquer magia de 3º nível, nem conhece qualquer magia de 2º nível de caçador. Você pode usar os espaços de magia desses níveis para conjurar as magias que você conhece — e, potencialmente, aprimorando seus efeitos.

Magia de Pacto. Se você tiver tanto a característica de classe Conjuração quanto a característica de classe Magia de Pacto da classe místico, você pode usar os espaços de magia que você ganhar da sua característica Magia de Pacto para conjurar magias que você conhece ou tem preparadas de classes com a característica de classe Conjuração, e você pode usar os espaços de magia adquiridos da característica de classe Conjuração para conjurar as magias de místico que você conhece.

MULTICLASSE PARA CONJURADOR

Espaço de Magia por Nível de Magia

Nível	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4º	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5º	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6º	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7º	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8º	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10º	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11º	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12º	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13º	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14º	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15º	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16º	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17º	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	4	3	3	3	3	2	2	1	1



CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO

Toda aventura e aventureiro precisam de ferramentas que permitam os objetivos serem alcançados. Os mercados de todas as cidades fervilham com pessoas negociando todos os dias, sejam elas moradores que precisam dos mantimentos do dia a dia, sejam aventureiros precisando de equipamento e serviços. Cada grande região possui ao menos um grande mercado, seja em busca de um ferreiro para arrumar armas e armaduras, de um artesão para consertar uma mochila rasgada, todas as necessidades podem ser supridas desde que o valor certo seja pago. De armas a especiarias exóticas, passando por ração de campanha e até um simples ursinho de pelúcia, os mercados são importantíssimos para que os aventureiros tenham o necessário, para que sua vida não dependa de uma compra não realizada.

EQUIPAMENTO INICIAL

Durante a criação de seu personagem seu equipamento básico é formado dos providos pelo seu antecedente em somatória com os de classe. Uma regra alternativa é começar com um valor inicial em dinheiro, baseado em sua classe, podendo utilizar esse valor para montar o seu próprio conjunto de equipamento básico.

A tabela de Riqueza Inicial por Classe determina isso, em conjunto com seu mestre você pode decidir quais equipamentos comprar e como isso aconteceu. Talvez você queira uma arma específica não encontrada em sua região, talvez você tenha algum hábito alimentar diferente que exija um pouco mais de procura, ou simplesmente você roubou esse equipamento em algum momento, seguindo seu rumo desde então. De qualquer forma, os conjuntos básicos foram formados pensando nas necessidades gerais dos personagens, mas talvez você tenha necessidades um tanto quanto “particulares”.

RIQUEZA INICIAL POR CLASSE

Classe	Riqueza Inicial
Acolito	5d4 x 10 po
Arcano	4d4 x 10 po
Atirador	4d4 x 10 po
Bardo	5d4 x 10 po
Bodisatva	5d4 po
Bruto	2d4 x 10 po
Caçador	5d4 x 10 po
Combatente	5d4 x 10 po
Mercurial	4d4 x 10 po
Místico	4d4 x 10 po
Ninja	3d4 x 10 po
Tecmaturgo	8d4 x 10 po

RIQUEZA

Embora cada grande cidade-estado de Runeterra tenha sua própria moeda, o ouro e a prata são universais quando operando entre as fronteiras econômicas das regiões. O papel da moeda pode ser cumprido por outros bens comerciais, como jóias, pedras preciosas em variados estados de lapidação, animais e até objetos de arte, no entanto, quando falamos de nobreza, a escala disso sobe imensamente, com carregamentos de ouro, direitos sobre uma mina ou mesmo o uso de portos, posições de chefia em grandes instituições entre muitas outras formas de negociação. Dessa forma, a escala em que moedas são contadas uma a uma servem basicamente para negociações de aventureiros e comerciantes.

CUNHAGEM

Moedas comuns existem em várias denominações diferentes com base

no valor relativo do metal a partir do qual elas são cunhadas. As três moedas mais comuns são a peça de ouro (po), a peça de prata (pp) e a peça de cobre (pc).

Com uma peça de ouro, um personagem pode comprar uma aljava, 15 metros de boa corda ou uma cabra. Um hábil (mas não excepcional) artesão pode ganhar uma moeda de ouro por dia. A peça de ouro é a unidade padrão de medida para riqueza, mesmo que a moeda em si não seja normalmente usada. Quando os comerciantes discutem negócios que envolvam bens ou serviços no valor de centenas ou milhares de peças de ouro, as transações não costumam envolver a troca de moedas individuais. Em vez disso, a peça de ouro é o padrão de medida para valores, porém a troca real é de fato realizada em barras de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

Uma peça de ouro vale dez peças de prata, a moeda predominante entre plebeus. A peça de prata compra um conjunto de dados, um frasco de óleo para lâmpada ou uma noite de descanso em uma hospedaria ruim. Uma peça de prata vale dez peças de cobre. Uma única peça de cobre compra uma vela, uma tocha ou um pedaço de giz.

Além disso, moedas incomuns feitas de outros metais preciosos algumas vezes aparecem em pilhas de tesouros. A peça de electro (pe) e a peça de platina (pl) são originárias de impérios caídos e reinos perdidos, e às vezes levantam suspeitas e ceticismo quando utilizadas em transações. Uma peça de electro vale cinco peças de prata, e uma peça de platina vale dez peças de ouro.

A moeda padrão pesa cerca de 10 gramas, assim, cem moedas pesam aproximadamente um quilo

TAXAS DE CÂMBIO PADRÃO

Moeda	pc	pp	pe	po	pl
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Prata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Ouro (po)	100	10	2	1	1/10
Platina (pl)	1000	100	20	10	1

CUNHAGENS ALTERNATIVAS

No mundo de Runeterra não existem apenas as moedas padrões, diversas regiões possuem uma cunhagem ou moedas diferenciadas, mas que possuem o mesmo valor comercial das moedas padrões naquela região. Quando estiver viajando cuidado com seu dinheiro, pode ser que ele não seja válido naquela região e no momento que você for fazer o



câmbio uma moeda pode valer mais, ou menos que seu valor original, cabe ao mestre dizer.

Por exemplo, em Águas de Sentina apenas duas moedas são comumente utilizadas, a Serpente de Prata(pp) e o Cráquem Dourado(po). Entretanto se tentar utilizá-las em Noxus, seu valor original decairá.

REGIÕES E SUAS MOEDAS

Em Runeterra, na maior parte dos locais é mais comum o trabalho com escambo, entretanto cada região da mais valor a um material do que outro. Por exemplo, em Freljord, itens como couro, pele e carne são mais valorizados devido ao clima gélido hostil a vida comum; enquanto em Ionia coisas como, trigo, algodão ou seda possuem mais valor por não serem agressivos com a fauna e a flora local.

Em regiões como Monte Targon e Demacia que sua cunhagem comum é de apenas uma moeda, possuem a mesma em abundância, tendo seus preços padrões mais altos, por exemplo, uma espada curta que custa normalmente 10 po, em Demacia ela custará 50 po.

Na tabela abaixo estará as cunhagens mais comuns para cada região

REGIÕES E SUA CUNHAGEM

Região	Cunhagem
Águas de Sentina	Serpentes de Prata e Cráquens dourados
Bandópolis	Desconhecida
Demacia	Peças de Ouro
Freljord	Escambo
Ilhas das Sombras	Desconhecida
Ionia	Escambo
Ixtal	Peças de Platina e Peças de Electro
Monte Targon	Peças de Ouro
Noxus	Cunhagem Padrão
Piltovar	Cunhagem Padrão
Shurima	Securis de cobre, prata e ouro
Zaun	Cunhagem Padrão

O COMÉRCIO

Mercadorias podem ser encontradas por todo o mundo, entretanto nem todas as regiões comercializam da mesma maneira.

Águas de Sentina. Águas de Sentina possui uma rota marítima que comercializa com quase todas as regiões do mundo, com exceção de Ixtal, em Águas de Sentina você pode encontrar todo tipo de mercadoria e moeda. O preço dos produtos em Águas de Sentina variam de acordo com o vendedor, muitos podem estar tentando te enganar para conseguir mais ouro para eles mesmos.

Bandópolis. Não se sabe como funciona o comércio em Bandópolis, sequer se ele existe.

Demacia. Não é permitida nenhuma comercialização “oficial” com o povo comum Demaciano, entretanto a coroa compra mercadorias de outros locais e revende para a população, controlando todo o mercado local. Demacia não comercializa com Noxus.

Freljord. Dificilmente uma tribo de Freljord comercializa com outra tribo rival, entretanto todos aceitam mercadorias vindas do exterior.

Ilha das Sombras. Um dia deve ter havido uma espécie de comércio dentro das ilhas amaldiçoadas, mas hoje não se sabe se existe uma alma viva dentro da Ilha das Sombras, apenas que lá está escondido diversos tesouros do passado e itens mágicos extraordinários.

Ionia. O comércio de Ionia se dá

principalmente entre produtores, como há muitos anos Ionia era uma civilização pacífica suas plantações, tecidos e produtos medicinais são suas principais fontes de troca. Entretanto com a invasão Noxiana passou-se a comercializar armas para a defesa pessoal de sua população.

Monte Targon. Os Rakkor possuem diversos animais em que retiram lã, leite e couro. além da riqueza que a Montanha os dá. Suas armas são feitas de ouro ou prata, e seus ferreiros são extremamente habilidosos, podendo às vezes imbuir a arma com magia e vendê-la por centenas de peças de ouro.

Noxus. Provavelmente Noxus possui a maior variedade de produtos para venda, com a expansão do império e posse de terras, Noxus possui uma variedade que vai desde Eka'sul (animais comuns de Shurima) até Aço Negro.

Piltovar. Você pode facilmente encontrar roupas caras e armas hextec em Piltovar, além de negociar com mercadores que viajaram o mundo em busca de novos produtos para sua loja.

Shurima. Existe uma alta taxa de mercenários em Shurima, eles estão dispostos a fazer qualquer coisa... pela quantidade certa de ouro, até mesmo invadir a tumba de sua capital ancestral. Animais, seda, argila, vidro e ouro são extremamente comuns em Shurima e talvez você possa encontrar uma manopla de ouro arrancada de um braço perdida no deserto.

Zaun. Aqui você encontra itens não tão convencionais e até mesmo destrutivos, não é uma boa ideia tentar passar a perna em um mercador Zaunita, ele pode acabar querendo dar a volta por cima... do seu cadáver.

ESCAMBO

Custo	Bem
1 pc	0,5 kg de trigo
2 pc	0,5 kg de farinha ou uma galinha
5 pc	0,5 kg de sal
1 pp	0,5 kg de ferro ou 1m ² de lona
5 pp	0,5 kg de cobre ou 1m ² de tecido de algodão
1 po	0,5 kg de gengibre ou uma cabra
2 po	0,5 kg de canela ou pimenta, ou uma ovelha
3 po	0,5 kg de cravos ou um porco
5 po	0,5 kg de prata ou 1m ² de linho
10 po	1m ² de seda ou uma vaca
15 po	0,5 kg de açafrão ou um boi
50 po	0,5 kg de ouro
500 po	0,5 kg de platina

ARMADURAS

ARMADURA LEVE

Feitas a partir de materiais flexíveis e finos, armaduras leves favorecem aventureiros ágeis, uma vez que oferecem alguma proteção sem sacrificar sua mobilidade. Se você vestir uma armadura leve, ele adiciona seu modificador de Destreza ao número base de seu tipo de armadura para determinar sua Classe de Armadura.

Acolchoada. A armadura acolchoada consiste em camadas de panos acolchoados e batidos.

Couro. O peitoral e as ombreiras da armadura de couro são feitos de couro que foi endurecido após ser fervido em óleo. O resto da armadura é feita de materiais mais macios e mais flexíveis.

Couro Batido. Feita de couro resistente, mas flexível, a armadura de couro batido é reforçada com rebites ou cravos.

ARMADURA MÉDIA

ARMADURAS

Nome	Preço	Classe de Armadura	Força	Furtividade	Peso
<i>Armadura Leve</i>					
Acolchoada	5 po	11 + Modificador de Destreza	-	Desvantagem	4 kg
Couro	10 po	11 + Modificador de Destreza	-	-	5 kg
Couro Batido	45 po	12 + Modificador de Destreza	-	-	6.5 kg
<i>Armadura Média</i>					
Gibão de Peles	10 po	12 + Modificador de Destreza (máx +2)	-	-	6kg
Camisão de Malha	30 po	13 + Modificador de Destreza (máx +2)	-	-	10 kg
Brunea	50 po	14 + Modificador de Destreza (máx +2)	-	Desvantagem	22.5 kg
Peitoral	400 po	14 + Modificador de Destreza (máx +2)	-	-	10 kg
Meia-Armadura	750 po	15 + Modificador de Destreza (máx +2)	-	Desvantagem	20 kg
<i>Armadura Pesada</i>					
Cota de anéis	30 po	15	-	Desvantagem	20 kg
Cota de malha	75 po	16	For 13	Desvantagem	27,5 kg
Cota de talas	200 po	17	For 15	Desvantagem	30 kg
Placas	1500 po	18	For 15	Desvantagem	32,5 kg
<i>Escudo</i>					
Escudo	10 po	+2	-	-	3 kg

Armaduras médias oferecem mais proteção do que armaduras leves, mas também prejudicam mais o movimento. Se o personagem usar uma armadura média, ele adiciona seu modificador de Destreza, até um máximo de 2, ao número base de seu tipo de armadura para determinar a sua Classe de Armadura.

Gibão de Peles. Um gibão de peles é um armadura bruta consistindo de peles grossas. É comumente usada por tribos bárbaras, humanoides malignos e outros povos que não têm acesso às ferramentas e materiais necessários para criar uma armadura melhor.

Camisão de Malha. Feito de anéis de metal intercalados, um camisão de cota de malha é usado entre as camadas de roupa. Essa armadura oferece proteção modesta para a parte superior do corpo de quem a usa e permite que o som dos anéis de metal, friccionados uns contra os outros, sejam amortecidos pelas camadas exteriores.

Brunea. Essa armadura consiste em um casaco e calças (e talvez uma saia separada) de couro coberto com peças sobrepostas de metal, assim como as escamas de peixe. O conjunto inclui manoplas.

Peitoral. A armadura peitoral é constituída por um peitoral de metal usado com couro flexível em seu interior. Embora ele deixe as pernas e braços do usuário relativamente desprotegidos, essa armadura fornece boa proteção para seus órgãos vitais, deixando quem a usa relativamente sem restrições.

Meia-Armadura. Essa armadura é composta de placas de metal moldadas que cobrem a maior parte do corpo. Ela não inclui proteção para as pernas além de caneleiras fixadas com tiras de couro.



geralmente é vestida apenas por aqueles que não podem pagar por uma armadura melhor.

Cota de Malha. Feita de anéis de metal entrelaçados, a cota de malha inclui uma camada de tecido acolchoado usada por baixo da malha de metal para evitar atrito e amortecer o impacto dos golpes. O conjunto inclui manoplas. Cota de Talas. Essa armadura é feita de tiras verticais de metal, rebitadas a um suporte de couro, usadas sobre um preenchimento de pano. Cotas de malha flexíveis protegem as articulações.

Placas. A armadura de placas consiste em placas de metal moldadas para cobrir todo o corpo. Inclui luvas, botas de couro pesadas, um capacete com viseira e espessas camadas de enchimento por baixo da armadura. Fivelas e tiras de couro distribuem o peso ao longo do corpo.

ENTRANDO E SAINDO DE UMA ARMADURA

O tempo que leva para vestir ou despistar uma armadura depende da categoria.

Vestir. Esse é o tempo necessário para colocar a armadura. Você se beneficia da CA da armadura só se despende o tempo integral para vestir o conjunto da armadura.

Remover. Esse é o tempo necessário para despistar uma armadura. Se alguém ajudá-lo, reduza esse tempo pela metade.

VESTINDO E DESPINDO UMA ARMADURA

Categoria	Vestir	Remover
Armadura Leve	1 minuto	1 minuto
Armadura Média	5 minutos	1 minuto
Armadura Pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 ação	1 ação

ARMADURA PESADA

De todas as categorias de armaduras, as armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Essas armaduras cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger quem as usa de uma grande variedade de ataques. Só guerreiros proficientes podem gerir o seu peso e volume. Armaduras pesadas não permitem que o usuário adicione seu modificador de Destreza na Classe de Armadura, mas também não o penaliza se seu modificador de Destreza for negativo.

Cota de Anéis. Esta armadura é feita de couro com pesados anéis presos a ela. Os anéis ajudam a reforçar a armadura contra golpes de espadas e machados. A cota de anéis é inferior à cota de malha e

ARMAS

Sua classe garante a você proficiência com algumas armas, refletindo tanto o foco da classe, quanto as ferramentas mais prováveis que o personagem usa. Não importa se você prefere uma espada longa ou um arco longo, sua arma e a capacidade de manejá-la efetivamente podem significar a diferença entre a vida e a morte enquanto estiver se aventurando. A tabela Armas mostra as armas mais comuns utilizadas no mundo de Runeterra, seu preço e peso, os danos que elas causam quando atingem um alvo, e qualquer propriedade especial que elas possuem. Cada arma é classificada como corpo-a-corpo ou à distância. Uma arma corpo-a-corpo é usada para atacar um alvo a 1,5 metro de você, enquanto que uma arma à distância é usada para atacar um alvo a uma certa distância.

PROPRIEDADES DAS ARMAS

Muitas armas têm propriedades especiais relacionados com a sua utilização, como mostrado na tabela Armas.

Acuidade. Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance. Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

Arremesso. Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

Distância. Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

Duas Mão. Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa

propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

Especial. Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso, explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante).

Leve. Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas.

Munição. Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

Pesada. Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam -na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

Recarga. Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

Versátil. Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

ARMAS IMPROVISADAS

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e precisam atacar com qualquer coisa que tenham ao alcance das mãos. Uma arma improvisada inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira, uma roda de carroça ou um goblin morto. Em muitos casos, uma arma improvisada é similar a uma arma existente e pode ser tratada como tal. Por exemplo, um pé de mesa é semelhante a uma clava. Com o consentimento do Mestre, um personagem que tenha proficiência com uma determinada arma pode usar um objeto similar como se fosse essa arma e usar seu bônus de proficiência. Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo-a-corpo, ou arremessar uma arma corpo-a-corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano.

ARMAS

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
<i>Armas Simples Corpo-a-Corpo</i>				
Adaga	2 po	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, leve, arremesso, (distância 20/60 pés)
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (distância 30/120 pés)
Bordão	2 pp	1d6 concussivo	2 kg	Versátil (1d8)
Clava Grande	2 pp	1d8 concussivo	5 kg	Pesada, duas mãos
Foice Curta	1 po	1d4 cortante	1 kg	Leve
ídolo do Deus Ancião	20 po	1d8 concussivo	5 kg	Pesada, Duas Mãos
Lança	1 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Arremesso (distância 20/ 60 pés), versátil (1d8)
Maça	5 po	1d6 concussivo	2 kg	-
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1 kg	Leve, arremesso (distância 20/ 60 pés)
Martelo Leve	2 po	1d64 concussivo	1 kg	Leve, arremesso (distância 20/ 60 pés)
Porrete	1 pp	1d4 concussivo	1 kg	Leve
<i>Armas Simples à Distância</i>				
Arco Curto	25 po	1d6 perfurante	1 kg	Munição (distância 80/320 pés), duas mãos
Besta Leve	25 po	1d8 perfurante	2,5 kg	Munição (distância 80/320 pés), recarga, duas mãos
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 20/ 60 pés)
Funda	1 pp	1d4 concussivo	-	Munição (distância 30/ 120 pés)
<i>Armas Marciais Corpo-a-Corpo</i>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Cimiterra	25 po	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, leve
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5 kg	Acuidade, alcance
Espada Curta	10 po	1d6 perfurante	1 kg	Acuidade, leve
Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3 kg	Pesada, duas mãos
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)
Glaive	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Lâmina Navori	15 po	1d6 cortante	1,5 kg	Leve, Alcance, Arremesso(distância 20ft/60ft), Especial
Lança de Montaria	10 po	1d12 perfurante	3 kg	Alcance, especial
Lança Longa	5 po	1d10 perfurante	4 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Maça Estrela	15 po	1d8 perfurante	2 kg	-
Machado Grande	30 po	1d12 cortante	3,5 kg	Pesada, duas mãos
Machado de Batalha	10 po	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)
Malho	10 po	2d6 concussivo	5 kg	Pesada, duas mãos
Mangual	10 po	1d8 concussivo	1 kg	-
Martelo de Guerra	15 po	1d8 concussivo	1 kg	Versátil (1d10)
Picareta de Guerra	5 po	1d8 perfurante	1 kg	-
Rapieira	25 po	1d8 perfurante	1 kg	Acuidade
Tridente	5 po	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (distância 20/60 pés), versátil (1d8)
<i>Armas Marciais à Distância</i>				
Arco Longo	50 po	1d8 perfurante	1 kg	Munição (distância 150/600 pés), pesada, duas mãos
Besta de Mão	75 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 30/120 pés), leve, recarga
Besta Pesada	50 po	1d10 perfurante	4,5 kg	Munição (distância 90/ 400 pés), pesada, recarga, duas mãos
Rede	1 po	-	1,5 kg	Especial, arremesso (distância 5/15 pés)
Zarabatana	10 po	1d4 perfurante	0,5 kg	Munição (distância 25/ 90 pés), recarga

Uma arma improvisada de arremesso tem um alcance normal de 20 pés e um alcance máximo de 60 pés.

lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando você não está em uma montaria.

Rede. Uma criatura Grande ou menor atingida por uma rede fica impedida até se libertar. Uma rede não afeta criaturas que não possuem uma forma definida, ou criaturas Enormes ou maiores. A criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar, ou outra criatura dentro do alcance que obtiver sucesso no teste pode fazer isso por ela. Causar 5 de dano cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura sem feri-la, encerrando o efeito e destruindo a rede. Quando você usa uma ação, ação bônus, ou reação para atacar com a rede, você pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que você possa realizar normalmente.

Lâmina Navori. Lâminas Navori possuem propriedades únicas, elas são lâminas que podem flutuar ao redor do usuário caso

ARMAS DE PRATA E OURO

Alguns monstros que possuem imunidade ou resistência às armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata. Aventureiros previdosos investem algumas moedas extras para cobrir suas armas com prata. Você pode cobrir com prata ou ouro uma única arma ou 10 peças de munição por 100 à 500 po. Esse custo representa não apenas o preço da prata ou Ouro, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos eficiente.

ARMAS ESPECIAIS

Armas com regras especiais são descritas aqui.

Lança de Montaria. Você tem desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo a até 1,5 metro de você. Além disso, uma

ele possa controlar o Ki das Lâminas. Sendo da Doutrina da Dança das Lâminas, você aprende a controlar essas armas únicas, podendo controlar até 6 de uma única vez com o ki. Você possui desvantagem quando usar lâmina Navori sem ser da Doutrina da Dança das Lâminas. Além de não poder controlar as Lâminas propriamente, usando apenas uma por vez, e ao usar essa arma que não possui nenhuma espécie de empunhadura, você recebe 1d6 de dano cortante para cada ataque que realizar, ele sendo um sucesso ou não.

ARMAS DARKIN

Quão maior a glória, maior pode ser a queda. Campeões amados pela sua pátria no passado, os Darkin alcançaram a graça máxima dos Shurimanes, passaram pelo processo de Ascensão e se tornaram criaturas poderosas imbuídas de características fantásticas providas pelo Disco Solar. No entanto, após um longo período de sombra em Shurima com a ausência de seu Imperador, esses Ascendidos uniram-se e resolveram tomar o poder transformando-se em tiranos.

Não mais envolto em glórias, mas sim em temor e tirania, eles passaram a ser chamados de Darkin, o que ficou conhecido como “As guerras Darkin” foi um período sangrento e de horrores que foi responsável em boa parte pela dispersão dos Shurimanes, durante esse período, eles controlaram com mão de ferro, muitas vezes entrando em conflito uns contra os outros e fazendo o povo pagar por isso.

A grande salvação veio das estrelas, ou ao menos ela disse assim, Zoe, o aspecto do Crepúsculo, trouxe para os humanos o segredo necessário para que se livrassem desses tiranos com poderes divinos, através da magia era possível aprisioná-los em suas armas e assim nasceram as Armas Darkin.

São conhecidos apenas três Darkin nos dias mais recentes de Runeterra, Aatrox, Varus e Rhaast, no entanto podem existir muitos mais pelo mundo esperando para serem despertos, as regras a seguir visam a construção de Armas Darkin e devem ser usadas com cautela, via de regra essa armas mágicas tendem a desequilibrar a curva de poder.

CRIAÇÃO DE ARMA DARKIN

Toda arma Darkin é por natureza um item amaldiçoado que requer sintonização para realizar qualquer bonificação, a partir do momento em que você se sintoniza com a arma você não pode mais largá-la. Uma arma Darkin sintonizada em seu estado de dominação normal recebe bônus de acerto e dano baseado em seu Despertar.

Em aparência, uma arma Darkin difere-se sempre de uma arma qualquer e para especialistas elas sempre tem algo de diferente em relação a uma arma mágica normal, em seu aspecto dormente, ela apenas traz alguns traços pitorescos e que indicam pelo menos uma predileção por uma aparência assustadora para as armas. Já em estado despertado, elas claramente se diferenciam tendo traços comuns que remetem a uma realidade orgânica, com olhos e bocas sendo os principais traços.

O portador de uma arma Darkin também recebe alguns traços em seu aspecto que variam de acordo com as integrações com a arma, quando o domínio é maior para a arma, esses traços remetem à forma original do Darkin, já quando o portador está dominando a mesma, os traços se referem à sua glória enquanto ascendentes.

NOMES DARKIN

Femininos: A'at, Aahset, Aamunet, Aaneksi,

Aatet, Baaketamon, Intaakaes, Joba, Kermaanub, Maaia, Meritaamen, Nebetah, Qalhata, Taakhat, Tasset, Taaweret.

Masculinos: Aahmose, Akhom, Amaasis, Amenemhet, Aanen, Baanefre, Hekaib, Horwedjaa, Huya, Kaagmni, Kawaab, Kenamon, Kewaap, Khaafra, Masahaarta, Nebaamun, Nebetkaa, Pakhom, Paawah, Paawero, Raamose, Saabaf, Shabaaka, Thaaneni

COMUNICAÇÃO

As armas Darkins podem falar, ler e compreender Shurimane antigo, Comum e os idiomas de seus portadores dominados. Além disso, pode se comunicar telepaticamente com qualquer personagem que esteja carregando ou empunhado-o.

SENTIDOS

As armas Darkin possuem percepção às cegas de 60 pés, possuem audição e visão normal com alcance de 30 pés

TENDÊNCIA

Toda arma Darkin possui um alinhamento maligno, você pode escolher entre Leal, neutro ou caótico. Ou então rolar na tabela abaixo

TENDÊNCIA DA ARMA DARKIN

d100	Tendência
1-33	Leal
34-66	Neutro
67-00	Caótico

HABILIDADES

HABILIDADES DA ARMA DARKIN

INT	SAB	CAR
4d6+ Domínio	4d6+ Domínio	4d6+ Domínio

CARACTERÍSTICA MAIOR

Toda arma darkin possui uma ou duas características maiores

Discurso Hipnótico: O portador pode falar com criaturas não hostis, elas fazem uma salvaguarda contra ($8 + \text{proficiência} + \text{modificador de Carisma}$ do portador). Se falharem, ficarão encantados pelo personagem por um dia, e então ficarão imunes a esse efeito por 24 horas depois que ele terminar. Se uma criatura tiver sucesso em sua salvaguarda, ela não ficará encantada e ficará imune por 24 horas. Use uma vez por descanso longo

Conjurador: O portador magicamente polimorfiza em um humanoide ou besta que tem um Nível de Dificuldade não superior a 1/4 (arredondando para cima) do seu nível de Personagem. Ele volta para a sua verdadeira forma se cair inconsciente. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando é absorvido ou suportado pela nova forma (a escolha do portador). Em uma nova forma, o portador mantém seu alinhamento, Pontos de Vida, Dados de Vida, capacidade de falar, perícias, resistências e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Suas estatísticas, capacidades e ataques são substituídos pelos da nova forma, exceto quaisquer características de classe, ataques múltiplos e ações lendárias dessa forma.

Voar: O portador (se tiver asas) ganha a

habilidade de voar a uma velocidade igual a duas vezes sua velocidade de caminhada.

Talento: O portador recebe um talento a qual ele se qualifica, você pode selecionar este traço várias vezes.

Resistência: O portador recebe proficiência em um dos seguintes testes, Inteligência ou Carisma.

Fluxo Rúnico adicional: O portador recebe um fluxo rúnico adicional, que pode ser aprimorada de acordo com o nível do personagem, você pode selecionar este traço várias vezes.

Explosão Rúnica adicional: O portador recebe uma explosão rúnica adicional, que pode ser aprimorada de acordo com o nível do personagem, você pode selecionar este traço várias vezes.

CARACTERÍSTICA MENOR

As armas Darkins possuem até quatro características menores

Pulso Rúnico adicional: O portador recebe um pulso rúnico adicional.

Fagulha Rúnica adicional: O portador recebe uma fagulha rúnica adicional, que pode ser aprimorada de acordo com o nível do personagem.

Proficiente: O portador recebe 1 habilidade (que não tenha proficiência) de sua escolha para ganhar proficiência, você pode selecionar esta característica várias vezes.

Língua: O portador aprende um novo idioma, você pode selecionar este traço várias vezes.

Visão: A primeira vez que você escolhe essa característica, o portador ganha visão no escuro em 60 pés, na segunda vez ele obtém visão às cegas em 10 pés.

Anfíbio: O portador pode respirar até 10 minutos embaixo da água. Se escolher esse traço uma segunda vez o portador pode respirar embaixo d'água por tempo indefinido.

Caminhada no Deserto: O portador pode se mover em superfícies desérticas sem precisar fazer uma verificação de habilidade. Terreno difícil, composto de areia, não custa movimento extra.

ESTADO DE DESPERTAR

Toda Arma Darkin já foi um ser inteligente no passado, aprisionados em suas armas com as quais causaram chacinas e exerceram a tirania, essas criaturas continuaram conscientes, no entanto algumas foram completamente trancadas em cofres arcânicos, outras enterradas em profundidades assustadoras, o que fez com que entrassem em um estado de dormência. Já outras, permaneceram ativas trocando de usuários regularmente ou mesmo dominando completamente um portador. As armas Darkin ao serem encontradas podem estar tanto em estado Dormente, parecendo itens mágicos regulares, quanto já despertas, o processo de dominação se inicia quando a arma é sintonizada pela primeira vez e sempre começa do zero a cada novo portador.

DORMENTE

Encontrar armas Darkin já é por si algo extremamente raro, no entanto, dependendo de onde elas são encontradas, podem ser armas dormentes, elas são armas que foram abandonadas ou presas durante muito tempo, fazendo com que o Darkin entre em um estado de animação suspensa até que algo tire desse processo nesse caso, ao começarem a ser usadas iniciam o processo de despertar.

PROCESSO DE DESPERTAR:

Ao ser encontrada Dormente, a arma Darkin inicialmente não possui personalidade e seu aspecto visual não difere tanto de armas mágicas regulares. No entanto ao começar ser utilizada em batalha, ela inicia o processo de despertar se alimentando do sangue dos inimigos.

O estado de dormência é variável e funciona da seguinte forma, cada ponto de cano causado por ela é acumulado até alcançar o limiar de dormência, a variação pode ser entre 100 pontos até 300 (a critério do mestre), dependendo de por quanto tempo ela se manteve dormente.

DESPERTA

Armas Darkin despertas já carregam a consciência original do Darkin manifestas, elas já possuem mais poderes, tem uma aparência mais



Rápido: A velocidade de caminhada do portador aumenta em 10 pés, você pode selecionar este traço várias vezes.

Nadador: O portador ganha uma velocidade de nado igual a velocidade de caminhada.

Escalar: O portador ganha uma velocidade de escalada igual a sua velocidade de caminhada.

Imunidade: Escolha encantado, exausto, assustado ou paralisado, o portador ganha imunidade à condição escolhida. Você pode selecionar esse traço várias vezes

característica e podem se comunicar com o usuário. A personalidade do Darkin é o grande fator diferencial aqui, enquanto alguns podem ser sedentos, diretos e sem ocultar o que verdadeiramente são, outros podem ser mais estratégicos e sorrateiros, fingindo benevolência.

TRÉGUA/ CONTROLE

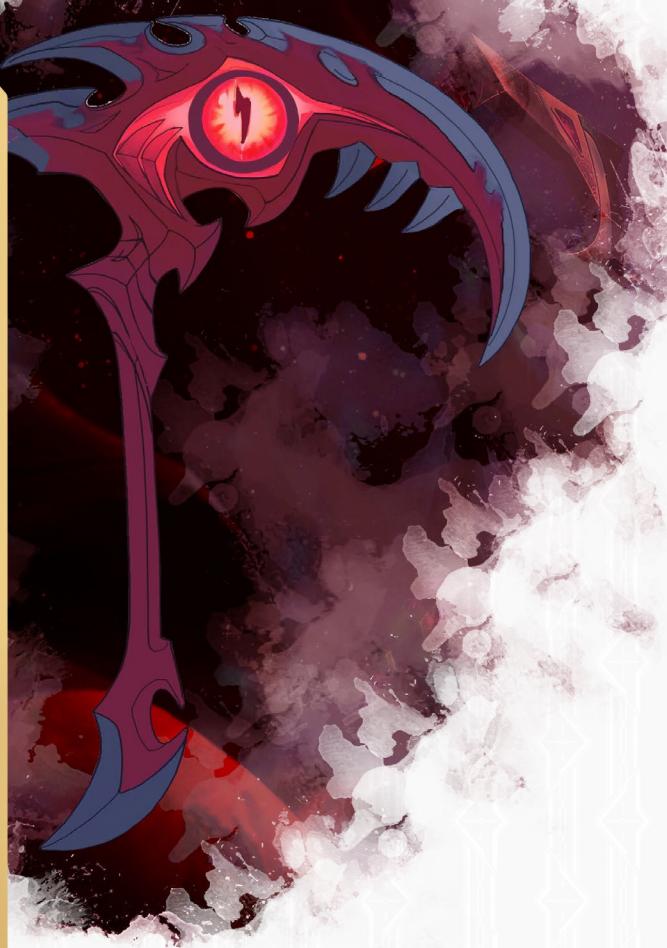
Após o despertar, inicia-se o processo de Domínio, que inevitavelmente levará para a Exaltação da arma ou para o Controle dela, no entanto antes que o controle pleno seja alcançado por qualquer uma das duas partes, existem vitórias temporárias, no qual o

portador domina ou é dominado por ela por um tempo reduzido.

Durante o Domínio da arma sobre o Portador, o personagem se torna um NPC, com ações gerais sendo controladas pelo mestre e com pequenos lampejos por parte do jogador. Uma forma de executar isso é fazer com que escolhas muito impactantes tenham interação do jogador sem que ele saiba exatamente o que está acontecendo.

Quando uma arma Darkin domina seu portador temporariamente, jogue 1d4+ valor de Domínio para saber por quantos dias ele fica sob controle. Durante esse tempo, esse controle pode ser reduzido por fatores aleatórios que causem perda do controle do Darkin sobre o seu portador.

No caso de trégua, o portador se beneficia de algum poder a mais temporariamente por 1d4 + o inverso do valor de Domínio dias, com esse controle podendo ser perdido no caso de atitudes que vão contra os princípios do personagem. Durante esse tempo, o portador não precisa fazer jogadas de Domínio.



EXALTADA - PERDA DE CONTROLE DO PERSONAGEM

Sintonizar-se com uma arma Darkin é entrar em uma disputa contra uma entidade antiga e maligna, essa disputa acontece a todo momento e o Darkin estará a espera para dominar e poder se manifestar completamente, libertando-se de sua prisão.

Quando o Darkin assume o controle do seu portador, o personagem se torna um NPC de alinhamento Maligno.

A disputa do Domínio tem dois destinos, quando o portador assume o controle, embora o Darkin não entre em inatividade completa, ele está sob domínio do portador, com os traços malignos de sua personalidade sendo suprimidos e se tornando uma espécie de servo. Dessa forma o portador pode extrair quase todo potencial da arma Darkin.

REDIMIDA

Esse é o estado mais elevado para o portador e também o mais raro de todos, ao invés de dominar a arma ou ser dominado por ela, o portador e o Darkin entram em comunhão, com o Darkin tornando-se ciente de seus atos e de seus erros que levaram-no a ser aprisionado nessa forma iniciando uma busca por redenção. É um estado praticamente mítico dado que não temos ciência de nenhum caso em que isso tenha ocorrido.

CONFLITO

A arma possui vontade própria, moldada por seu propósito destrutivo e dominador buscando sempre uma forma de controlar o portador. Caso seu portador aja de uma maneira oposta a sua própria conduta, por exemplo, um personagem justo ter uma atitude desonrada ou injusta abre espaço para que a arma possa exigir um teste de vontade. Quando isso ocorrer, o item realiza um teste de Carisma + pontos de Domínio para tentar dominar o portador resistido por uma salvaguarda de Sabedoria.

Se o item vencer a disputa ele receberá um ponto de Domínio, em caso de falha crítica recebe dois pontos ou até mais dependendo da gravidade, no caso de sucesso o valor de domínio permanece inalterado. Além disso, ações verdadeiramente “heróicas” e/ou de auto-sacrifício podem modificar o valor de Domínio.

Além disso a arma pode fazer uma exigência a seguir: O item exige que seu portador persiga os objetivos do item em detrimento de todos os outros objetivos.

DOMÍNIO:

Toda Arma Darkin tem uma característica chamada Domínio, que se inicia em 0 ao ser despertada. Quando o portador recebe dano ou perde a consciência ele deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria contra o domínio da arma, o CD desse teste é 10 + Domínio, que pode tanto ser positivo, quanto negativo, situações específicas podem modificar completamente o valor do teste como Domínio mental, Proximidade da Morte.

PONTUAÇÃO DE DOM

Resultado	Domínio
Sucesso	-1
20 natural	-2
Falha	+1
1 natural	+2

DOMÍNIO (EXALTADO OU DOMINADO)

Pts.	Característica	Tendência
8	Possuído pelo Darkin	CM
6	A arma tem +4 em seus atributos	NM
4	Desvantagem em testes de Resistência para dominação, A arma pode diminuir ou aumentar seu dano baseado nos interesses do Darkin (metade do dano causado para cima ou para baixo)	LM
2	A arma tem +2 em seus atributos	-
0	Normalidade	-
-2	Vantagem no primeiro ataque ou dano extra de +2	-
-4	Vantagem em testes de Resistência para dominação	-
-6	Salvaguarda +4	-
-8	Subjugação Darkin	-

EXEMPLO DE ARMA DARKIN

Machado de Batalha Maaia

Requer sintonização: 15 de força; +4 desperto, +2 dormente;

“Antes de se tornar um Darkin, Maaia era uma grande guerreira Ascendente do exército Shurimane antigo, respeitada por todos que a viram em um campo de batalha usando seu machado extremamente desequilibrado.

Sua arma era algo que poucos podiam ou sabiam portar, sua lâmina possuindo um peso extremamente alto fazia com que os ataques fossem difíceis de se acertarem, mas não para Maaia. Sua força não tinha igual, ela aprendeu a manejar o machado como nenhum outro pôde.

No grande desastre de Icathia sua ajuda foi necessária, ela venceu muitas batalhas contra os seres do vazio, mas a cada batalha sua mente se



corrompia um pouco mais. Onde sua bondade e gentileza estavam deu espaço para Fúria e desprezo. Ela tomou posse de uma das cidades do império caído, comandando-a com mão de ferro, quem a contrariasse tinha seu destino traçado, a morte era uma certeza.

Sua arrogância e suposta superioridade a cegaram, fazendo com que ela não visse a revolta que seu “povo” tramava, muitos morreram na batalha para aprisionar, mas com a ajuda do aspecto do crepúsculo eles puderam contê-la em sua arma.

Os poucos sobreviventes esconderam o machado outrora admirado numa tumba, com tantos obstáculos que seria impossível alguém

possuir o machado novamente. Mas a cidade caiu em esquecimento e foi soterrada pelas areias.

Alguns caçadores de recompensa ousados ouviram os boatos sobre uma cidade sob as areias do grande saí. Quando se aproximaram da tumba ouviram um chamado, algo ancestral e poderoso, Maaia os chamava.

O primeiro shurimane que ousou levantar o machado teve sua mente possuída momentaneamente e matou alguns de seus companheiros, mas um jovem rapaz de Ionia que acompanhava o grupo o esfaqueou pelas costas, tomando o machado para si.

Pouco se sabe sobre o paradeiro de Sora e de Maaia, alguns dizem que uma força indomável estava em Ionia durante a invasão de Noxus.“

Alinhamento: Caótico mal;

Habilidades base: Int: 12, Sab: 16, Car: 17;

Idiomas: Pode falar e ler Comum, Shurimane Antigo, Shurimane e Ioniano; tem a capacidade de se comunicar Telepaticamente;

Sentidos: Percepção às cegas 60 pés; Visão e audição 30 pés

CARACTERÍSTICAS MENORES

Proficiente: Intimidação

Imunidade: Assustado e Paralisado

Fluxo Rúnico Adicional: Atropelar

CARACTERÍSTICAS MAIORES

Voar: O portador (se tiver asas) ganha a habilidade de voar a uma velocidade igual a duas vezes sua velocidade de caminhada. Caso o portador ainda não possua asas, asas negras crescem em suas costas, concedendo a ele uma velocidade de vôo igual a sua velocidade de caminhada

Talento: Atleta

Você passou por extenso treinamento físico para ganhar os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Quando você estiver caído, se levantar requer apenas 1,5 metro do seu deslocamento.
- Escalar não custa movimento adicional a você.
- Você pode realizar um salto em distância correndo ou um salto em altura correndo se movendo apenas um passo de ajuste de 1,5 metro, ao invés de 3 metros.

TRÉGUA

O portador que consegue dominar temporariamente o Machado de Batalha Maaia recebe um aumento de +2 na sua Constituição e Força por 1d4 dias + o inverso do valor de domínio.

DOMINADA

Ao ser dominada, o Machado concede ao seu portador asas negras que dobram sua velocidade de vôo, um incremento de +3 na sua Força e +3 na sua Constituição. Além de dar a capacidade de possuir a Explosão Rúnica “Chamado da Dama da Fúria”

REDIMIDA

Ao ser dominada, o Machado concede ao seu portador asas negras que dobram sua velocidade de vôo, um incremento de +5 na sua Força e +5 na sua Constituição. Além de dar a capacidade de possuir a Explosão Rúnica “Chamado da Dama da Fúria”

MEMBROS PROSTÉTICOS

"Nem mesmo as chamas ou as profundezas poderão clamar por mim."

- Gangplank

O começo ou o fim de muitas aventuras já se deu quando aventureiros sofreram a perda um braço ou uma perna, seja ao perder essa parte de seu corpo e com ela o espírito de aventura, ou mesmo o começo de uma nova jornada em busca de um substituto.

Em Runeterra as magias de restauração não são tão comuns, as que podem regenerar membros perdidos são raras e muitas vezes fora de qualquer preço que se possa pagar.

No entanto, Runeterra também é imersa em magia e tecnologia, seja ela hextec, quimtec, ou mesmo tecnologias perdidas de Shurima ou Icathia.

Graças a isso, não é estranho que pessoas pelo mundo inteiro possam recuperar membros perdidos muitas vezes com algumas vantagens em relação aos perdidos membros de carne frágil.

Cada membro prostético tem sua função e sua história, em cada local de Runeterra eles são vistos de forma completamente diferente, enquanto em alguns lugares eles são tão comuns, como em Zaun, em outros, como Demacia, eles podem muito bem atrair uma confusão enorme.

A origem de cada membro prostético é por si uma aventura, como você perdeu ele originalmente? Qual foi o caminho para encontrar um substituto e qual foi o preço pago por isso?

Os membros podem fazer parte da criação de personagem com autorização do mestre, mas podem também ser parte de uma aventura para ajudar um membro do grupo, talvez seja algo descoberto em alguma tumba antiga ou em um laboratório de um gênio louco.

De verdadeiras obras primas Hextec até simples membros de madeira animados, os membros prostéticos são variáveis e dependem muito de sua origem e do valor pago por eles, nem sempre esse valor é financeiro, muitas vezes os poderes que possuem esses membros prostéticos podem muito bem exigir valores ainda mais altos.

TABELA DE RARIDADE

Raridade	Nível	Bônus	Valor
Comum	1 ou maior	-	50 - 100 po
Incomum	1 ou maior	-	101 - 500 po
Raro	5 ou maior	+1	501 - 5.000 po
Raríssimo	11 ou maior	+2	5.000 - 50.000 po
Lendário	17 ou maior	+3	50.001 po +

A tabela acima serve para orientar mestres quanto ao custo básico dos membros, isso não inclui os custos de uma operação (quando necessários) e podem muito bem flutuar de forma exorbitante de acordo com a procedência dos mesmos.

Locais onde membros prostéticos podem ser encontrados são clínicas em Zaun e Piltover, alguns raros lugares em Noxus, em Ionia não são comuns mas existem, em Águas de Sentina certamente no mercado negro e no mercado de Shurima talvez se encontrem coisas "perdidas". Além disso, em ruínas antigas por toda Runeterra podem ser encontrados desde membros prostéticos até peças de armadura que funcionem como os mesmos.

COMUNS

Um membro simples é normalmente um

substituto simples para um braço ou uma perna, feito de algum material não especial como madeira ou metal, ele normalmente não executa todas as funções originais mas servem para necessidades do dia a dia. São as pernas de pau de piratas, os ganchos no lugar das mãos, ou outras formas mais rústicas de substituição como mãos com mecanismo de abrir e fechar imprecisos. Normalmente fornecem desvantagem em seu uso para combate e atividades mais complexas.

Mão de Ganco. Você retém a habilidade de segurar um objeto nessa mão, no entanto ela conta como a perda de um dedo, você não pode usar uma arma nela a não ser que seja uma arma de duas mãos. Ele pode ser usado para ataques corpo-a-corpo e causa dano de 1d4 + modificador por perfuração.

Perna de Pau. Você conta com a perda de um dedo ao invés de uma perna ou do pé.

Cone de Ouvido. Você perde a desvantagem em testes de Percepção por audição.

INCOMUNS

Essa realidade não é acessível a todos, os membros Incomuns são normalmente mágicos, eles possuem as funções do membro original sem adicionar a ele qualquer funcionalidade normalmente, eles trazem ainda algumas desvantagens como ruídos em membros mecânicos, falta de sensibilidade, uso limitado, necessidade de algum combustível ou fonte de energia, entre outras possibilidades.

Semente Ferrobrasa

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

A integração dos Ionianos com a natureza e a magia proporciona feitos surpreendentes, uma delas é a semente de Ferrobrasa, uma planta da fauna Ioniana que pode ser plantada em um corpo orgânico e rapidamente cresce substituindo um membro, seja um braço, uma perna ou uma cauda. Sua aparência varia de acordo com o hospedeiro, podendo ter a aparência de madeira em várias cores e até mesmo com cores vivas como de pétalas.

Uma inserção de Semente de Ferrobrasa só pode ser feita por algum curandeiro ou mago Ioniano que conheça a fundo as propriedades da Ferrobrasa. Após ser plantada, ela se alimenta sozinha dos fluidos do hospedeiro como um simbionte, crescendo ao longo dos dias e alcançando seu estado completo em 5 dias.

Após esse período, ela entra em um estado dormente e se integra completamente ao seu hospedeiro, substituindo um membro efetivamente.

Magias de cura e procedimentos de cura funcionam normalmente no membro substituído, para todos os casos ela não conta como um item mágico mas sim como parte do corpo.

No caso do mesmo membro ser decepado novamente, a semente de Ferrobrasa sai de seu estado dormente e volta a crescer regenerando o membro perdido, a não ser que a nova amputação seja feita numa região acima da anterior, removendo a semente do organismo.

Hexmembro Série Bronze 4

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Os Artífices Hextec sempre produzem maravilhas com sua tecnologia aliada à magia. Os Hexmembro Série Bronze 4 são uns dos modelos mais simples disponíveis para substituição de um membro amputado, eles se adaptam ao tamanho máximo de um usuário grande.

Sua cor é a de bronze envelhecido exatamente como um membro comum, mas um exame minucioso revela algumas runas que refletem pouca luz assumindo um brilho azul claro bem pálido e quase

imperceptível, não causando problemas de visibilidade no escuro, são encontrados na versão Perna e na versão Braço.

O usuário do Hexmembro Série Bronze 4 recebe +1 de força até o máximo de 19, além disso ataques desarmados causam +1 de dano adicional.

RAROS

Para os que tem poder ou dinheiro, existe uma classe de membros prostéticos bem distante, normalmente são construções mágicas com propriedades adicionais às do membro original, seja aumento de força, resistência adicional, ocultação de armamentos e em alguns casos até conseguem disparar magias. Nessa classe já são encontrados outros órgãos mais complicados como olhos, corações, pulmões entre outros.

Mão de Ferro Noxiana

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Embora tenha esse nome, a mão de Ferro Noxiana é uma prótese de origem Zaunita, feita para poderosos Noxianos substituarem suas mãos perdidas em guerra. A Mão de ferro Noxiana é preta como carvão e faz com que seu usuário transmita uma aura de poder e opressão. Ao ser utilizada em combate ela apresenta veios vermelhos incandescentes.

O usuário da mão de Ferro recebe força + 2 (não podendo ultrapassar 20), causa +2 de dano em ataques desarmados e pode invocar uma vez por dia a magia Tentáculos Negros de Evard com CD 14, além disso, ele tem vantagem em testes de intimidação.

Pérola Icathiana Menor

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Não se sabe se essa pérola realmente tem origem em Icathia, no entanto os comerciantes usam esse nome para vende-la por preços bem acima do mercado. Uma pérola roxa e cinza escuro, ela restaura a visão de seu usuário.

Uma vez por dia o usuário dela pode invocar o efeito da magia Visão da Verdade, além disso, criaturas do Vazio parecem considerar usuários dela menos ameaçadores.

RARÍSSIMOS

A diferença entre Raros e Raríssimos está especialmente na quantidade de funções adicionais, enquanto membros Raros possuem uma ou duas propriedades adicionais, os membros raríssimos podem possuir três ou mais propriedades, fazendo deles objetos ainda mais cobiçados e de valor substancialmente mais alto. Via de regra, membros raríssimos custam mais caro que uma restauração do membro original.

Coração de Rubi Escarlata

Item maravilhoso, raríssimo (requer sintonização)

Essa peça maravilhosa é uma das construções Hextec mais importantes de Simon Aldhun, um gênio Hextec independente pelo qual os barões químicos tem disputado entre si o mecenato. Uma peça de Rubi encantado que é estimulada através de um composto de platina e cristal hextec e pode tanto ser implantada em um coração doente quanto substituir completamente um coração. Após a inserção, a região do peito exibe uma leve luminescência vermelha.

O usuário recebe +2 em constituição e recebe 10 pontos de vida temporários, além disso ele cura 1 ponto de vida a cada 10 minutos. A cada

dia o coração recebe uma carga com limite de cargas igual ao valor de bônus de constituição + proficiência. As cargas podem ser consumidas da seguinte forma:

- 1 carga para Proteção contra Lâminas por 5 rodadas apenas sobre si mesmo.,
- 2 cargas para Neutralizar qualquer veneno ao toque em qualquer alvo.
- 3 cargas para Restauração Maior em um alvo (podendo ser o próprio usuário).

Braço da Lei

Item maravilhoso, raríssimo (requer sintonização)

Construído originalmente para substituir o braço de um antigo oficial da lei de Piltover que o perdeu na linha de serviço, essa prótese foi um projeto secreto da cidade Piltover no qual vários grandes cientistas trabalharam, a assinatura de cada um deles pode ser vista em um exame minucioso. Seu visual é prioritariamente de ouro, com detalhes em ouro velho e em aço. Alguns alegam que exista petrícia em sua composição, mas esse rumor vai contra tudo que se sabe sobre esse elemento.



O braço da lei dá a seu usuário +2 em força e + 1 em constituição, uma vez por semana o usuário é capaz de carregar um imenso pulso antimagia usando a magia Campo Antimagia que não afeta apenas próteses hextec por algum motivo desconhecido.

LENDÁRIOS

Alvo de lendas e rumores, normalmente membros lendários não passam de objeto de fantasia ou histórias contadas entre um gole e outro em uma conversa. Um membro lendário pode ter qualquer aparência, podendo passar por um membro normal ou mesmo ser algo visivelmente diferente e poderoso. As funções do membro original são adicionadas várias capacidades, poderes, entre muitas outras possibilidades.

Fragmento do Disco Solar

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

As lendas dizem que essa peça faz parte de um conjunto de armadura que foi feita com partes do Disco Solar após sua queda. Embora não se possa confirmar isso, o objeto emana uma aura de poder clara, não apenas por ser inteiramente de ouro, cravejado por rubis e com motivos solares que podem ser vistos em baixo relevo, mas por trazer consigo algo da antiga glória de Shurima. Essa peça de armadura pode ser colocada em um braço saudável e até mesmo encaixada apenas no ombro de um braço amputado.

O Fragmento do Disco Solar dá ao seu usuário proteção a dano radiante e de fogo e imunidade ao frio, além disso, o fragmento carrega uma carga por dia, podendo manter até 5 cargas simultaneamente. As cargas podem ser gastas para lançar Bola de Fogo (1 carga), Muralha de Fogo (2 cargas) e Coluna de Chamas (3 cargas). Cada carga adicional usada aumenta o nível efetivo da magia.



Relâmpago Negro Zaunita

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Essa prótese de perna já esteve sob poder de diversos Barões Químicos, alguns que chegaram a executar a amputação de sua própria perna em busca de substituí-la pelo Relâmpago Negro Zaunita, sem sucesso. Essa prótese se adapta à necessidade de seu usuário, podendo substituir até mesmo uma perna inteira. O item parece feito da própria cinza de Zaun, com uma cor preta escura e opaca e com uma surpreendente leveza.

A velocidade base do usuário dobra, ele está sob efeito permanente da magia Velocidade ganhando +2 de

CA, vantagem em restes de resistência de destreza e ganha uma ação adicional em cada um dos turnos. Além disso, o usuário também recebe os efeitos da magia Salto permanentemente. Ainda, a perna carrega 50 cargas, começando com 0 assim que a iniciativa for rolada. Você ganha 3 cargas para metro que se movimente em seu turno. Como uma ação, você pode gastar as 50 cargas e usar a magia Corrente de Relâmpagos, o alvo inicial dessa magia deve estar em alcance de ataque corpo a corpo. A jogada de proteção para essa magia é 15.

ARTEFATOS

Se os lendários são alvo de lendas e rumores, Membros Artefatos são a essência dos quais as lendas bebem, são objetos de poder fora da escala normal, normalmente tem uma Inteligência própria e muitas vezes poderes ocultos, características de evolução orgânica ou mesmo capacidades que permitem até mesmo a dominação de seus usuários.



OLHO LUMINAR DO FULGOR

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Esse artefato tem suas origens nas antigas Ilhas Abençoadas, em uma cidade avançadíssima chamada Fulgor muito antes delas se tornarem Ilhas das sombras. Essa peça é uma orbe dourada com veios negros e uma íris intricada em ouro e alguma joia negra valiosíssima.

O usuário dessa peça recebe +1 em cada atributo e tem visão verdadeira, pode usar uma ação para ver como se estivesse usando um anel de visão de raio-X. Você pode terminar o efeito com uma ação bônus e não sofre exaustão. O olho tem 8 cargas. Você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dele: ataque visual (4 cargas), clarividência (2 cargas), desintegrar (4 cargas) ou dominar monstro (5 cargas). O olho recupera $1d4 + 4$ cargas gastas diariamente ao olhar pela primeira vez para o sol. Você experimenta premonições do perigo e, a não ser que esteja incapacitado, não pode ser surpreendido.

GADGETS DO INVENTOR

DISPOSITIVOS PESSOAIS

No nível 2 de Inventor, você ganha um dispositivo pessoal, uma invenção personalizável versátil e posterior ao invento. Você escolhe um entre um lança-chamas, um kit de granadas, uma pistola de elixir, uma torreta, um drone ou um Cajado Omni Magitech. Confira o Inventor para mais informações.

LANÇA CHAMAS

Uma arma de duas mãos que pode queimar inimigos e criar cortinas de fumaça, manipulando o campo de batalha de maneiras interessantes.

- **Explosão de fogo.** Como ação, gaste 1 energia para disparar uma rajada de fogo. Você projeta uma linha longa de fogo de 40 pés, fazendo um teste de ataque à distância contra cada criatura, causando $1d6 + \text{Int}$ de dano de fogo em um golpe. Isso dá $2d6$ no nível 5, $3d6$ no nível 9, $4d6$ no nível 13 e $5d6$ no nível 17. O teste de ataque usa Destreza.
- **Alastramento Napalm.** Como uma ação, gaste 1 energia e force todas as criaturas dentro de um cone de 15 pés para fazer um Dex salve. Em uma falha, eles recebem $4d6$ de dano por fogo. Uma criatura recebe metade do dano em um sucesso. Você pode gastar mais energia para causar mais $1d6$ de fogo por ponto gasto, até 3 de energia.
- **Cortina de fumaça.** Como uma ação de bônus, e por 1 energia, escape fumaça do seu lança-chamas. Uma esfera de 10 pés de raio centrada em torno de você está cheia de fumaça por 2 rodadas, obscurecendo fortemente a área para todas as criaturas, exceto você.

LANÇA-CHAMAS MELHORADO

(Nível 5 - Escolha um)

- **Dispositivo Leve.** Você pode empunhar o lança-chamas em uma mão.
- **Munição Distante.** A Explosão de Fogo tem um alcance de 80 pés, o Alastramento Napalm afeta um cone de 25 pés e a Cortina de Fumaça preenche uma esfera de 20 pés.
- **Óptica fina.** Concede +2 de bônus para as jogadas de ataque e Dex economize DC para as ações de seu lança-chamas.

LANÇA-CHAMAS AVANÇADO

(Nível 13 - Escolha Um)

- **Explosão de fogo Avançada.** Explosão de fogo causa $d8s$ de dano em vez de $d6s$, e deixa para trás uma parede de chamas por uma rodada que causa $2d8$ de dano de fogo a criaturas que a atravessam.
- **Fumaça tóxica.** Cortina de Fumaça envenena as criaturas, exceto você, por um minuto, quando ela falha em uma salvaguarda de Constituição ou iniciar o Turno ou entrar nela pela primeira vez.
- **Napalm pegajoso.** Alastramento Napalm causa $1d6$ de dano a criaturas que falharem no Dex inicial ao final de cada turno. Isso dura até que eles gastem uma ação para tentar salvar Dex com sucesso, o que encerra esse efeito.

LANÇA-CHAMAS ULTIMATE

(Nível 17 - Escolha um)

- **Conversor Elemental.** Gaste 1 energia como uma ação bônus para causar um tipo diferente de dano (ácido, frio ou relâmpago) com Explosão de Fogo e Alastramento Napalm por um minuto.
- **Explosão Rápida.** Você pode gastar 1 energia adicional para atirar em uma Explosão de fogo como ação de bônus.
- **Napalm agonizante.** Alastramento Napalm causa $D8s$ de dano, assim como um valor de bônus igual ao seu Modificador de Inteligência (min. 1).

KIT DE GRANADAS

Um saco que contém ingredientes para fazer granadas que podem ser feitas na hora. Criar uma granada custa 1 ação bônus e jogar uma é uma ação padrão. Essas bombas explodem assim que alcançam o alvo. Granadas podem ser lançadas a um ponto de 20 pés de distância e têm um raio de 10 pés. Além disso, as bombas podem ser lançadas por outros meios, por critério do DM.

- **Granada Básica.** Criaturas dentro do raio de explosão devem ter sucesso em uma salvaguarda de Dex ou receberão $2d6$ de dano em uma falha no salvamento, ou a metade em um sucesso. O dano aumenta para $3d6$ no nível 5, $4d6$ no nível 11 ou $5d6$ no nível 17.
- **Granada Elemental.** Por 1 energia, as criaturas dentro do raio de explosão devem ter sucesso em uma salvaguarda de Dex ou receberão dano de $3d6$ (ácido, frio, fogo, relâmpago) em uma salvaguarda falha, ou metade do mesmo em um sucesso. Para cada energia de ponto adicional gasta, o dano aumenta em $1d6$, para um máximo de 3 de energia.
- **Granada de fumaça.** Por uma energia, você pode criar uma granada de fumaça que preenche seu raio de explosão com uma nuvem de fumaça que obscurece a área por 2 rodadas para todas as criaturas, exceto você.

KIT DE GRANADAS MELHORADO 1

(nível 5 - escolha um)

- **Granada de Luz.** 2 energias. Sua granada causa os efeitos de um feitiço de luz do dia onde ela pousa por um minuto. Criaturas dentro de quinze pés do seu alvo devem fazer uma salvaguarda de Constituição ou ficar cego por cinco rodadas.
- **Granada Venenosa.** 2 energia. Criaturas na área de explosão fazem um Con save. Em uma falha, eles recebem $2d10$ de dano venenoso e são envenenados por 1 minuto. Em um sucesso, eles simplesmente recebem metade do dano.
- **Granada Concussiva.** Para 2 Energias, você pode criar essa granada desorientadora. Criaturas na explosão devem ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou sofrer dano de trovão em $2d10$ e ficar surdo por 1 minuto. Em um sucesso, eles recebem apenas metade do dano. Eles podem repetir o salvamento no final de seus turnos para acabar com a surdez.

KIT AVANÇADO DE GRANADA

(Nível 13 - Escolha um)

- **Cápsula de peso leve.** Granadas têm um alcance de 80 pés.
- **Bomba dupla.** Duas granadas podem ser criadas em uma ação de bônus, e duas podem ser lançadas em uma única ação padrão. Além disso, eles podem ser lançados em destinos diferentes.



- Pólvora.** As granadas têm um raio de 20 pés e as Granadas Básicas fazem d10s de dano

KIT ULTIMATE DE GRENADE

(Nível 17 - Escolha um)

- Granadas Perigosas.** Dano causado por granadas causa dano extra igual ao dobro do seu modificador de inteligência e cia (min. 2).
- Elementalista Especializada.** Suas granadas Elementais têm efeitos únicos e causam D8s de dano.
- Ácido.** As criaturas que faltarem no Dex save sofrem uma perda de CA igual ao seu Int Mod. (min.1) até o final do seu próximo turno.
- Frio.** As criaturas que faltarem no Dex salvar sofrerão pela metade até o final do seu próximo turno, a menos que elas resistam ou sejam imunes ao frio.
- Fogo.** Criaturas que faltarem no Dex salvar recebem 1d10 de dano de fogo adicional no começo do seu turno.
- Fumaça Pesada.** Você pode criar e jogar até três granadas de fumaça com uma única ação, pagando o custo de energia apropriado. A nuvem de fumaça também dura cinco rodadas, reduz à metade a velocidade de outras criaturas que se movem através dela, e cega criaturas que não passem em uma salvaguarda ao iniciar sua vez ou entrar nela pela primeira vez por 1 minuto. Eles podem repetir o save no final de seus turnos até que tenham sucesso.

TORRETA

Um pequeno dispositivo implantável com uma CA de 12 e HP igual a 5+ (4 * seu nível de engenheiro). Como uma ação, você pode implantar a torre em um espaço adjacente a você. Uma torre não implantada é uma caixa de 6 polegadas. Torretas são armas de fogo automatizadas usadas para defender e apoiar um engenheiro e seus aliados. Apenas um pode ser implantado de cada vez, a menos que indicado de outra forma. Uma torreta pode ser desimpedida enquanto adjacente a ela. Uma torre é imune a danos venenosos e psíquicos.

- Golpe Automatizado.** Criaturas inimigas que entram em um raio de 25 pés ao redor da torreta, ou iniciem a seu turno lá, devem fazer um Dex save. Em uma falha, eles recebem 1d4 + int mod (min. 1) de dano perfurante. Eles recebem metade do dano em um sucesso. Isso aumenta para 2d4 no nível 5, 3d4 no nível 11 e 4d4 no nível 17.
- Névoa Curativa x Energia.** Como ação bônus, ative esse recurso. Crie uma nuvem restaurativa centralizada na torre com um alcance de 15 pés. Criaturas que começam o seu turno nessa área curam uma quantia igual ao seu modificador Int. A nuvem dura um número de rodadas igual à quantidade de energia gasta. (Energia máxima de 3).
- Forçar rede.** Como uma ação bônus, e por 1 energia, force uma criatura que você possa ver dentro de 25 pés da torre para fazer um Dex save, ou será contida até o começo do seu próximo turno.

TORRETA MELHORADA

(Nível 5 - Escolha Uma)

- Torre Robusta.** A CA da torre é aumentada pelo seu modificador de inteligência e seu HP aumenta para 6 * seu nível de engenheiro. Resiste a todos os danos.
- Torre Distante.** Você pode implantar e desimplantar uma torre até 30

pés de distância. O Golpe Automatizado e o Fórmula Curativa têm um alcance de 50 pés e o Névoa Curativa tem um alcance de 30 pés.

- Segunda Torre.** Você pode implantar uma segunda torre de cada vez, e leva 50% menos tempo e dinheiro para reconstruir uma.

TORRETA AVANÇADA

(Nível 13 - Escolha Uma)

- Dano Potencializado.** Golpe Automatizado causa d6s de dano ao invés de d4s. Além disso, como uma ação livre, você pode escolher se o Golpe Automatizado causa um Dano de Perfuração ou um Dano de Força.
- Névoa Restaurativa.** Criaturas curadas pela Névoa Curativa são curadas por duas vezes o seu mod de INT e são restauradas de uma doença ou condição em cada turno em que permanecem ao seu redor (venenosas, cegas, surdas ou paralisadas).
- Rede Eletrificada.** Quando um alvo falha em seu Dex contra o Forçar Rede, ele recebe 4d6 de dano de raio e não pode realizar reações até acabar se livrar da rede.

TORRETA ULTIMATE

(Level 17 - Escolha Uma)

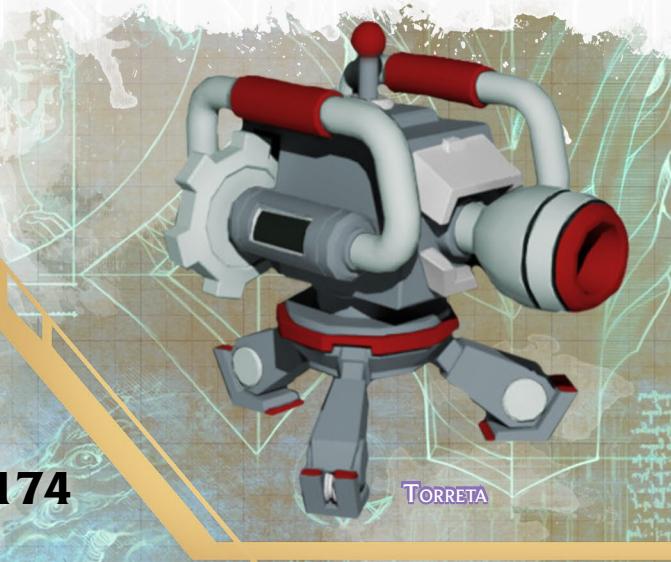
- Gerador de escudo.** Criaturas amigáveis (incluindo você) dentro de 30 pés de uma torre ganham os benefícios de Escudo Arcano.
- Núcleo de Fissura.** Como uma ação, ou após a destruição, uma torre explode. Criaturas dentro de 30 pés devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Dex ou receberão 12d6 + 20 de dano por concussão em uma falha (meio dano em um sucesso).
- Sistema de Teletransporte.** Como uma ação de bônus, você pode fazer uma das suas torres se teleportar para qualquer ponto desocupado dentro de 30 pés de si mesmo. Além disso, você pode armazenar suas torretas em um espaço extradimensional a partir do qual você pode recuperá-las como uma ação livre.

DRONE

Um pequeno dispositivo voador implantável com CA de 12 e HP igual a 5+ (4 * seu nível de engenheiro). Como uma ação, você pode implantar o drone em um espaço adjacente a você. Um drone não lançado é uma esfera de 6 polegadas. Um drone tem uma velocidade de vôo de 30 pés, pode transportar um peso de 40 libras e não pode se mover mais de 300 pés de distância de você. Um drone se move em sua iniciativa, tem sua própria ação de movimento, mas usa suas ações para suas habilidades. Apenas 1 pode ser implantado de cada vez, a menos que seja indicado de outra forma. Um drone pode ser desdobrado enquanto adjacente a ele.

Um drone é imune a danos venenosos e psíquicos. Não pode ser encantado ou assustado, e é imune a veneno e doença. Ele tem um Save de Força de +0 e de Destreza +2. Ele falha em qualquer outra salvaguarda. Tem um peso de carga de 10 libras.

- Tiro do Drone.** Como uma ação, seu drone faz um tiro em um alvo que você possa ver. Este ataque tem um alcance de 60 pés. Em um ataque, ele causa 1d8 + Int. Mod. de dano Perfurante
- Marca do Drone.** Por 2 de energia, seu drone marca uma criatura ou objeto que você pode ver com uma ação. Isso funciona como Fogo das Fadas, tendo como alvo uma única criatura ou objeto e não requer



Concentração.

- **Câmera do Drone.** Por 1 energia, você pode observar o seu drone. Isso funciona como Vidência visando o Drone, e requer concentração, mas sem foco ou tempo de lançamento.

Enquanto você continuar observando seu drone, ele pode se mover até uma milha de distância e ser controlado a partir dessa distância. Se o efeito da Câmera do Drone acabar com você fora do alcance ele ficará parado até que entre no seu alcance novamente

DRONE APRIMORADO

(Nível 5 - Escolha Um)

- **Vazamento no sistema.** Por 1 Energia, seu Drone pode, como uma ação bônus, criar uma poça de óleo embaixo de si mesma que atua como um feitiço de Área Escorregadia de forma não-mágica.
- **Segundo Drone.** Você pode implantar um segundo drone de cada vez, e leva 50% menos tempo e dinheiro para reconstruir um. Você pode comandar os dois drones na mesma ação ou ação de bônus. (exemplo: Tiro de Drone simultâneo). A energia é gasta para os dois drones ao fazê-lo.
- **Chapeamento Camaleônico.** Por 1 energia, você pode encobrir seu drone. Como uma ação de bônus, seu drone se torna invisível e não faz barulho por 1 minuto, ou até que ele receba dano ou use suas habilidades Tiro do Drone ou Marca do Drone.

DRONE AVANÇADO

(Nível 13 - Escolha Um)

- **Tiro Aprimorado.** Tiro do Drone usa uma ação bônus e agora tem um alcance de 120 pés.
- **Marca aprimorada.** Criaturas marcadas por Marca do Drone recebem 2d6 de dano extra de você e de seu drone.
- **Sentidos Melhorados.** O drone ganha Percepção às Cegas de 90 pés. Além disso, o Câmera do Drone não requer energia para usar.

DRONE ULTIMATE

(Level 17 - Escolha um)

- **Tiro de choque.** Tiro do Drone recebe um bônus de ataque de +2 e causa mais 2d6 de dano de raio.
- **Marca de Rastreamento.** Você sempre sabe a direção de uma criatura marcada, desde que esteja dentro do mesmo plano. Além disso, a duração da Marca do Drone é aumentada para um dia.
- **Projetor holográfico.** Gastar 1 Energia permite replicar os efeitos da Ilusão Maior dentro de 120 pés de um Drone. O Drone não pode realizar nenhuma ação até que a ilusão termine ou seja descartada. Essa ilusão é não-mágica e, portanto, é imune a efeitos como a Visão Verdadeira e uma criatura não pode ver através dela, mesmo que seja discernida como uma ilusão.

CAJADO OMNI MAGITECH

Um dispositivo que funciona como um Cajado regular, mas também pode fornecer um poderoso ataque arcano. Além disso, quando você usa ferramenta de artesão para construir ou consertar algo, você adiciona +2 de bônus ao teste enquanto estiver em posse do cajado, pois ele também funciona como uma ferramenta.

- **Acerto do Cajado.** Você faz um ataque de arma branca como cajado. Trate isso como um ataque de Cajado. Contra constructos ou objetos mecânicos, cause um dano adicional de 2d6.
- **Emendar.** Você pode usar seu cajado para consertar um dispositivo simples danificado feito de pedra, metal ou madeira em um raio de 3 metros. Você também pode usar esse recurso, gastando 1 energia, para curar um constructo (incluindo seus drones e torres) dentro de 10 pés por 1d6 + 1 como ação bônus, contanto que a construção tenha pelo menos 1 de HP.
- **Raio Arcano.** Como uma ação, enquanto empunhando o Cajado, você pode gastar energia para fazer um ataque de feitiço a distância contra uma criatura em um raio de 18 metros. Em um acerto, a criatura recebe 2d8 de dano de força + 1d8 de dano de força adicional por ponto de



CAJADO OMNI MAGITECH

energia gasto (máximo 3 de energia). Adicione seu bônus de proficiência e modificador de Inteligência às jogadas de ataque com essa habilidade.

- **Pulso Magitech.** Por 2 Energia, como uma ação, você pode forçar todas as criaturas (tamanho grande e menor) dentro de 10 pés para fazer um salvamento de STR. Em uma falha, eles são derrubados.

CAJADO OMNI MAGITECH MELHORADO

(Nível 5 - Escolha um)

- **Ataque de Força.** Adicione seu modificador Int para atacar e causar dano com Acerto do Cajado. Sempre que você acertar com sucesso uma criatura, você pode gastar um ponto de energia para enviá-la voando 15 pés ou até atingir um obstáculo.

- **Raio Duplo.** Você pode mirar uma segunda criatura com um Raio Arcano sem custo adicional, contanto que a criatura esteja a menos de 20 pés do primeiro alvo.

- **Pulso Poderoso.** Adicione +2 ao CD de salvamento do Pulso Magitech. Seu alcance é aumentado para 20 pés e pode funcionar contra criaturas de tamanho enorme.

CAJADO OMNI MAGITECH AVANÇADO

(Nível 13 - Escolha Um)

- **Raio Focalizado.** Para cada turno consecutivo em que você usa Raio Arcano, ele causa 1d8 de dano extra, até a quantidade de energia gasta no ataque.

- **Reparo eficiente.** Você pode usar a habilidade de Consertar a um alcance de 30 pés. O bônus para a checagem de ferramenta do Artesão usando o Cajado é aumentada para +5. Você pode adicionar seu modificador de inteligência à cura que o recurso fornece aos constructos.

- **Pulso Crescente.** O Pulso Magitech causa dano de trovão igual ao seu nível de engenheiro a criaturas que falharem no salvamento de STR. Eles também são ensurdecidos até o final do seu próximo turno

CAJADO OMNI MAGITECH ULTIMATE

(Nível 17 - Escolha um)

- **Pulso Eficiente.** O Pulso Magitech usa uma ação de bônus e custa apenas 1 energia. Além disso, você pode criar uma nuvem de detritos flutuantes em sua área que dura quatro rodadas. Criaturas que não sejam você entrando nesta área ou iniciando sua vez nela, sofrem 4d4 de dano cortante.
- **Raiva devastadora.** Você pode gastar até 6 de energia no Raio Arcano. Você também pode adicionar seu modificador de Inteligência ao dano do Raio Arcano, e seu alcance aumenta para 180 pés.
- **Restauração do sistema.** Você pode gastar 6 de energia para replicar os efeitos de um feitiço Fabricar. Esse custo é reduzido pela metade se isso for usado para reparar um objeto quebrado. Além disso, desde que pelo menos metade das peças estejam presentes, você pode gastar 10 de energia para restaurar um Constructo destruído, retornando-o ao 1HP.

ENGENHOCAS

No nível 1 de Inventor você ganha acesso a três engenhocas na lista de engenhocas. Se o seu DM exigir, a aquisição de um engenhoca custa dinheiro e tempo para fabricar, dependendo do nível da engenhoca. Enquanto você as carrega, as engenhocas estão sempre em vigor. Ao subir de nível, você pode substituir uma engenhoca que você possui e substituí-la por um engenhoca para o qual você atende aos requisitos.

TIER 1

INFUSOR DE SUSTENTO SANGUÍNEO

- Você não precisa de comida ou água para sobreviver. Seu máximo de Pontos de Vida é aumentado em 1 para cada nível de engenheiro que você possui.
- Você ganha proficiência em Jogadas de Salvamento de Constituição.
- 2 Energia - Você pode curar um veneno ou doença com a qual você está aflito como uma

ação de bônus.

KIT MÉDICO

- Você tem uma variedade de poder de cura que reabastece por descanso curto ou longo. Você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de engenheiro x 5. Como uma ação, você pode tocar uma criatura e extraír energia do kit para restaurar um número de pontos de vida da criatura até a quantidade máxima restante no seu kit. Esse recurso não tem efeito sobre mortos-vivos e construções.
- 1 Energia - Toque uma criatura agonizante como uma ação para estabilizá-la e retorná-la para 1 HP.

BOTAS DE FORÇA

- Aumenta sua velocidade de caminhada em 10 pés.
- A distância e a altura do salto são dobradas e usam sua pontuação e modificador Int em vez de Str.
- Sempre que você receber dano de queda, leve o mínimo possível e você não cairá.

LENTEIS DO MAGO

- Como uma ação, você pode conjurar magicamente detectar magia.
- 1 Energia - Como uma ação, use esta engenhoca para identificar de forma não mágica em qualquer objeto dentro da linha de visão.

LENTEIS DE ÁGUA

- Você adiciona seu modificador de inteligência (mínimo 1) às verificações de percepção feitas por você.
- Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque à distância.
- 1 Energia - Ganhe vantagem em um teste de ataque de arma que você faz.

GANCHOS DE ESCALADA

- Você ganha os benefícios da escalada da aranha.

SUPLEMENTO DE MÃO RETRÁTIL(S.M.R)

- Você tem uma mão mecânica retrátil (como uma ação) que pode se mover a até 35 feet de distância de você, e funciona e tem restrições semelhantes a um feitiço de mãos mágicas.

TIER 2

(Requer nvl 3)

EQUIPAMENTO DE MERGULHO

- Você ganha uma velocidade de nado igual à sua velocidade de caminhada.
- 2 Energia - Como uma ação bônus, você pode respirar debaixo d'água por uma hora.

CAPACETE MECÂNICO

- Você adiciona 2 ao seu AC.
- 2 Energia - Como uma ação bônus, você pode enviar um ruído de alta frequência de seu capacete, que irá ensurdecer todos os outros seres vivos dentro de 15 pés até o início do seu próximo turno.



BOTAS DE FORÇA

176

LUVAS DO MESTRE ARTESÃO

- Você só usa metade do tempo na construção de itens mecânicos, incluindo engenhocas e dispositivos.
- Você ganha vantagem em verificações de construção e reparo.
- 1 energia. O dedo indicador da luva empurra para fora um isqueiro, que pode produzir uma pequena chama quente.

LENTE DE BATEDOR

- Você pode ver através da escuridão (incluindo a escuridão mágica) a uma distância de 120 pés e não ter desvantagens em testes de percepção relacionados a visão
- As lentes também podem ampliar objetos vistos até o dobro do tamanho.

MODULADOR DE VOZ E AMPLIFICADOR

- Se você passou um minuto ou mais ouvindo uma criatura falar, você pode imitar sua voz infalivelmente. Um teste de Sabedoria (Insight) é necessário para discernir se a voz é falsa. Você também pode alterar o tom de qualquer voz (incluindo a sua) falada através deste dispositivo.
- 1 Energia - Você pode aumentar o volume da sua voz para 10 vezes mais.

TIER 3

(Requer nvl 6)

ESCUDO DE GRADE

- 3 Energia - Como uma ação, um escudo de 5 pés por 5 pés aparece à sua frente e fica à sua frente, ataques frontais devem acertar o escudo em vez de você. O escudo tem CA de 15 e HP 25, se não for destruído, o escudo desaparece em uma hora.
- 3 Energia - Como uma ação, um campo de força de células hexagonais se sobrepõe à sua armadura. Adicione seu modificador Int à sua CA. Este efeito termina após uma hora ou se você cair inconsciente.

LEITOR VULGAR

- Você pode detectar a localização dos mortos-vivos dentro de 60 pés de você.
- Você pode identificar como e quando um cadáver morreu.
- 3 Energia - Como uma ação que você pode conjurar não magicamente, falar com os mortos.

MÁSCARA DE DISFARCE

- Você é proficiente em salvaguardas ao Carisma.
- 1 energia - Conjurar Disfarçar-se de forma mágica.

CANTIL DE ENERGIA

- Uma cantina de armazenamento que restaura a energia em 2d6 como uma ação. É recarregado sempre que você tira um descanso longo.

FEIXE DE SURTO DE NANITE

- 2 Energia - Um feixe cura um alvo aliado dentro de 30ft para o modificador 3d4 + int, ganha um d4 adicional para o nível 11 e outro para o nível 17.
- 2 Energia - Como reação, quando uma criatura dentro de 30 pés de você rola um teste de Con, você pode conceder vantagem a eles no teste.



LUVAS DO MESTRE ARTESÃO



CANTIL DE ENERGIA

DISPOSITIVO ELEMENTAL DE AUTORESSUREIÇÃO

- 2 Energia - Quando você receber dano que o reduziria a 0HP, mas não o mataria de imediato, você pode usar sua reação para ficar com 1 HP.
- 4 Energia - Como uma ação, você tenta reviver uma criatura adjacente que morreu no último minuto. Eles devem tentar salvar um Con contra o DC20. Em um sucesso, eles voltam à vida no 1HP.

LEITOR DE ALMA

- Você é proficiente em verificações do Insight
- 1 Energia - Como uma ação que você pode lançar de maneira não mágica, detecta o bem e o mal.
- 2 Energia - Morte Falsa Não Mágica (1d10 + Seu Nível) em você ou em um aliado.

GATILHO DE SOBRECARGA

- 3 Energia - Como uma ação bônus, você ganha os benefícios de Velocidade por um minuto. Isso não requer concentração.
- 5 Energia - Como uma ação, você replica os efeitos do Parar o tempo até o final do seu próximo turno. Depois que esse efeito terminar, você ganha um nível de exaustão.

TIER 4

(Requer nvl 10)

DISPOSITIVO DE ARMAZENAMENTO DE ENERGIA EM EXCESSO

- Você adiciona o modificador 3 + Int à quantidade máxima de energia que você tem.
- Sempre que você sofrer pelo menos dez pontos de dano de raio, você pode, como reação, recuperar um ponto de energia. Isso pode ser feito até três vezes no total, reiniciando quando você faz um descanso curto ou longo.

SAPATOS FLUTUANTES

- Você pode andar ou correr em qualquer líquido como se fosse pedra sólida. Qualquer líquido prejudicial (lava, ácido, ect.) te causa 2d6 de dano do tipo apropriado a cada rodada que você gasta neles.

SISTEMA OFENSIVO ENGITECH

- 3 Energia - Como uma ação bônus, você pode melhorar uma arma dentro de 30ft com energia do sistema. Escolha entre ácido, frio, fogo, raio, veneno ou trovão. Ataques com esta arma causam mais 2d6 de dano deste tipo por um minuto.
- 3 Energia - Como uma ação você pode disparar um feixe de energia em um alvo dentro de 10 pés. Isso causa dano de força igual a 2d6 + seu nível de engenheiro. Você pode gastar mais pontos de energia para forçar o alvo a fazer uma salvaguarda de Força. Em caso de falha, é enviado voando para trás 5 pés por nível de engenheiro, causando dano de queda apropriado se colidir com um obstáculo. Criaturas enormes ou maiores ganham vantagem neste teste e só são empurradas para trás a metade da distância.

SISTEMA DE DEFESA ENGITEC

- Você ganha HP temporário igual a um quinto do seu nível de engenheiro. Você recupera este HP no início do seu turno.
- 3 Energia - Você pode usar sua reação para desviar um projétil, incluindo feitiços. Quando você é atingido por um ataque à distância, você pode reduzir o dano em 4d8 + seu nível de engenheiro. Se você reduzir o dano a 0, você pode gastar 1 Energia adicional para refletir o projétil de volta ao atacante, que deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, o atacante leva o dano total inicial e metade em um sucesso.

MOCHILA A JATO

- Um dispositivo nas suas costas permite que você lance efetivamente uma magia de levitação à vontade.
- 4 Energia - Ganhe uma velocidade de vôo de 60 pés por dez minutos.
- 4 Energia - Como uma ação, você pode mover até 120 pés em linha reta. Se você colidir com uma criatura nesse caminho, seu movimento termina e a criatura deve fazer um DEX salvar. Em uma falha, o alvo cai propenso. Criaturas maiores do que você ganha vantagem neste save.

OMNITRADUTOR

- As criaturas que entendem pelo menos uma língua podem entender qualquer idioma que você fale e você pode entender qualquer idioma falado.

ÓCULOS DE VISÃO ESPECTRAL

- Você pode ver o plano etéreo a uma distância de 30 pés, assim como criaturas e objetos invisíveis.
- 2 Energia - Por um minuto, você pode ver através de qualquer objeto ou parede que você passa seis segundos observando.

MANTO HOLOGRÁFICO

- Você ganha um bônus para Furtividade igual ao seu modificador Int.
- 2 Energia - Automaticamente quando você fica incapacitado ou como parte de uma ação de Desengajar, você pode ficar invisível por três turnos e criar quatro duplicatas ilusórias que ou fogem em direções opostas ou realizam outras ações que poderiam distrair o inimigo. Essas duplicatas duram três rodadas, mas desaparecem instantaneamente se sofrerem algum dano.
- 4 Energia - Não Magicamente, conjura Invisibilidade Maior como uma ação.

TIER 5

(Requer nvl 14)

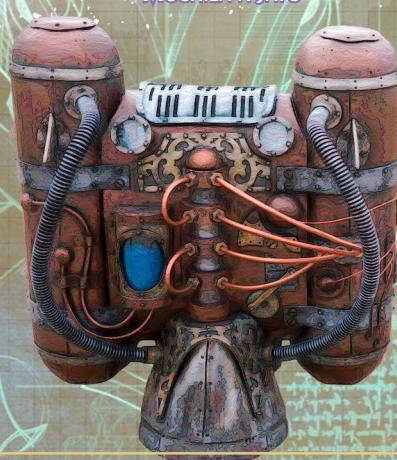
ESCOUDO DE FEITIÇO

- Se você não se mover durante o seu turno, você ganha vantagem em salvaguardas contra os efeitos das mágicas até o seu próximo turno.
- 3 Energia - Quando você tiver sucesso na defesa contra os efeitos de um feitiço que atinja somente você, você pode fazer com que ele não tenha efeito sobre você e, ao invés disso, direciona o lançador original usando seu nível de conjuração, bônus de ataque e conjuração de feitiços. habilidade, mas você conta como o novo lançador.

GATILHO DE SOBRECARGA



MOCHILA A JATO



MANTO HOLOGRÁFICO



ASSINATURA DE DISPOSITIVO ADICIONAL

- Ganha uma assinatura de dispositivo secundária (ou terciária) e escolha uma entre upgrade melhorado ou avançado.

DIADEMA NEURO ADAPTÁVEL

- Você ganha proficiência em salvaguardas de Sabedoria.
- Você resiste ao dano psíquico.
- 1 Energia - Durante a hora seguinte, seus pensamentos não podem ser lidos e tentativas de detectar sua presença através de sua consciência falham.
- 3 Energia - Você Conjura Dominar Pessoa em modo não mágica com duração de até dez minutos.

RAIO CONGELANTE

- 2 Energia - Pulverize uma grande névoa de gelo sobre um alvo dentro de 30ft, o oponente deve fazer um Lance de Salvação da Constituição, em uma falha eles receberão 6d4 de Dano de Gelo e serão sepultados no gelo por 2 rodadas, se sofrerem dano durante estas rodadas o gelo vai quebrar e libertá-los. Em um passe, eles receberão metade do dano e terão sua velocidade de corrida reduzida pela metade.
- 2 Energia - Atire um pingente de gelo em direção a um alvo dentro de 60 pés. O adversário deve fazer um save dex. Em uma falha, eles sofram 4d6 de Dano Penetrante e 3d6 de Dano de Gelo e, em uma Falha Crítica, recebem 6d6 adicionais de Dano Penetrante. Em um passe eles não causam dano.
- Cada uso desta engenhoca aumenta os custos de energia em 1, reiniciando quando você descansa

MANIPULADOR DE GRAVIDADE

- 4 Energia - Você conjura Inverter Gravidade de forma não mágica.
- 4 Energia - Você conjura Inverter Gravidade de forma não mágica como uma ação, mas em vez disso você cria uma zona de gravidade intensificada. Dentro desta área, o peso de todos os objetos é dobrado, a velocidade de movimento é reduzida pela metade, a altura e a distância do salto são reduzidas pela metade e as criaturas voadoras devem fazer um teste de resistência a cada curva que permanecerem ou vão cair no chão. O dano de queda dentro desta área é dobrado, e as criaturas afetadas sofrem 2d6 de dano de Contundente a cada turno conforme elas são esmagadas pela pressão.

MOTOR DE ARTILHARIA LEVE

- Este motor deve ser transportada em pedaços separados. Pode ser parcialmente montado em uma rodada e totalmente em um minuto. Leva o mesmo tempo para desmontar, e você não pode se mover ou executar qualquer outra ação com as mãos enquanto estiver montado.
- Enquanto parcialmente montado, você pode gastar 2 de energia como uma ação para replicar os efeitos de uma bola de fogo com um alcance de 300 pés.
- Enquanto estiver totalmente montado, você pode gastar 5 de Energia como uma ação para replicar os efeitos de uma única detonação de uma Chuva de Meteoro. Quando você fizer isso, faça uma checagem de Inteligência CD 18, pouca visibilidade ou condições climáticas podem causar desvantagem neste teste. Falha significa que a detonação acontece a $1d20 * 10$ pés de distância do alvo em uma direção aleatória. Você só pode atirar desta maneira uma vez a cada cinco rodadas.

TIER 6

(Requer nvl 18)

CRIAÇÃO DE RÉPLICA DE PARAFERNÁLIA

- Este conjunto de ferramentas especializadas permite que você crie réplicas de criaturas de acordo com a magia Simulacro. O resultado duplicado é, na verdade, um constructo construído a partir de um mecanismo de relógio e carne falsa. Essa construção é não-mágica e não pode ser dissipada. Você pode gastar um ponto de energia para recuperar um ponto de vida da construção, em vez dos 100PO usuais. Você também pode permitir que ele recupere uma magia gastando uma quantidade de energia igual ao nível da magia.
- Enquanto a duplicata está ativa, sua energia máxima é reduzida em 7, e você só pode ter uma cópia ativa por vez.

LENTE BIÔNICA

- 6 Energia - Como uma ação, seu ataque crítico cai para 16 até o final do seu turno. Você ainda deve vencer o CA do alvo a menos que você jogue um 20. Você também pode ver através de todas as ilusões visuais durante esse tempo, e causar 6d6 de dano extra em um acerto crítico. Quando este minuto termina, você fica cego. Esta cegueira não pode ser negada ou restaurada por qualquer meio, mas termina depois de um minuto.

SUPRIMENTO DE ENERGIA DE BACKUP

- Como uma ação, use isso para recuperar a metade da sua tabela de energia. Isso pode ser usado uma vez por longo descanso.
- Adicione 2 energias máximas adicionais à sua tabela

CALCULADORA DE POSSIBILIDADE QUÂNTICA

- Uma vez por minuto, você pode obter os benefícios da Orientação.
- 1 Energia - Você invocou, sem mágica, Encontrar.
- 4 Energia - Você invocou Comunhão, não magicamente, para contatar a Matriz da Calculadora de Possibilidade.
- 4 Energia - Você invoca a Encontrar o Caminho, de maneira não mágica e não precisa estar familiarizado com o destino.
- 7 Energia - Você ganha os benefícios de Sexto sentido por dez minutos.

DESINTEGRADOR

- 5 Energia - um alvo dentro de 120 pés deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se o teste de resistência for bem-sucedido, a engenhoca não terá efeito. Se o teste de resistência falhar, o alvo recebe $10d12 + 40$ de dano de força. Se esse dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele será desintegrado. Uma criatura desintegrada e tudo o que ela está usando e carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma pilha de pó cinza fino. Se um alvo é bem-sucedido ou falha, ele só pode ser afetado por um Desintegrador uma vez por dia.

SUPRIMENTO DE ENERGIA BACKUP



Poção Nível 1

- Poção da Escalada.** Ganhe uma velocidade de subida igual à sua velocidade de caminhada por 1 hora. Você ganha vantagem em cheques feitos para subir.
- Poção da Cura Menor.** Cura o bebedor $2d4 + \text{seu mod}$.
- Poção de Ampliar / Reduzir.** Escolha o efeito de ampliação ou redução da magia aumentar / reduzir. O bebedor tem esse efeito por 1 hora.
- Poção da Rapidez.** O bebedor ganha um bônus de 15 pés para sua velocidade de caminhada por 1 hora.
- Veneno Menor.** Em caso de ingestão, ferimento ou respingos, uma criatura deve obter sucesso em uma salvaguarda de Con ou receberá $1d6 + \text{seu mod Int}$ de dano venenoso.

Poção Nível 2

- Poção de Vôo.** O bebedor ganha uma velocidade de vôo de 60 pés por 10 minutos.
- Poção da Respiração da Água.** O bebedor pode respirar debaixo d'água por 8 horas.
- Poção do Bafo de Fogo.** O bebedor pode exalar fogo, como através das Mãos Flamejantes no 1º nível, como uma ação por 1 minuto. O CD de proteção de feitiços é igual ao seu CD de Inventor.
- Poção de Alterar-se.** Escolha um efeito possível do Alterar-se e defina-o bem no momento da preparação. Após o consumo, a criatura possui esse efeito por 1 hora.
- Poção de Aceleração.** O bebedor está sob os efeitos de Velocidade por 1 minuto.
- Poção de Resistência.** Escolha um tipo de dano (ácido, frio, fogo, iluminação, força, necrótico, veneno, psíquico, radiante e trovão) durante a preparação. O bebedor resiste a esse tipo de dano por 1 hora.
- Veneno Maior.** Após a ingestão, explosão ou Borrifamento, uma criatura deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Con ou sofrerá $2d8 + \text{duas vezes mod de Inteligência}$.

Poção Nível 3

- Poção da Cura Superior.** Cura o bebedor $4d8 + \text{Nível de Inventor}$.
- Poção do Polimorfo.** Escolha uma criatura (dentro dos limites da magia metamorfose). O bebedor se transforma na criatura, seguindo os perímetros do feitiço metamorfose, por 1 hora após a ingestão. Uma criatura em que isso é jogado, ou uma criatura sem vontade borrifada, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência ou será afetada.
- Poção de Força Maciça.** O nível de Força do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção de Reflexos Rápidos.** A pontuação de Destreza do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção de Alta Durabilidade.** A pontuação da Constituição do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção de Carisma.** O valor do Carisma do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção de Brilho.** O valor da Inteligência do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção da Iluminação.** A pontuação Sabedoria do bebedor aumenta em 10 por 1 hora.
- Poção de Pele de Pedra.** O bebedor resiste a perfurações não-mágicas, arremessos e cortes por 8 horas.

- Poção da Invisibilidade.** Uma criatura que bebe esta poção fica invisível por 1 minuto após a ingestão.
- Veneno Superior.** Após a ingestão, borrifamento ou explosão, uma criatura deve obter sucesso em uma salvaguarda de Con ou receberá dano de veneno nível de Inventor + $3d10$. Em caso de falha, uma criatura também é envenenada por 1 minuto.
- Veneno da Praga.** Em caso de ingestão, borrifamento ou explosão, o alvo é afetado como se por Praga.
- Veneno Paralítico.** Após a ingestão, borrifamento ou explosão, uma criatura deve ser salva em uma salvaguarda de Con ou ficar paralisada por 1 minuto.
- Doce Veneno.** Após a ingestão, uma criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda ou se apaixonará permanentemente pela primeira criatura que perceba. Se normalmente não seria atraído pela criatura, ela sente uma forte adoração platônica. Remover Maldição ou efeitos similares permitem que a criatura tente um nova salvaguarda de Sabedoria
- Poção da Cura Maior.** Cura o bebedor $3d6 + \text{duas vezes o seu modificador inteligência}$.

MECHA

Com a autorização do seu Mestre você pode criar um mecha que pode possuir três gadgets a sua escolha, além de até 2 Dispositivos pessoais, dependendo do seu nível, você escolhe o tamanho do seu mecha entre médio, grande e enorme. Gastando 7 dias e 5000 po você pode criar um mecha grande ou médio. Com 9 dias e 7000 po você pode criar um mecha enorme.

Um mecha pode ser criado em qualquer nível, mas os gadgets inseridos nele devem ser relativos ao seu nível de inventor. Você pode modificar um mecha pronto a qualquer momento, gastando 8 horas de trabalho e 100 po.

Um mecha possui as seguintes características:

CA: $11 + \text{seu nível de inventor}$

Vida: $2d8$ por nível de inventor

Deslocamento: 40 pés ou deslocamento de vôo de 50 pés



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 quimtec, 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

A lista de Itens abaixo possuem uma sugestão aos mestres de onde eles podem ser encontrados

ÁGUAS DE SENTINA

Abatedora

Arma (foice), incomum



180

ALFANJE DAS ÁGUAS DE SENTINA

Esta foice de aspecto sombrio parece ser forjada em um metal estranho e frio ao toque, ela tem uma pequena gema embutida no interior do punho, inicialmente valendo cerca de 50 peças de ouro.

Quando você mata uma criatura de nível de desafio 1 ou superior usando esta arma, a gema dentro do pomo aumenta de tamanho. Ele ganha valor igual a dez vezes a taxa de desafio da criatura em peças de ouro (como um exemplo, uma criatura ND 10 adicionaria 100 po ao valor da gema).

Ao alcançar um valor de 5.000 po, a gema para de aumentar de tamanho e pode ser retirada, só então passando a gerar uma nova gema.

Alfanje 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 5 pés até o fim do próximo turno. O poder do Alfange não pode ser usado novamente até a próxima manhã.

Alfanje Espectral

Arma (espada curta), muito raro (requer sintonização)

Essa espada curta possui um aspecto fantasmagórico em seu punho, parece que uma alma ainda a segura em mãos emanando uma energia esverdeada ao anoitecer.

Você tem um bônus de +3 para acertos e seu dano com essa arma se torna 3d6 + seu modificador de Destreza ou Força

Ao estar sintonizado com essa arma você pode jogá-la ao chão e usar uma palavra de comando que fará com que no inicio de seu próximo turno você apareça no lugar marcado.

Caminhantes fantasmas

Botas, raro (requer sintonização)

Esse par de botas parecem desgastados e sempre tem um aspecto de estarem molhados, assim como a maioria dos itens espirituais, parece emanar sutilmente uma energia esverdeada ao anoitecer.

Sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pés, estando sintonizado você pode usar uma ação para poder atravessar objetos, paredes e pessoas, se você terminar seu turno em um lugar já ocupado receberá 1d10 de dano de força

Couraça do Defunto

Armadura (placas), muito rara (requer sintonização)

Essa peça de armadura tem um aspecto de peça antiga e desgastada, no entanto possui uma resistência e dureza excepcionais.

DANÇA DA MORTE



Você tem um bônus de +1 na CA enquanto usa esta armadura. Esta placa pesada proporciona um imenso impulso a quem a veste. Se você se mover mais de 30 pés em linha reta em direção a um alvo antes de fazer um ataque, esse ataque causa mais 2d6 do tipo de dano da arma. Se o ataque acertar, o alvo deve suceder um teste de resistência de Força CD 15 ou ser derrubado.

Dança da Morte

Arma (Espada longa), muito raro (requer sintonização)

Esta espada parece aprisionar algum organismo dentro dela e sua cor, embora vermelha, assume tons diferentes conforme é utilizada.

Você ganha +2 de bônus em jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Quando atingido por um ataque que cause dano concussivo, perfurante ou cortante, você recebe apenas metade do dano do ataque quando acerta e o dano restante fica pendente. Dano pendente é recebido no final do seu próximo turno.

Se, por sua vez, você causar mais dano do que o atualmente pendente, esse dano permanecerá pendente até o final do seu próximo turno. Danos pendentes são cumulativos e não podem ser resistidos.

DEMACIA

Anjo Guardião

Arma (espada longa), lendário (requer sintonização)

Essa espada longa possui uma guarda feita em metal branco que se assemelha a dois pares de asas angelicais. É um item lendário que remete à Guardiã de Demacia, Kayle.

Ao estar sincronizado com essa arma, você ganha +1 nas jogadas de ataque e dano. Ao receber um ataque que irá lhe deixaria inconsciente, você poderá utilizar sua reação para recuperar metade de seus pontos de vida máxima (com um limite de 2 vezes por descanso longo). Ao receber um dano que reduziria sua vida a abaixo de 0, você ao invés de ficar inconsciente recupera 5d6 de vida. Após utilizar essa habilidade, você só poderá utilizá-la novamente após 10 dias.

Cadinho de Mikael

Item Maravilhoso, muito raro

Este pequeno pote é um acessório para alquimia e forja, tendo uma enorme resistência a calor, o que permite fundir elementos em seu interior. Ele é dotado de uma energia mágica que assim como a alquimia, permite a purificação de uma pessoa.

Como uma ação no seu turno, você pode ativar a magia do cadinho para libertar uma criatura de efeitos nocivos. Escolha uma criatura em um raio de 30 pés. Todos os efeitos de condição na criatura são removidos e eles são curados em um valor igual a 2d4 + seu modificador de Constituição (mínimo 1). A criatura ganha 10 pés de velocidade de movimento adicional até o final do próximo turno.

Uma vez que o recurso do cadinho tenha sido usado, ele não pode

ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Carapaça do Vigia

Armadura (peitoral), raro

Esta armadura é uma relíquia de uma época antiga de Demacia, já foi parte do uniforme tradicional dos soldados, até que os demacianos aprenderam a utilizar a petricia para a força de suas novas armaduras.

Quando você é atingido por um ataque de arma branca enquanto usa este peitoral, o atacante é impedido de usar ações bônus até o final do seu próximo turno.

Égide da Legião

Escudo, muito raro (requer sintonização)

Este escudo dourado já foi uma peça padrão dos soldados demacianos, sendo substituído por uma liga de petricia nos tempos atuais.

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.

Glória Integra

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização com um conjurador)

Essa peça antiga na forma de um elmo alado remete à Guardiã de Demacia, Kayle. Ele possui encrustamento de jóias e é considerado um tesouro, sem que as pessoas saibam muito bem suas capacidades.

Ele é aberto, permitindo que seja usado por conjuradores. Quando você conjura uma mágica de 1º nível ou superior usando este elmo, você recupera os pontos de vida iguais ao nível do espaço de magia gasto.

Como uma ação, você pode ativar o elmo para disparar na briga. Você e cada aliado em um raio de 5 metros apenas gastam metade do movimento normalmente requerido ao se mover na direção de uma criatura hostil até o início do seu próximo turno. Uma vez que este recurso do elmo tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente até realizar um descanso longo.

Juramento do Cavaleiro

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este elmo antigo traz uma aura protetora perceptível a todos em sua presença, ele transmite confiança adicional aos que o portam.

Quando você se sintoniza com este elmo, pode designar um aliado como parceiro. Enquanto estiver a 15 pés do seu parceiro, você ganha um bônus de +1 no seu AC. Além disso, mover-se em direção ao seu parceiro usa apenas metade do movimento em terreno regular e movimento normal em terrenos difíceis. Enquanto você e seu parceiro são adjacentes um ao outro, seu parceiro ganha resistência a todos os danos e você recebe dano igual à quantia que eles recebem. Você pode designar um novo aliado como parceiro, como parte de um descanso curto ou longo.

ANJO GUARDIÃO

CARAPAÇA DO VIGIA

JURAMENTO DO CAVALEIRO

Manto anula-magia

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Essa antiga peça de tecido, possui um bordado de uma linha especial feita de petricita, feita com uma técnica há muito esquecida.

Enquanto sintonizado e vestindo esta capa, você não pode ser afetado por feitiços nocivos de 3º nível ou inferior.

Manto de Rapina

Item Maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este manto foi confeccionado com penas de acuâminas selvagens com um fantástico leque de cores.

Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto usa este manto. Além disso, uma vez por turno quando você se move a 1,5 m de um aliado no seu turno, acrescente 1,5 m ao seu movimento nesse turno.

Placa Gargolítica

Armadura (peitoral), muito raro (requer sintonização)

Essa armadura faz parte dos projetos iniciais de Durand da construção do colosso Galio, ela é feita com uma liga de petricita e embora seja uma armadura pesada, conta como uma categoria mais leve.

Quando você se sintoniza com este peitoral, você recebe os efeitos da magia Pele de Pedra e ela passa a contar como uma categoria média. Com uma ação você recebe metade da sua vida máxima como ponto de vida temporário e recebe os efeitos de aumentar da magia Aumentar/Reduzir.

Presságio de Randuin

Escudo, lendário (requer sintonização)

Este escudo lendário fez parte da história bélica de Demacia, tendo pertencido a um herói de seu passado. Um escudo que carrega as cores e o brasão de Demacia,

Enquanto segura este escudo, você tem +2 de bônus em CA. Este bônus é adicionado ao bônus normal do escudo para CA. Além disso, qualquer acerto crítico contra você se torna um golpe normal.

Quando você é atingido por um ataque de arma enquanto segura este escudo, o atacante é impedido de usar ações bônus até o final do próximo turno.

Uma vez por descanso curto, você pode usar uma ação para bater a ponta do escudo no chão para enviar uma onda de energia fria de sua superfície de aço. Cada criatura em um raio de 15 pés deve obter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 20 ou ter sua velocidade de movimento reduzida pela metade até o final do seu próximo turno. Além disso, criaturas que falharem no teste de resistência são impedidas de receber reações ou ações bônus até o final do seu próximo turno, e podem fazer apenas um ataque como parte de suas ações regulares no próximo turno.



PRESSÁGIO DE RANDUIN

182

Redenção

Item Maravilhoso, muito raro

A redenção é um talismã de prata que se assemelha a um humanoide alado, segurando um escudo opalescente enquanto alça voo para cima, um dos tesouros de Demacia que fazem referência a Kayle.

Sempre que você for reduzido a 0 pontos de vida e tiver o talismã da Redenção em sua pessoa, você poderá ativar a Redenção. Ao fazê-lo, chama uma coluna de luz sagrada, com 120 pés de altura e 30 pés de raio, centrada em você. Cada inimigo na coluna de luz deve passar em uma salvaguarda de Destreza CD 17 ou receber 4d10 de dano radiante, o que ignora as resistências. Em um salvamento bem-sucedido, eles recebem metade do dano. Cada aliado além de você dentro da coluna de luz cura por 4d10 pontos de vida. Uma vez que esta característica da Redenção tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente desta maneira até realizar um descanso longo.

FRELJORD

Anel de Doran

Anel, incomum (requer sintonização)

Este anel faz parte de uma série de itens construídos por Doran enquanto aprendiz de Ornn e deixados por toda Runeterra. Muitos de seus exemplares estão em Freljord, a maioria deles, inacabados.

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.

Armaguarda da caçadora

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esta relíquia do passado de Freljord já pertenceu à uma das três irmãs lendárias, atualmente essa braçadeira encontra-se em posse de Sejuani, a mãe de guerra da Garra do Inverno.

Enquanto estiver usando este escudo, dando o golpe final a uma criatura com um nível de desafio igual ou superior ao seu bônus de proficiência, você concede um bônus de +1 ao seu CA para cada criatura morta até o máximo de +3. Este bônus é redefinido para 0 quando você completa um descanso curto ou longo.

Asserção da Rainha Gélida

Arma (adaga), Lendária (Requer sintonização com um conjurador)

Essa adaga possui energia gélida e uma peça de gelo verdadeiro em seu interior, no entanto ela foi construída de forma a poder ser utilizada por não-glaciatas.

Quando você acerta com um ataque usando essa adaga mágica, o alvo recebe 2d6 de dano de Gelo extra. Ao conjurar um feitiço que causa dano de frio, essa mágica é considerada como se tivesse sido conjurada usando um espaço de magia de um nível acima.



REDENÇÃO



ANEL DE DORAN

Você pode brandir esta arma como uma ação no seu turno, deixando escapar uma imensa tempestade de gelo. Você lança o feitiço Cone de frio da arma, como uma magia de 6º nível. Além dos efeitos regulares da magia, todas as criaturas afetadas têm sua velocidade de movimento reduzida pela metade até o final do seu próximo turno, e qualquer criatura invisível afetada pela magia é revelada como gelo cristalino que circunda sua forma. O gelo derrete até o final do seu próximo turno, ou se exposto ao calor extremo.

Você ganha vantagem nos testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Intimidação) feitos para barganhar enquanto empunha essa arma.

Berrante do Guardião

Item maravilhoso, raro

Este berrante foi construído há muito tempo, quando os Freljordianos conseguiram a vitória sobre os Observadores Gélidos. Ele parece imune ao gelo e a sujeira parece não conseguir se fixar nele naturalmente, estando sempre pronto para uso.

Você pode usar uma ação em seu turno para soprar essa trompa, que concede a todos os aliados dentro de um raio de 15 pés resistência a danos não-mágicos, perfurantes e cortantes até o início do seu próximo turno.

Cada uso da magia do chifre tem 20% de chance de causar o chifre a implodir, sempre que usar sua magia, role 1d100, se cair 20 ou menos, o chifre implode. A implosão absorve o restante da magia dos chifres, dando aos aliados até 15 pés uma vulnerabilidade de dano por concussão, perfuração e cortante até o início do seu próximo turno. O chifre se transforma em pó.

Coração Congelado

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização com um glacinata)

Os corações congelados são peças de gelo verdadeiro que eram utilizados para a confecção de equipamentos glacinatas. A técnica para produzi-los foi esquecida no passar do tempo. Atualmente talvez apenas Ornn e Lissandra saibam como construir-los.

Enquanto em sintonia com este pedaço de gelo azul pulsante, você ganha resistência ao dano de fogo. Além disso, as criaturas que começam a sua vez a menos de 5 pés de você não podem receber ações bônus durante o turno, e não podem reagir até o início do próximo turno.

Escudo de Doran

Escudo, raro

Um escudo simples porém eficaz criado por Doran enquanto aprendiz de Ornn, vários deles foram produzidos durante o aprendizado e se espalharam por Runeterra por sua simplicidade e eficácia.

Enquanto você empunha esse escudo, todo dano concussivo, perfurante e cortante que não seja mágico é reduzido em 3. Esse efeito

não funciona com outros efeitos similares, como o talento Mestre de Armaduras Pesadas.

Grevas do Berserker

Item Maravilhoso, incomum

Esse par de botas possui runas inscritas em sua superfície que permitem ao seu usuário contra-atacar seus inimigos.

Enquanto estiver usando essas botas, quando uma criatura acertar você com um ataque de oportunidade e não reduzir você a 0 pontos de vida, você pode usar sua reação para fazer um ataque contra eles enquanto passa. Você não adiciona seu modificador de habilidade ao dano desse ataque.

Ídolo Perdido de Doran

Item Maravilhoso, incomum (Requer sintonização)

Este pingente confeccionado por Doran, faz parte de seu avanço como mestre de forja, aprendendo a imbuir propriedades mágicas em seus itens.

Portadores desse item, tem acréscimo de 1d6 de dano de energia em seus ataques.

Lâmina de Doran

Arma (espada curta), incomum

As lâminas de Doran são espadas curtas feitas pelo ferreiro enquanto aprendiz de Ornn, elas são muitas e normalmente muito bem confeccionadas, mas sem propriedades mágicas excepcionais.

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.

Malho Congelado

Arma (martelo de guerra), muito raro (requer sintonização com um glacinata)

Esse enorme martelo feito de gelo verdadeiro talvez tenha sido usado para fins de guerra, talvez fosse apenas uma ferramenta. De qualquer forma, ele possui uma aura gélida extremamente potente.

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.

Manopla dos Glacina

Item Maravilhoso, raro (requer sintonização com um glacinata)

Essa manopla feita de gelo verdadeiro possui propriedades bélicas impressionantes, além de causar dano de gelo, ela propaga o ar gélido



CORAÇÃO CONGELADO



GREVAS BERSEKER



ÍDOLO PERDIDO DE DORAN

do gelo verdadeiro em ataques desferidos portando ela.

Enquanto estiver usando esta manopla, ataques desarmados com a mão coberta causam 1d8 de dano de frio. Além disso, sempre que você causar dano a uma criatura você cria uma área congelada de 15 pés sendo considerada terreno difícil.

Martelo do Guardião

Arma (*martelo de guerra*), raro (*requer sintonização*)

Uma arma de guerra dos Freljordanos, construída com um fragmento de gelo verdadeiro que alimenta suas capacidades arcana.

Você ganha um bônus de +1 para atacar e danificar com esta arma mágica. Enquanto em sintonia com esta arma, o seu valor de Constituição aumenta em 2, para um máximo de 20.

Orbe do Guardião

Item maravilhoso, incomum (*requer sintonização*)

Esta orbe é constituída de um pedaço de gelo verdadeiro enclausurado em uma peça de vidro extremamente resistente.

Enquanto em sintonia com este orbe, sua pontuação de Constituição aumenta em 1, para um máximo de 20.

Ao conjurar uma magia de dano, caso um dos resultados dos dados de dano forem igual a 1 podem ser rerolados uma vez e você deve ficar com o novo resultado.

Presas gélidas

Arma (*adaga*), rara (*Requer sintonização*)

Essa fina adaga possui energia gélida e um fragmento de peça de gelo verdadeiro em seu interior, construída de forma a poder ser utilizada por não-glininatas.

Quando você acerta com um ataque usando essa adaga mágica, o alvo recebe 2d6 de dano de Gelo extra.

Você ganha vantagem nos testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Intimidação) feitos para barganhar enquanto empunha essa arma.

Proteção Glacial

Escudo, muito raro (*requer sintonização*)

Este escudo possui uma leve linha de gelo verdadeiro incrustada em sua superfície, confeccionado de forma a ser utilizado por não-glininatas, ele se vale do poder do gelo verdadeiro para diminuir o impacto de ataques de fogo contra seu usuário.

Enquanto segura este escudo, você tem um bônus de +1 na CA. Este bônus é adicionado ao bônus normal do escudo para CA.

Além disso, enquanto segura este escudo, você tem resistência a dano de fogo.

Resquício dos Observadores

Item Maravilhoso, incomum

Um pequeno medalhão antigo, utilizado por servos dos observadores gélidos na época das três irmãs. Ele possui gelo verdadeiro em sua composição, o que o faz levemente mais frio ao toque.

Portadores desse antigo medalhão aumentam o poder de suas armas em 1d8 de dano de frio.

ICATHIA

Cajado do Vazio

Cajado, lendário (*requer sintonização com um conjurador*)

Este cajado possui uma sintonização especial com as energias do vazio, imbuindo a magia daqueles que o utilizam com parte dessa energia.

Você ganha +2 de bônus em rolagens de magia e em salvaguardas feitas enquanto está em sintonia com esse cajado. Além disso, suas magias ignoram todas as resistências aos danos de seus alvos, mas não suas imunidades.

Dente de Na'shor

Arma (*adaga*), muito rara (*requer sintonização*)

Essa adaga pode ter sido confeccionada a partir de uma das presas de uma antiga e monstruosa criatura conhecida como Barão de Na'Shor. No entanto isso não pode ser comprovado.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica, que causa um dano extra de 1d4 de raio. Você pode fazer um ataque com esta arma como uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Elmo adaptativo

Item Maravilhoso, muito raro (*requer sintonização*)

Este elmo é feito de um material com coloração preta com reflexo violeta, aparentemente produzido a partir da substância da carapaça das criaturas do vazio que invadiram Runeterra.

Sofrer dano mágico da mesma fonte de magia diminui o dano em 1d6 e você recebe vantagem a qualquer salvaguarda a magia proveniente dessa fonte.

Ídolo Proibido

Item Maravilhoso, incomum (*requer sintonização*)

Essas pequenas peças feitas de um material similar ao casco de insetos, possuem um brilho natural além de uma energia luminescente pulsante. Eles foram usados como catalizadores da grande magia feita em Icathia quando na luta contra os Ascendentes nos últimos dias dessa nação.

Sempre que você conjurar uma mágica que restaure os pontos de vida de uma única criatura, ela restaura uma quantidade adicional de pontos de vida igual à metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo).



MARTELHO DO GUARDIÃO



ORBE DO GUARDIÃO



PROTEÇÃO GLACIAL



DENTE DE NA'SHOR

Máscara Abissal

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Essa máscara cerimonial amplifica os poderes mágicos daqueles que a portam, através de uma conexão com as energias do Vazio.

Você e seus aliados num raio de 30 pés tem vantagem em rolagens de lançamento de magia

Portal Zz'rot

Item maravilhoso, muito raro

Esse cristal roxo embora pareça rudimentar, é uma peça sofisticada e complexa que ao ser posicionada se divide em três peças menores, gerando em seu centro um vórtice de conexão direta ao vazio. Muitos desses foram utilizados em Icathia.

A implantação desse item abre um portal para uma seção do Vazio. No início de cada um de seus turnos, um vastinata é convocado. Vastinatas agem em sua vez e seguem seus comandos verbais básicos. Até cinco servos abissais podem estar ativos ao mesmo tempo. O portal fica inerte uma vez que produziu 10 lacaíos abissais ou é destruído. Tem um CA de 10 e 50 pontos de vida.

Vastinata têm um CA igual à criatura que implantou o portal e 1 ponto de vida. Eles têm um ataque de mordida que tem um bônus de +7 para acertar e causa 1 dano de perfuração ao acertar. Eles também têm um ataque de explosão que ocorre automaticamente quando eles são reduzidos a 0 pontos de vida, e podem ser desencadeados voluntariamente no seu turno. O ataque de explosão causa 1d4 de dano necrótico a cada criatura em um raio de 1,5m do lacaio abissal quando explodir.

ILHA DAS SOMBRAIS

Capítulo Perdido

Item Maravilhoso, raro (requer sintonização)

Essas páginas já fizeram parte de um grimório poderosíssimo no passado das Ilhas das Bêncões, estudiosos dizem até mesmo que elas são páginas do tomo utilizado para fazer o grande ritual na antiguidade.

Se você puder sintonizar este item, poderá usá-lo como um grimório e um foco arcano. Estas páginas de magia possuem 3 cargas e recuperam 1d4-1 (mínimo 1) de cargas diárias gastos ao amanhecer. Como uma ação, você pode gastar uma série de cargas para recuperar um espaço de magia até esse nível. O slot recuperado deve ser de um nível para o qual você possui slots de mágica.

Capuz do Espectro

Item Maravilhoso, raro

O tecido desse capuz é extremamente leve e fino, no entanto parece não ser afetado pelo vento, recebendo ondulações de movimentos no mundo espiritual e ainda assim sendo extremamente resistente.

Se você for atingido por uma magia à distância, você recuperará

os pontos de vida igual a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo) no início de cada um dos seus próximos três turnos.

Capuz Mágico de Wooglet

Item Maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Esse chapéu de couro pontudo foi confeccionado com tramas mágicas ainda na Ilha das Bêncões, embora o tempo tenha causado algum efeito nele, ele permanece com uma magia poderosa capaz de amplificar os poderes de seu usuário e de protegê-lo.

Sua pontuação de habilidade de conjuração aumenta em 2, assim como seu máximo para essa pontuação.

Como uma reação ao ser atingido por um ataque, você pode fazer com que o Capuz o coloque em um estado petrificado. Você está petrificado até o final do seu próximo turno. Enquanto petrificado desta forma, você está imune a todos os danos. Esse recurso do Capuz pode ser usado até três vezes por dia.

Cintilação Etérea

Item Maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Essa pequena pedra em estado de repouso parece apenas uma pedra preciosa rústica, no entanto ao sintonizar-se com ela, ela passa a orbitar a cabeça de seu usuário com um rastro de energia espectral.

Este pequeno filete fantasmagórico orbita sua cabeça de forma semelhante a uma pedra de loun. Enquanto em sintonia com ela, sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pés.

Códex Demoníaco

Item Maravilhoso, raro (requer sintonização com um conjurador)

Esse grimório é formado por almas condensadas em suas páginas, são feitos por fantasmas das Ilhas das Sombras que foram escribas quando em vida. Em busca de refazer seus passos, eles produzem esses livros para que um dia possam voltar a copiar pergaminhos e refazer as gloriosas bibliotecas das Bêncões.

Se você puder sintonizar este item, poderá usá-lo como um grimório e um foco arcano. Além disso, enquanto estiver em sintonia com este códex, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque de feitiços. Além disso, sempre que você causar dano necrótico e lançar um 1 no dado de dano, você pode rolar novamente o dado e deve usar o novo resultado.

Colhedor de Essência

Arma (foice), muito raro (requer sintonização)

Esse cetro de metal frio moldado como um osso possui a capacidade de projetar uma lâmina de material espectral, capaz de causar danos graves ao mesmo tempo em que drena a energia vital dos que são acertados por ela.



ELMO ADAPTATIVO



PORTAL DE ZZ'ROT



CAPÍTULO PERDIDO



CAPUZ DO ESPECTRO

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica.

O Colhedor de Essência tem um impacto crítico em uma jogada de ataque de 18 ou mais. Quando você acerta criticamente com esta arma mágica, você recupera um slot de magia. Este espaço pode ser de um nível até o seu bônus de proficiência, mas deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia. Uma vez que você tenha ganhado um espaço desta maneira, a foice não pode ser usada novamente até realizar um descanso longo.

Dançarina Fantasma

Arma (rapieira), lendária (requer sintonização)

Essa rapieira é feita de uma liga de metal exótico, sendo simultaneamente física e espectral. Ela possui propriedades fantásticas que permitem ao seu usuário tornar-se imaterial temporariamente.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica.

Enquanto empunhando esta arma mágica, sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pés.

Enquanto em sintonia com a Dançarina Fantasma, você pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terreno difícil. Seu corpo e equipamento se tornam incorpóreos enquanto você entra na fronteira etérea. Se você terminar seu turno dentro de uma criatura ou objeto, você recebe 1d10 de dano de força.

Além disso, você pode optar por permanecer incorpóreo por um número de rodadas igual ao seu bônus de proficiência, por dia. Enquanto nesta forma, você tem resistência a danos não-mágicos, perfurantes e cortantes. Terminar a sua vez dentro de uma criatura ou objeto automaticamente gasta uma rodada desse recurso.

Espada do Rei Destruído

Arma (espada longa) lendária (requer sintonização)

Essa espada lendária foi usada por um grande rei que em seu luto foi tomado pelo abraço sombrio da loucura trazendo a ruína para todo o seu reino.

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.

Limite da Razão

Arma (cimitarra), muito raro (requer sintonização)

Essa cimitarra é feita de uma liga metálica cuja cor oscila em ondas através da lâmina, parecendo estar sempre viva e tendo um padrão hipnótico que parece atuar sobre resistências mágicas.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica.

Quando você acerta com um ataque usando essa arma mágica, você aprende sobre quaisquer resistências que o alvo tem aos tipos elementares de dano (ácido, frio, fogo, relâmpago). Você pode escolher uma dessas resistências, se o alvo tiver alguma. O alvo perde resistência a esse tipo de dano até o início do seu próximo turno. Além disso, o ataque causa um dano extra de 2d6 desse tipo.

Mandíbula de Malmortius

Arma (glaive), lendário (requer sintonização)

Uma glaive feita de uma lâmina dentada com aspecto extremamente destruidor, essa arma é capaz de absorver grandes cargas de dano desferidas contra o seu portador.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica.

Se você receber dano mágico que o reduza a menos de metade da sua vida enquanto estiver em sintonia com essa arma, você não sofrerá nenhum dano do ataque e ganhará pontos de vida temporários iguais ao dano que teria sido causado.

Além disso, você ganha resistência ao tipo de dano da magia ou arma que o atacou até o final do seu próximo turno.

Uma vez que esta característica desta arma tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até que você complete um descanso curto ou longo.

Morellonomicon

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

Esse grimório contém segredos capazes de enfraquecer praticamente qualquer adversário. Suas páginas são constituídas primariamente de material espectral e parecem sussurrar segredos para seu portador.

Se você puder sintonizar este item, poderá usá-lo como um grimório e um foco arcano.

Uma vez por dia você pode imbuir seus feitiços de dano com uma energia necrótica que interrompe a magia de regeneração. Pontos de vida perdidos para este dano da sua próxima magia só podem ser recuperados com um descanso curto ou longo, em vez de regeneração, magia ou qualquer outro meio.

Além disso, quando você dá o golpe final a uma criatura com uma classificação de desafio igual ou superior ao seu bônus de proficiência, você recupera um espaço de magia de 1º nível.



ESPADAS DO REI DESTRUÍDO



CAPUZ MÁGICO DE WOOGLET



DANÇARINA FANTASMA



MORELLONOMICON

IONIA

Perdição de Lich

Arma (par de espadas curtas), lendária (requer sintonização com um conjurador)

Esse par de espadas são capazes de atingir até mesmo essências etéreas. Elas são dotadas de uma capacidade ígnea nata quanto portadas juntas, causando imenso dano a mortos-vivos e conseguindo até mesmo cortar vínculos de maldições de mortos vivos poderosos.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando estas armas mágicas.

Enquanto estiver em sintonia com esta arma mágica, você ganha +2 de bônus em rolagens de magia.

Após lançar uma magia de 1º nível ou maior, seu próximo ataque com estas armas causa dano de força adicional igual ao seu modificador de habilidade de conjuração(mínimo 1).

Sua velocidade de movimento base aumenta em 5 pés, enquanto empunhando estas espadas.

Sombras Gêmeas

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Esse capuz parece ser confeccionado com um material da própria trama das sombras, à noite ele pode emanar uma aura sutil fantasmagórica azulada que causa calafrios aos incautos.

Quando sintonizado você pode ativar a magia do Capuz para invocar duas assombrações que localizam uma criatura que você descreveu como na magia Localizar Criatura

Além de diminuir a velocidade de movimentação de viagem da criatura se ela for localizada

Sufocamento Ígneo

Cajado, muito raro (requer sintonização com um conjurador)

Esse cajado foi forjado por feiticeiros durante as guerras rúnicas, desde então ele some de cena e reaparece em momentos inusitados amplificando os poderes mágicos de seu portador de forma imensa.

Enquanto segurar esse cajado, você ganha +1 nas jogadas de ataque com magia à distância. Esse cajado possui 4 cargas, recuperando 1d4 no fim de um descanso longo.

Role 1d10 imediatamente após o item ficar sem cargas: com um resultado 1, o item é engolido por um vórtice e é levado para o Vazio.

Você pode utilizar 1 carga do item para extraí-lo todo o poder desse cajado. Escolha uma criatura que esteja até 60 pés de você e que você possa ver. Essa criatura terá vulnerabilidade a um tipo de dano a sua escolha até o final de seu turno.

Se a criatura escolhida tiver resistência ou imunidade ao tipo de dano escolhido, ela é ignorada até o fim de seu turno.

Botas Ionianas da Lucidez

Item Maravilhoso, incomum

Esse par de botas possui um significado especial para Ionia, eles foram confeccionados como comemoração após uma vitória em batalha contra Noxus.

Enquanto estiver usando essas botas, você pode fazer duas ações bônus em um único turno. Uma vez que esta característica das botas tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Chuva de Canivete

Arma (espada longa), incomum

Essa espada foi forjada com uma técnica incomum que faz com que muitos pedaços de lâmina estejam presos a ela e possam ser comandados em um ataque para se soltarem da lâmina principal causando ferimentos verdadeiramente avassaladores.

Você possui +1 em rolagens de acerto e dano com esta arma. Além disso você pode fazer um ataque extra com ela uma vez por turno. Seu primeiro ataque a criaturas que ainda não atacaram causa 2 dados de dano a mais. Usando uma ação bônus você pode desprender pedaços da lâmina para causar 4d6 de dano a todas as criaturas em um cone de 15 pés.

Cimitarra Mercurial

Arma (cimitarra), lendário (requer sintonização)

Esta cimitarra reluzente é extremamente bem trabalhada. A superfície de sua lâmina vai e vem com movimento, como se fosse feita de mercúrio, mas é sólida ao toque.

Você ganha +2 de bônus em jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Uma vez por rodada quando você acerta com um ataque usando essa arma mágica, você cura 1d4 pontos de vida. Uma vez por dia, você pode ativar a magia da espada para imbuir com incrível velocidade e vitalidade. Ele acaba com todas as condições em você, exceto por inconsciência. Além disso, sua velocidade de movimento é dobrada até o final do seu turno. Este efeito é ativado automaticamente se você estiver incapacitado, mas não inconsciente.

Lâmina Furiosa de Guinsoo

Arma (espada longa), lendário (requer sintonização)

Essa lâmina foi forjada com uma liga desconhecida, com capacidades que são despertadas através de uma relação da fricção causada por ataques e da energia vital de seus oponentes, se tornando ígnea.

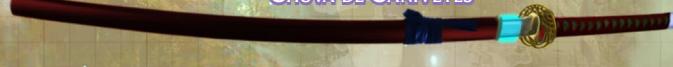
Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica. Cada ataque que acertar usando esta arma em uma única rodada causará 1d6 de dano de fogo cumulativo (1d6 no primeiro ataque bem sucedido, 2d6 no segundo, 3d6 no terceiro, etc).

SUFOCAMENTO ÍGNEO



LÂMINA DA FÚRIA DE GUINSOO

CHUVA DE CANIVETES



Se você acertar com três ataques em uma única rodada usando esta arma, você pode fazer um ataque adicional como uma ação bônus.

Lâmina fantasma de Youmuu

Arma (espada longa), lendário (requer sintonização)

A Lâmina Fantasma é uma espada de imenso poder, infundida com as energias latentes de seu dono original, Youmuu.

Você ganha um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica, que causa um dado de arma extra de dano.

Enquanto estiver em sintonia com a lâmina, você pode executar a ação de disparada como uma ação bônus em cada um dos seus turnos. Além disso, sempre que você executar a ação de disparada, você não provocará ataques de oportunidade pelo restante do seu turno.

Sua velocidade de movimento base aumenta 10 pés enquanto está sintonizada com a Lâmina Fantasma.

Lança de Shojin

Arma (Lança Longa), muito rara (requer sintonização)

Essa lâmina de jade foi confeccionada no mosteiro de Shojin e imbuída com o espírito do Dragão, sendo finalizada na forma de uma lança.

Quando você ataca com essa lança e estiver a até 10 pés de até 3 inimigos você recebe resistência de danos não mágicos pelo próximo minuto. Enquanto estiver sintonizado com essa lança você recebe 1d8 de dano a menos de inimigos.

Semblante Espiritual

Armadura (couro batido), muito raro (requer sintonização)

Essa armadura foi feita com o couro de criaturas desconhecidas, tendo um aspecto similar ao de metal mas a leveza do couro. Ela promove a harmonia dos organismos protegidos por ela, elevando sua capacidade de regeneração.

Você ganha +2 de bônus na CA enquanto usa esta armadura. Além disso, sempre que você recuperar pontos de vida de uma mágica, poção ou outro efeito mágico, você recuperará uma quantidade adicional de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1).

Tabi Ninja

Item Maravilhoso, incomum

Esse par de botas possui um balanceamento natural e permite ao seu maior facilidade em amortecer ataques.

Enquanto estiver usando essas botas, você recebe menos 1d4 de dano não mágico, de agressão e cortes. Esse efeito não funciona além de efeitos similares, como o talento Mestre de Armas Pesadas.

Turíbulo Ardente

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este incensário antigo já foi utilizado por muitas pessoas iluminadas que acabaram deixando nele vestígios de sua essência.

Sempre que você conjurar uma mágica que restaure os pontos de vida de uma única criatura, essa mágica restaura pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de habilidade de conjuração de magias. Além disso, essa criatura pode fazer um único ataque de arma branca como reação.

Sua velocidade de movimento base aumenta em 5 pés.

Último Sussurro

Arma (Arco longo), raro

Este arco é feito de uma madeira especial capaz de armazenar um pouco de energia cinética, sendo mais fácil de se usar e desferindo flechas com maior dano e precisão.

Você ganha um bônus de +3 nas jogadas de ataque feitas com essa arma mágica. Adicionalmente você recebe 1d8 de dano adicional.

Zéfiro

Arma (Espada longa), muito raro (requer sintonização)

Essa lâmina foi forjada com um minério misterioso com afinidade com o elemento do ar, sua natureza volátil amplifica as defesas de seu portador a efeitos que alterem sua natureza ou afetem sua mobilidade.

Quando sintonizado você recebe resistência em testes para imobilizar, reduzir movimentação, metamorfose forçada, intimidação e cegueira.

Sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pés.

MONTE TARGON

Face da Montanha

Escudo, raro

Esse escudo Rakkor já foi usado no passado por uma unidade de elite de combate, no qual os guerreiros foram capazes de vencer desafios inesperados mantendo sua formação ombro a ombro.

Se um ataque for feito contra você ou um aliado em um raio de 15 pés, você pode usar sua reação para ativar o escudo, concedendo pontos de vida temporários iguais a 1d4 + seu modificador de Constituição (mínimo 1) para você e um aliado em um raio de 15 pés. Esses pontos de vida temporários desaparecem no final do seu próximo turno.

Uma vez que este recurso do escudo tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente até que você complete um descanso curto ou longo.

Lâmina enfeitiçada de Moonflair

Arma (espada curta), muito raro (requer sintonização)

Essa lâmina foi forjada por Lunaris no passado e carrega em si uma energia protetora para quem a porta.

TURÍBULO ARDENTE



Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica. Além disso, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque de feitiços.

Qualquer efeito de condição sob o efeito de uma duração maior que uma rodada tem sua duração reduzida pela metade (arredondada para baixo). Isso não afeta as condições mantidas concentrando-se em uma magia, como a condição paralisada causada pela magia Imobilizar Pessoa, ou os efeitos causados pelos esforços contínuos de outra criatura, como uma garra.

Medalhão dos Solari de Ferro

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este medalhão confeccionado pelos Solari, contém dentro de si uma pequena pintura de uma ave dourada. O medalhão e a pintura são imaculados e inalterados, apesar de sua idade.

Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto está em sintonia com o medalhão, e você tem vantagem em testes de resistência contra efeitos de feitiços.

Como uma ação bônus no seu turno, você pode conceder a si mesmo e até seis outras criaturas a menos de 30 pés de você um número de pontos de vida temporários iguais a $6d10 +$ seu modificador de Constituição. Esses pontos de vida temporários desaparecem no início do seu próximo turno. Uma vez que o medalhão tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente até que você complete um descanso curto ou longo.

Noxus

Acerto de contas de Atma

Arma (mangual), lendária (requer sintonização)

Essa mangual embora não seja muito grande, é forjado em aço negro e pertenceu a um grande general do passado Noxiano.

Para cada rodada em combate contra inimigos aumenta o dado de dano em 1d8 até o máximo de 5d8.

Armadura de Espinhos

Armadura (Brunea), muito rara

Essa armadura feita com espinhos decorativos possui uma poderosa magia sangrenta atrelada a ela que causa retribuição aos que agrideem o seu usuário.

Você ganha +2 de bônus na CA enquanto usa esta armadura. Além disso, sempre que você for atingido por um ataque corpo-a-corpo de uma criatura a menos de 1,5 metro de você, o atacante receberá 2d4 de dano perfurante.

Canhão Fumegante

Arma (pistola), muito raro (requer sintonização)

Essa espingarda rotatória foi produzida por um artesão de Zaun a serviço do império Noxiano, uma peça magnífica e poderosa de destruição,

podendo ser operada por apenas uma mão. No entanto o segredo de sua confecção e da magia de suas runas estranhas foi perdido com a sua morte, ainda não esclarecida.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica. Esta arma não possui a propriedade "recarga" de pistolas regulares.

Enquanto em sintonia com o Canhão Fumegante, sua velocidade de movimento base aumenta em 5 pés.

Se você se mover pelo menos 30 pés antes de fazer um ataque com esta arma, seu próximo ataque dobra de alcance e causa um dano extra de 3d6 de dano de raio.

Cetro Vampírico

Arma (alabarda), incomum

Essa foice à primeira vista parece apenas uma peça de metal retorcido, mas sua origem antecede o império de Noxus, sendo utilizadas no passado por servos de um rei espectral.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica. Adicionalmente você se cura em metade do dano causado arredondado para cima.

Chamado do Carrasco

Arma (qualquer espada), raro (requer sintonização)

Essa espada é feita com uma liga mágica que afeta ferimentos de uma forma estranha evitando que eles consigam cicatrizar naturalmente.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica.

Os pontos de vida perdidos para o dano desta arma só podem ser recuperados através de um descanso curto ou longo, em vez de regeneração, magia ou qualquer outro meio.

Crepúsculo de Draktharr

Arma (espada curta), Lendário (requer sintonização)

O Crepúsculo de Draktharr é um mito. Ninguém jamais viu, e ninguém sabe a verdade de suas origens. Talvez seja porque todos os que conhecem a lâmina perecem antes de conhecer o rosto do assaltante ou ter a oportunidade de fazer perguntas.

Você ganha um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica.

Durante a primeira rodada de combate, sua velocidade de movimento base é dobrada.

Se você usar essa arma para atacar uma criatura da qual você é considerado oculto, a arma causa um dano necrótico adicional de 4d6.

Se você é invisível enquanto maneja esta lâmina, você não pode ser visto por criaturas com a visão verdadeira.



FACE DA MONTANHA



MEDALHÃO DO SOLARI DE FERRO



LÂMINA ENFEITADA DE MOONFLAIR



ACERTO DE CONTAS DE ATMA



ARMADURA DE ESPINHOS

Colete Espinhoso

Armadura (couro), rara

Essa peça de armadura de couro possui alguns espetos saíndo de seus ombros, assim como a armadura de Espinhos, possui uma magia sangrante atrelada a ela que causa retribuição aos que agridem seu usuário, embora em uma menor escala.

Você ganha +1 de bônus na CA enquanto usa esta armadura. Além disso, sempre que você for atingido por um ataque corpo-a-corpo de uma criatura a menos de 1,5 metro de você, o atacante receberá 1d4 de dano perfurante.

Cutelo Negro

Arma (machado grande), lendário (requer sintonização)

Este grande Cutelo Negro é forjado a partir de um aço vulcânico extremamente valorizado no passado de Noxus, sua liga parece absorver propriedades da Obsidiana permitindo que seus cortes sejam mais precisos.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica.

A classe de armadura de um alvo é igual a 10 + seu modificador de Destreza para ataques feitos com esta arma mágica.

Quando você acerta com um ataque usando o Cutelo Negro, sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pelo resto do seu turno. Se você marcar um golpe mortal usando essa arma mágica, sua velocidade de movimento base dobra até o final do seu turno.

Fúria de Sterak

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esta luva feita de couro e metal possui garras afiadas em cada um de seus dedos, no entanto mesmo após derramar sangue, elas dificilmente tem manchas de sangue, com a magia dela absorvendo a energia vital dos que são atingidos por ela.

Enquanto estiver usando esta luva, ataques desarmados feitos com ela causam 1d4 de dano cortante.

Se você receber dano que reduza a metade da sua vida, você ganha pontos de vida temporários iguais a metade do seu total de pontos de vida máximo. Esses pontos de vida temporários são perdidos no final do seu próximo turno. Quando este efeito é ativado, você sofre os efeitos "aumentar" da magia aumentar/reduzir. A magia dura 1 minuto (sem necessidade de concentração). Uma vez que esse efeito tenha ocorrido, pode não ocorrer novamente até o próximo amanhecer.

Graal Profano de Athene

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este graal dourado e prateado é preenchido com um líquido carmesim viscoso que permanece dentro do graal, mesmo quando virado de cabeça para baixo. Ele é quente ao toque.

O graal pode suportar até 100 cargas. Toda vez que você causar dano a uma criatura usando um ataque de arma branca, o Graal ganha uma carga por cada ponto de dano causado. Sempre que você conjurar uma mágica que restaure os pontos de vida de uma única criatura, você poderá gastar diversas cargas, restaurando pontos de vida adicionais equivalentes a metade da quantia de despesas gastos (arredondadas para baixo).

Hidra Raivosa

Arma (Machado grande), lendário (requer sintonização)

Este grande machado ameaçador tem uma aura de energia sombria e necrótica que causa desconforto aos adversários.

Você ganha +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica, que causa um dano necrótico adicional de 1d6. Além disso, no primeiro ataque de cada rodada, você ganha a saúde igual ao dano necrótico causado.

Quando você ataca com esta arma mágica, você pode escolher até dois alvos adicionais dentro do alcance do corpo a corpo. Se o teste de ataque atingir sua classe de armadura, eles recebem dano de corte igual ao seu modificador de Força (mínimo 0).

Uma vez por dia você pode usar uma ação para balançar o machado grande em um arco maciço, atingindo tudo dentro do alcance. Faça um teste de ataque contra cada criatura dentro do alcance do corpo a corpo. Ao ser atingido, cada alvo recebe 1d6 de dano necrótico adicional sobre o dano normal da arma e você ganha pontos de vida iguais ao total de dano necrótico causado.

Hidra Titânica

Arma (Machado de batalha), muito rara (requer sintonização)

Este maciço machado laminado extrai da força e vitalidade daqueles que o empunham para esmagar e aleijar aqueles contra quem ele é empunhado.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica. O dano da arma é equivalente ao seu maior Dado de Vida.

Quando você ataca com esta arma mágica, você pode escolher até dois alvos adicionais dentro do alcance do corpo a corpo. Se a rolagem de ataque atingir sua classe de armadura, eles recebem dano de concussão igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 0).

Toda vez que você rolar um dado de vida para recuperar os pontos de vida, você ganha a quantidade máxima de vida do dado.

Lacre Negro

Anel, Lendário (requer sintonização por um conjurador de um alinhamento não-bom)

Este anel está repleto de magias há muito esquecidas, criando um encantamento que suga a alma das criaturas caídas, a fim de capacitar o usuário. Se você puder sintonizar este item, poderá usá-lo como um



foco arcano.

- **Ladrão de almas.** Enquanto em sintonia com este tomo, as criaturas que você mata não podem ser ressuscitadas por nenhum meio, a menos que um feitiço de Grande Restauração seja lançado sobre o tomo, liberando as almas mantidas dentro dele.
- **Sussurros das Almas.** As almas contidas nas páginas deste livro sussurram constantemente em seu ouvido, dificultando o sono. Enquanto o tomo contém 5 ou mais almas, role um d20 ao final de cada longo descanso. Em um teste de 1, você ganha um ponto de exaustão no final do resto. Isso muda para um teste de 1-2 em 50 almas e 1-3 em 100 almas.
- **Fonte das Almas.** O tomo pode conter até 100 almas. Enquanto em sintonia com o tomo, cada criatura que você matar adicionará uma alma a ela se a classificação de desafio da criatura for igual ou maior que seu bônus de proficiência. O tomo concede benefícios de acordo com o número de almas mantidas dentro dele, como segue:
 - 1 Alma: Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque de feitiços e nos CDs de resistência dos seus feitiços.
 - 5 Almas: Quando você dá o golpe fatal em uma criatura, você ganha pontos de vida temporários iguais à sua classificação de desafio.
 - 15 Almas: Você recupera 1d10 pontos de vida a cada hora, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida.
 - 25 Almas: Você ganha um bônus adicional de +1 nas jogadas de ataque de feitiços e nos CDs de resistência dos seus feitiços.
 - 50 Almas: Você ganha vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Lembrete Mortal

Arma (arco longo), muito raro (requer sintonização)

Esse arco possui uma energia sombria inata, seu encantamento parece dotar as flechas disparadas por ele com essa mesma energia que deixam um leve rastro similar a fumaça.

Você tem um bônus de +3 nas jogadas de ataque feitas com essa arma mágica.

Os pontos de vida perdidos para o dano desta arma só podem ser recuperados através de um descanso curto ou longo, em vez de regeneração, magia ou qualquer outro meio.

Lembranças do Lorde Dominik

Arma (besta pesada), muito raro (requer sintonização)

Essa besta já foi a arma de um antigo Lorde Noxiano sádico que gostava de usá-la para penetrar até mesmo a armadura e carne de servos minotauros.

Você tem um bônus de +3 nas jogadas de ataque feitas com essa arma mágica.

Se o alvo de um ataque tiver um Dado de Vida maior que você, dobre o dado de dano da arma para o ataque.

Punhal Serrilhado

Arma (adaga), raro (requer sintonização)

Esse punhal cerimonial era usado para descarnar vítimas de sacrifício no passado. Poucas peças dele ainda existem e são consideradas relíquias

lembança de um a'Noxus ainda em formação, onde a brutalidade era a regra.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com essa arma mágica.

Quando você ataca com esta arma mágica e marca um acerto crítico, o alvo fica ferido e começa a sangrar. No início de cada turno da criatura ferida, são necessários 1d4 de dano necrótico, e então ele pode fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15, terminando o efeito da ferida em si mesmo em um sucesso. Alternativamente, a criatura ferida, ou uma criatura a menos de um metro e meio dela, pode usar uma ação para fazer um teste CD 15 Sabedoria (Medicina), finalizando o efeito da ferida em um sucesso. Esse recurso não afeta mortos-vivos ou construções.

Fora de combate e sintonizada com essa arma, sua velocidade de movimento base aumenta em 10 pés.

Punho de Jaurim

Item maravilhoso, raro

Essa manopla de batalha era utilizada por um gladiador que gostava de esmagar seus adversários com as próprias mãos, até que encontrou seu fim nas mãos de um novo gladiador chamado Viscero.

Enquanto estiver usando esta manopla, ataques desarmados com a mão coberta causam 1d8 de dano na concussão. Além disso, sempre que você reduzir uma criatura a 0 pontos de vida atacando-a com a manopla, ganhará pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de Constituição (mínimo 1).

Tiamat

Arma (Machado de Batalha), muito raro (requer sintonização)

Esse machado de batalha cor de bronze possui lâmina em seus dois lados, no entanto um dos lados possui uma lâmina larga diferente, formada através de duas lâminas posicionadas uma abaixo da outra.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica.

Quando você ataca com esta arma mágica, você pode escolher até dois alvos adicionais dentro do alcance do corpo a corpo. Se o teste de ataque atingir sua classe de armadura, eles recebem dano de corte igual ao seu modificador de Força (mínimo 0).

Uma vez por dia você pode usar uma ação para balançar o grande machado em um arco maciço, atingindo tudo dentro do alcance. Faça um teste de ataque contra cada criatura dentro do alcance do corpo a corpo, causando dano normal a cada golpe alvo.

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.



HIDRA RAIVOSA



HIDRA TITÂNICA



LACRE NEGRO



TORMENTO DE LINADRY

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 salvaguarda 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.

PILTOVER

Botas da Mobilidade

Item Maravilhoso, incomum

Embora esse par de botas tenha um aspecto robusto, elas são extremamente leves e dotam seu portador de uma mobilidade sobrenatural.

Enquanto estiver usando essas botas, você pode executar a ação Disparada como uma ação bônus no seu turno. Esse recurso pode ser usado num total de 3 vezes por dia.

Cronômetro

Item Maravilhoso, raro

Esse relógio embora possa passar despercebido como um item mágico, é uma obra de arte de tecnologia hextec, com linhas finas e precisas. Em seu interior existe um fragmento de um cristal hextec verdadeiro, por isso mesmo eles são extremamente raros.

Como uma reação ao ser atingido por um ataque, você pode fazer com que a ampulheta o coloque em um estado petrificado. Você está petrificado até o final do seu próximo turno. Enquanto petrificado desta forma, você está imune a todos os danos, incluindo os danos de ataques em área. Esse recurso da ampulheta pode ser usado até cinco vezes por dia.

Hextec GLP-800

Item Maravilhoso, raro

Esse rifle de tecnologia maravilhosa transforma a umidade do ar em projéteis de gelo perfurantes.

Você pode usar uma ação para disparar uma difusão de 5 projéteis gélidos, cada um em uma linha de 45 pés, que explodem na primeira unidade atingida, causando 5d6 de Dano Mágico de frio a todos os inimigos atingidos.

Essa função pode ser usada até 3 vezes por descanso curto ou longo

Lente Detectora

Item Maravilhoso, incomum

Essa peça de tecnologia foi criada para auxiliar na busca de sobreviventes de escombros, no entanto seu uso acabou sendo ainda



BOTAS DA MOBILIDADE



CRONÔMETRO



ORBE DO OBLÍVIO



PISTOLA LAMINAR HEXTEC

mais amplo que isso, revelando a existência de criaturas invisíveis.

Esse drone pode ser usado até 3 vezes no dia para revelar objetos e criaturas invisíveis em uma área de 30 pés, e todos as criaturas próximas que tem visão são capazes de ver a silhueta do invisível.

Mergul Hadora

Cajado, muito rara (requer sintonização com um conjurador)

Esse cajado foi confeccionado para responder a ameaças em Piltover, podendo mobilizar forças policiais rapidamente para ações específicas.

Você ganha um bônus de +1 no seu AC enquanto está sintonizado com essa cajado.

Como uma ação em seu turno, você pode usar esse cajado para lançar uma magia petrificante. Uma criatura em um raio de 10 metros de você deve ter sucesso em um teste de resistência da Constituição contra sua CD de resistência ou ficará petrificado até o começo do seu próximo turno. Enquanto petrificado dessa maneira, a criatura é imune a todo dano. Uma vez que o cajado tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente realizar um descanso longo

Além disso, uma vez por turno quando você se move a 5 pés de um aliado no seu turno, acrescente 5 pés ao seu movimento nesse turno.

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

Orbe do Orlívio

Item Maravilhoso, incomum

Essa orbe parece apenas uma esfera enferrujada ao primeiro exame, mas ao ser utilizada ela passa a orbitar o seu usuário, demonstrando ser na verdade um mecanismo hextec que amplifica energias destrutivas.

Aumenta 1d6 ao dado de acerto de magias que causam dano

Pistola Laminar Hextec

Arma (especial), muito raro (requer sincronização com um conjurador)

A Pistola Laminar Hextec é um protótipo avançado de combate desenvolvido em piltover para uma força de combate e defesa da cidade, no entanto seu custo elevado inviabilizou que fosse produzida de forma massiva.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica.

Esta arma especial pode ser usada como um revólver hextec ou

uma espada curta.

Uma vez por dia, quando você causar dano com um feitiço, você pode ganhar metade do dano causado (arredondado para baixo) como pontos de vida temporários. Para feitiços de área de efeito, isto é reduzido para um quarto do dano causado (arredondado para baixo).

Além disso, você pode usar a Pistola para lançar Relâmpago como uma magia de 3º nível. Uma vez que esta característica da arma tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente até que você complete um descanso curto ou longo.

Prisão de Feitiços

Item Maravilhoso, muito raro (Requer sincronização com um conjurador)

Um conjunto de três aros metálicos com runas vazadas que ao ser acionado passam a se movimentar orbitando o usuário, elas parecem gerar alguma energia em seu interior que alimenta a magia de seu usuário. Parecem ser uma versão avançada da Orbe do Oblívio.

Prisão de feitiços armazena a magia remanescente de conjurações de magias de dano de nível 3 ou superior conjuradas até 20 pés de Prisão de Feitiços o carregam em 1 carga até o máximo de 6 cargas.

Você pode usar uma ação para conjurar Relâmpago como uma magia de 3º nível gastando uma carga, para cada carga adicional gasta aumenta o nível da magia em 1, este recurso só pode ser usado até duas vezes por descanso curto ou longo.

Protocinturão-01 Hextec

Item Maravilhoso, raro

Esse cinturão foi desenvolvido para ser uma forma de locomoção aérea, mas o projeto não serviu para esse propósito, sendo redesenhado para combate.

Você pode utilizar uma ação para lançar 7 mísseis num cone de 30 pés cada míssil causa 1d6 numa área de 5 pés te dando um impulso de 5 pés para onde você mirou. Você pode utilizar essa função sempre que tiver mísseis para recarregá-la. Cada míssil custa em média 100 po

RUNETERRA

Abraço de Seraph

Cajado, lendário (requer sincronização com um conjurador de um alinhamento não-mal)

Este bastão só é atingível através da transformação do Cajado do Arcanjo.

Enquanto estiver em sintonia com esse cajado mágico, você ganha +3 de bônus em jogadas de ataque de feitiço e +1 de bônus nos CDs de resistência dos seus feitiços.

Feitiços lançados através do Abraço de Seraph são considerados como se tivessem sido conjurados usando um espaço de magia de um nível acima.

Toda vez que você joga um 1 em um dado de ataque ou dano por um feitiço enquanto está em sintonia com o Abraço de Seraph, você pode rolar novamente o dado e deve usar o novo resultado.

Você pode conjurar um dos seguintes feitiços como um feitiço de 9º nível através do Abraço de Seraph: Sexto Sentido, Chuva de Meteoros, Cura Completa em Massa, Palavra de Pode: Curar ou Tempestade de Vingança. Uma vez que esta característica do cajado tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

O Abraço de Seraph reverte para o Cajado do Arcanjo quando você completa um descanso curto ou longo.

Armadura de Warmog

Armadura (de couro) lendária (requer sincronização)

Essa armadura foi utilizada por um lendário Troll nas guerras Rúnicas, ela parece orgânica e ao ser sintonizada com seu hospedeiro parece pulsar com vida.

Você ganha +3 de CA enquanto 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.

Bastão das Eras

Cajado, lendário (requer sincronização com um conjurador)

Este Cajado foi empunhada por um bruxo antigo que foi dito nunca envelhecer. Diz a lenda que ele carregou este Cajado ao seu lado por mais de 4.000 anos antes de ser morto.

Enquanto em sintonia com este cajado, o seu valor de Constituição aumenta em 2, assim como o seu máximo para essa pontuação.

Você não precisa de comida ou bebida para sobreviver enquanto estiver em sintonia com este cajado. Além disso, você não sofre nenhum dos efeitos nocivos do envelhecimento.

Sempre que você executar um dado de vida para recuperar os pontos de vida, duplique o número de pontos de vida que restaura. Além disso, para cada Dado de Vida em que você ativa o valor máximo, você recupera 1 espaço de magia divididos como você escolher. Estes espaços de magias não podem ser de um nível maior que 6. Por exemplo, se você rolar o valor máximo em 3 dados de vida, você ganha 3 níveis totais de espaços de magia; isso pode ser três espaços de 1º nível, um espaço de 1º nível e um espaço de 2º nível, ou um espaço de 3º nível.

Botas de Feitiçaria

Item Maravilhoso, incomum

O verdadeiro segredo dessas botas ficou perdido no tempo, confeccionadas em couro de alta qualidade, elas possuem estruturas em metal com runas que potencializam o poder mágico de seu usuário.

Enquanto estiver usando estes sapatos, o alcance de suas magias



REVÓLVER HEXTEC



BOTAS DA FEITIÇARIA



ARMADURA DE WARMOG

se estende por 10 pés. Este efeito não afeta feitiços com um alcance de toque.

Botas das Rapidez

Item Maravilhoso, incomum

Esse par de botas com asas decorativas em suas laterais parece ser o reduto de energia alinhada com o vento, permitindo a seu usuário alcançar velocidades surpreendentes e tornando-o praticamente imparável.

Ao usar essas botas, as criaturas têm desvantagem em ataques de oportunidade contra você.

Cajado do Arcanjo

Cajado, lendário (requer sintonização com um conjurador de um alinhamento não-mal)

Um Cajado antigo imbuído do poder de um arcanjo. Diz-se que contém um poder incalculável que só pode ser desbloqueado quando empunhado por um feiticeiro digno.

Enquanto estiver em sintonia com esse cajado mágico, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque de feitiços. Quando você lança um feitiço, o cajado recebe um número de cargas igual ao nível do espaço de magia gasto. Todas as cargas são perdidas quando você faz um descanso curto ou longo.

Você pode gastar qualquer número de cargas enquanto conjura uma magia para ganhar efeitos adicionais como a seguir: rerolar um dado de dano (1 carga por dado), duração de magia estendida (1 charge para dobrar a duração de uma magia, máximo 24 horas), impor desvantagem em um teste de resistência (3 cargas), faça com que os aliados automaticamente obtenham um sucesso em um teste de resistência para uma magia de efeito de área (1 carga por aliado), maximizando o dano de uma magia (15 cargas).

Se você conjurar um feitiço que faria com que o Cajado do Arcanjo excedesse 20 cargas, ele se transformaria no Abraço de Seraph.

Catalizador das Eras

Item Maravilhoso, Raro (requer sintonização)

Essa jóia mágica possui uma runa inscrita em sua superfície que se ilumina ao ser utilizada. Ao ser sintonizada, ela passa a orbitar o seu portador.

Conjurar um feitiço usando um slot de mágica de 1º nível ou superior faz com que você recupere pontos de vida iguais ao nível do slot de magia gasto.

Cetro de Cristal de Rylai

Cajado, muito raro (requer sintonização com um conjurador)

Esse cetro dourado com runas inscritas pelo seu croco tem uma peça de gelo verdadeiro em seu topo, no entanto a técnica utilizada na confecção do mesmo, faz com que ele possa ser usado por não-glacinares.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque de feitiços

feitas enquanto está sintonizado com este cajado mágico. Além disso, seus feitiços de dano retardam o movimento do alvo em 1,5 m até o final do próximo turno. Este efeito é cumulativo para magias que atingem várias vezes em um turno (como raio ardente).

Convergência de Zeke

Item Maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esses dois fragmentos de um objeto desconhecido devem ser sintonizados por uma criatura separada. A sintonia com os objetos faz com que eles se encaixem em seus antebraços como ímãs, revelando que são braceletes destroçados feitos de um material desconhecido.

Enquanto as criaturas sintonizadas estão a 10 pés uma da outra, seu alcance crítico aumenta em 1 e seus ataques com armas corpo a corpo causam mais 1d6 de dano de raio.

Eco de Luden

Cajado, muito raro (requer sintonização com um conjurador)

Esse cajado é fruto do experimento de um Arcano que procurou uma forma de utilizar toda energia desferida em uma magia, sem que houvesse desperdício.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque de feitiços feitas enquanto estiver em sintonia com esse Cajado.

Quando você faz um ataque de mágica contra um alvo e acertar com o ataque, você pode causar dano igual ao seu modificador de habilidade de conjuração (mínimo 0) a dois outros alvos em um raio de 15 pés do alvo original se o ataque ultrapassar também a classe de armadura. Esse recurso não pode ocorrer mais de uma vez por feitiço.

Elixir de Feitiçaria

Item Maravilhoso, raro

Uma mistura de plantas raras e venenosas na dosagem perfeita, combinados em um elixir de sabor amargo que amplia o poder mágico de quem o bebe.

Quando você bebe esse elixir, você ganha 3 pontos de feitiçaria que você pode usar para conjurar qualquer uma das opções de metamagia da classe Feiticeiro. Esses pontos de feitiçaria desaparecem após 1d4 horas se ainda não tiverem sido gastos.

Elixir de Ferro

Item Maravilhoso, raro

Esse elixir é confeccionado através da extração de princípios elementais de algumas rochas específicas catalizadas em um líquido feito de plantas raras.

Quando você bebe esse elixir, você ganha o efeito "aumentar" da magia aumentar / reduzir por 1d4 horas (sem necessidade de concentração).

Seus passos pavimentam temporariamente a área em que você anda. Os aliados que se movem em sua direção têm sua velocidade de



CATALIZADOR
DAS ERAS



CETRO DE CRISTAL DE RYLAÍ



CONVERGÊNCIA DE ZEKE



ELIXIR DA FEITIÇARIA



ELIXIR DE FERRO

movimento aumentada em 10 pés enquanto você está sob este efeito.

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 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

Elixir de Ira

Item Maravilhoso, raro

Esse raro elixir é feito através de uma mistura delicada de sangue de alguns predadores e de ervas mortalmente venenosas, com um segredo de dosagem que apenas os mais hábeis alquimistas conseguem alcançar.

Quando você bebe esse elixir, seus ataques de arma causam mais 2 de dano do tipo da arma, e você cura 2 pontos de vida toda vez que acerta com um ataque enquanto estiver sob este efeito. Este efeito dura 1d4 horas.

Espada do Divino

Arma (espada curta), raro (requer sintonização)

A essa lâmina curta foi dada a reputação de ser capaz de ferir até mesmo deuses, embora não se saiba se isso realmente foi posto à prova.

Seu alcance de crítico aumenta em 3, se for 20 se torna 17, por exemplo.

Faca de Statikk

Arma (adaga), muito rara (requer sintonização)

Uma adaga de esmero impressionante com simetria que beira a perfeição, essa lâmina carrega dentro de si um dispositivo móvel que ao ser utilizado por tempo o suficiente, pode descarregar uma carga elétrica mágica.

Enquanto em sintonia com esta arma, sua velocidade de movimento base aumenta em 5 pés.

A lâmina tem 100 cargas e começa com 0 sempre que a iniciativa é rodada. Você ganha uma carga por cada pé que gasta no seu turno.

Como uma ação no seu turno, você pode gastar 100 cargas para lançar Corrente de Relâmpagos como uma magia de 6º nível. O alvo inicial da magia deve estar dentro do alcance do corpo a corpo. O CD do teste de resistência para o feitiço é 15.

Ferrão

Arma (adaga), incomum

Essa adaga feita de um metal mais branco que a platina possui um fio surpreendente e um balanceamento perfeito.

Quando você se move mais de 20 pés antes de fazer um ataque usando esta adaga mágico, ele causa mais 1d4 de dano de raio em um golpe.

Ladrão de Almas de Mejai

Item Maravilhoso, artefato (requer sintonização com um conjurador de um alinhamento não-bom)

Este volume está repleto de runas ininteligíveis de línguas há muito esquecidas, criando um encantamento que suga a alma das criaturas caídas, a fim de capacitar o usuário. Se você puder sintonizar este item, poderá usá-lo como um grimório e um foco arcano.

- **Ladrão de almas.** Enquanto em sintonia com este tomo, as criaturas que você mata não podem ser ressuscitadas por nenhum meio, a menos que um feitiço de Restauração Maior seja lançado sobre o tomo, liberando as almas mantidas dentro dele.
- **Ímã da Alma.** Enquanto em sintonia com o tomo, você está vulnerável a danos radiantes e necróticos.
- **Sussurros das Almas.** As almas contidas nas páginas deste livro sussurram constantemente em seu ouvido, dificultando o sono. Enquanto o tomo contém 5 ou mais almas, role um d20 ao final de cada descanso longo. Em um teste de 1, você ganha um ponto de exaustão no final do descanso. Isso muda para um teste de 1-2 em 50 almas e 1-3 em 100 almas.
- **Fonte das Almas.** O tomo pode conter até 100 almas. Enquanto em sintonia com o tomo, cada criatura que você matar adicionará uma alma a ela se a classificação de desafio da criatura for igual ou maior que seu bônus de proficiência. O tomo concede benefícios de acordo com o número de almas mantidas dentro dele, como a seguir:
 - 1 Alma: Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque de feitiços e nos CDs de resistência dos seus feitiços.
 - 5 Almas: Quando você dá o golpe fatal em uma criatura, você ganha pontos de vida temporários iguais à sua classificação de desafio.
 - 15 Almas: Você recupera 1d10 pontos de vida a cada hora, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida.
 - 25 Almas: Você ganha um bônus adicional de +1 nas jogadas de ataque de feitiços e nos CDs de resistência dos seus feitiços.
 - 50 Almas: Você ganha vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.
 - 75 Almas: Você ganha um bônus adicional de +1 nas jogadas de ataque de feitiços e nos CDs de resistência dos seus feitiços.
 - 100 Almas: Sua habilidade de conjuração aumenta em 2, assim como seu máximo para essa habilidade.

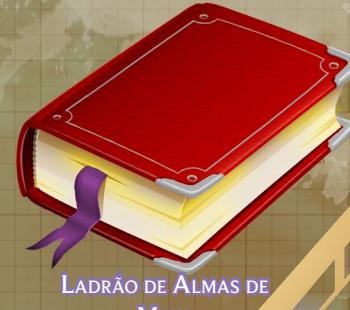
Destruindo o Ladrão de Almas. O Ladrão de Almas de Mejai só pode ser destruído quando contém 100 almas. Uma vez que contém 100 almas, o conjurador sintonizado pode sacrificar sua própria vida para destruir o tomo, liberando as almas dentro de si. Cada criatura em um raio de 9 metros do tomo quando isso ocorrer, deve suceder um teste de resistência de CD 20 Constituição ou receber 40d6 de dano necrótico. Criaturas que tiveram sucesso no salvamento recebem metade do dano.



Elixir de FERUTOMEL



ADAGA DE STATIKK



LADRÃO DE ALMAS DE
MEJAI

Lágrima da Deusa

Item Maravilhoso, muito raro

Este pingente é uma safira de um azul profundo, envolto em vidro azul, em forma de lágrima.

Enquanto você usa este pingente, sempre que você marcar um acerto crítico no teste de ataque de uma magia e a magia for de 3º nível ou inferior, você pode fazer com que a Lágrima da Deusa devolva o espaço de magia. Uma vez que esta característica da lágrima tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Manamune

Arma (lança), lendário (requer sintonização com um conjurador)

Uma lança antiga imbuída do poder do lendário feiticeiro que a empunhava, diz-se que esta arma contém um poder incalculável que só pode ser desbloqueado quando empunhado por um feiticeiro digno.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica.

Enquanto estiver em sintonia com essa lança mágica, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque de feitiços.

Quando você lança um feitiço, esta arma ganha um número de cargas igual ao nível do slot de magia gasto. Todas as cargas são perdidas quando você faz um descanso curto ou longo.

Você pode gastar qualquer quantidade de cargas como parte de um ataque. Se o ataque acertar, ele causa dano extra de força igual ao número de cargas gastas.

Se você lançar um feitiço que faria com que Manamune excedesse 20 cargas, ele se transformaria em Muramana.

Muramana

Arma (lança), lendário (requer sintonização com um conjurador)

Esta arma só é atingível através da transformação de Manamune.

Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitas usando esta arma mágica.

Enquanto estiver em sintonia com essa lança mágica, você ganha +2 de bônus em jogadas de ataque de feitiços.

Ataques com esta arma mágica causam dano de força adicional igual ao nível do seu maior feitiço de magia disponível.

Como uma ação, você pode canalizar a energia armazenada em Muramana para restaurar um único espaço de magia até o 6º nível. Uma vez que esta característica da arma tenha sido usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Muramana retorna a Manamune quando você completa um descanso curto ou longo.



LÁGRIMA DA DEUSA

196

Passos de Mercúrio

Botas, incomum

Dizem que um ladrão da antiguidade usou essas botas durante tempo o suficiente para que elas absorvessem sua sagacidade e vivacidade. Confeccionadas em couro leve, elas parecem proteger o seu usuário de energias arcanas e aprisionamentos.

Enquanto estiver usando essas botas, qualquer efeito de condição sob o efeito de uma duração maior que uma rodada tem sua duração reduzida em uma rodada. Isso não afeta as condições mantidas concentrando-se em uma magia, como a condição de Imobilizar Pessoa, ou os efeitos causados pelos esforços contínuos de outra criatura, como uma garra.

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.

Véu da Banshee

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esse medalhão parece dissipar energias mágicas dirigidas a quem o porta negando efeitos daninhos. A sua pequena jóia vermelha encrustada sinaliza quando ele está pronto para isso, com a mesma se tornando opaca quando o item não está pronto.

Sempre que você for alvo de um ataque mágico ou outro efeito mágico, o Véu da Banshee absorve a totalidade da magia. Esse efeito não pode ocorrer novamente até a próxima vez que você lançar a iniciativa.

Zelo

Arma (cimitarra), raro (requer sintonização)

Esse par de cimitarras forjadas em um metal dourado, ao serem sintonizadas com um usuário, dotam ele de velocidade e precisão em ataque. Dizem que outrora pertenceram a um imperador de Shurima, mas até o momento não se encontrou um registro disso.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica. Além disso, enquanto em sintonia com o Zelo, sua velocidade de movimento base aumenta em 1,5 m.

SHURIMA

Ampulheta de Zhonya

Item Maravilhoso (ampulheta), artefato (Requer Sintonização)

Esta ampulheta é uma renomada obra do grande mago do tempo,



PASSOS DE MERCÚRIO

Zhonya. É imbuído com o poder de ver no futuro, e até parar o tempo completamente. Aqueles que tentam aproveitar o seu poder muitas vezes enfrentam uma morte prematura.

O teste do tempo: Cada vez que você se torna sintonizado com o artefato, você envelhece 3d10 anos. Você deve ter sucesso em um teste de resistência da Constituição de CD 10 ou morrerá instantaneamente do choque. Se você morrer, você é instantaneamente transformado em um Inumano sob o controle do Mestre que jurou proteger o artefato.

- **Previsão.** Enquanto em sintonia com a ampulheta, você ganha uma breve visão do futuro. Você tem +2 de bônus na CA.
- **Reversão Cronológica.** A ampulheta lentamente reverte o dano dos ataques que você toma. Enquanto estiver em sintonia com ele, você recupera 1d6 pontos de vida no início do seu turno se tiver pelo menos 1 ponto de vida.
- **Aceleração Cronológica.** Enquanto sintonizado com o artefato, seu metabolismo aumenta devido à manipulação do tempo da ampulheta. Você deve comer e beber seis vezes a quantidade normal a cada dia.
- **Parado no tempo.** Como uma reação ao ser atingido por um ataque, você pode fazer com que a ampulheta o coloque em um estado petrificado. Você está petrificado até o final do seu próximo turno. Enquanto petrificado desta forma, você está imune a todos os danos, incluindo os danos de ataques em área. Esse recurso da ampulheta pode ser usado até cinco vezes por dia.
- **Mágica do Mago do Tempo.** Como uma ação em seu turno, você pode conjurar a magia Sexto Sentido ou parar o Parar o Tempo. Uma vez que este recurso da ampulheta tenha sido usado, ele não poderá ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Capa de Fogo Solar

Item Maravilhoso, lendário (Requer Sintonização)

Essa capa é confeccionada em um tecido alaranjado e preso a ombreiras que dizem ter sido confeccionadas do mesmo metal do Disco Solar de Shurima.

Enquanto estiver em sintonia com esta capa, qualquer atacante que fizer um ataque corpo-a-corpo contra você enquanto estiver a menos de 5 pés de você recebe 1d4 de dano de fogo.

Devaneio de Shurelya

Item Maravilhoso (Coroa), artefato (Requer Sintonização)

Essa coroa pertenceu outrora a uma Imperatriz Ascendida, dizem que a própria posse dela foi responsável por um ímpeto que resultou em sua morte.

Enquanto em sintonia aumenta a velocidade de quem a estiver usando, como ação bônus você pode ativar a magia da coroa para conceder metade da movimentação (de cada personagem) a cada criatura não hostil a 30 pés de você até o começo do seu próximo turno.

Essa característica só pode ser usada uma vez por descanso longo.

Furacão de Runaan

Arma (arco curto) muito raro (requer sintonização)

Este arco foi confeccionado na época das Guerras Rúnicas, feito de

uma madeira naturalmente vermelha, ele é capaz de disparar projéteis mágicos junto às flechas desferidas por ele.

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

Gume do Infinito

Arma (Espada grande), lendário (Requer Sintonização)

Esta lâmina é forjada a partir de ligas esquecidas há muito tempo, tornando-a leve, mas poderosa. A borda é mais afiada que qualquer outra lâmina, e diz-se que nunca ficará sem brilho.

Você ganha um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano feitas usando essa arma mágica.

Seu alcance crítico é aumentado em 1 para ataques feitos com esta arma. Além disso, quando você acertar com um ataque usando essa espada mágica e marcar um acerto crítico no ataque, adicione 1d6 ao dado de dano do ataque.

Medalhão do Nômade

Item Maravilhoso, raro

Esse medalhão alquímico parece nutrir seu usuário com a energia despendida por aqueles que perdem sua vida em sua proximidade.

Este antigo medalhão é imbuído de magia que aumentou seu valor ao longo dos tempos. Quando encontrado, vale 2d100 + 50 peças de ouro. Toda vez que uma criatura com pelo menos nível de desafio 1/2 morre a 30 pés da moeda, seu valor aumenta em mais 5 peças de ouro.



CAPA DE FOGO SOLAR



GUME DO INFINITO



MEDALHÃO DO NÔMADA

CAPÍTULO 6: MAGIA

Esse capítulo descreve as magias mais comuns no mundo de Runeterra. Ele começa com a lista de magias de todas as classes conjuradoras.

LISTA DE MAGIAS DO ACÓLITO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Bordão Místico (transmutação)	Estabilizar (necromancia)
Chama Sagrada (evocação)	Luz (evocação)
Chicote de Espinhos (transmutação)	Orientação (adivinhação)
Choque Estático (evocação)	Rajada de Veneno (conjuração)
Consertar (transmutação)	Resistência (abjuração)
Criar Chamas (conjuração)	Taumaturgia (transmutação)
Druidismo (transmutação)	Toque Elemental (evocação)

1º NÍVEL

Amizade Animal (encantamento)	Infringir Ferimentos (necromancia)
Bênção (encantamento)	Névoa Obscurecente (conjuração)
Bom Fruto (transmutação)	Onda de Choque (evocação)
Comando (encantamento)	Onda Trovante (evocação)
Constrição (conjuração)	Palavra Curativa (evocação)
Criar ou Destruir Água (transmutação)	Passos Longos (transmutação)
Curar Ferimentos (evocação)	Perdição (encantamento)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)	Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Detectar o Bem e Mal (adivinhação)	Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)	Raio Guiador (evocação)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)	Salto (transmutação)
Escudo da Fé (abjuração)	Santuário (abjuração)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)	
Fogo das Fadas (evocação)	

2º NÍVEL

Acalmar Emoções (encantamento)	Localizar Objeto (adivinhação)
Ajuda (abjuração)	Lufada de Vento (evocação)
Aprimorar Habilidade (transmutação)	Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Arma Espiritual (evocação)	Oração Curativa (evocação)
Augúrio (adivinhação, ritual)	Passos sem Pegadas (abjuração)
Cegueira/Surdez (necromancia)	Pele de Árvore (transmutação)
Chama Contínua (evocação)	Proteção contra Vénero (abjuração)
Crescer Espinhos (transmutação)	Raio Lunar (evocação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)	Refutação Frígida
Esfera Flamejante (conjuração)	Reposo Tranquilo (necromancia, ritual)
Espada de Raio	Restauração Menor (abjuração)
Esquentar Metal (transmutação)	Sentido Bestial (adivinhação, ritual)
Imobilizar Pessoa (encantamento)	Silêncio (ilusão, ritual)
Jato D'Água	Vínculo Protetor (abjuração)
Lâmina Flamejante (evocação)	Visão no Escuro (transmutação)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)	Zona da Verdade (encantamento)

3º NÍVEL

Ampliar Plantas (transmutação)	Glifo de Vigilância (abjuração)
Andar na Água (transmutação, ritual)	Guardiões Espirituais (conjuração)
Animar mortos (necromancia)	Luz do Dia (evocação)
Círculo Mágico (abjuração)	Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual)
Clarividência (adivinhação)	Muralha de Vento (evocação)
Conjurar Animais (conjuração)	Nevasca (conjuração)
Conjurar Espinhos	Palavra Curativa em Massa (evocação)
Convocar Relâmpagos (conjuração)	Proteção contra Energia (abjuração)
Criar Alimentos (conjuração)	Remover Maldição (abjuração)
Criar Muda	Respirar na Água (transmutação, ritual)
Dissipar Magia (abjuração)	Reviver (necromancia)
Enviar Mensagem (evocação)	Rogar maldição (necromancia)
Falar com os Mortos (necromancia)	Sinal de Esperança (abjuração)
Falar com Plantas (transmutação)	Tiro Solar
Forjar Morte (necromancia, ritual)	Vinha Constritora

4º NÍVEL

Adivinhação (adivinhação, ritual)	Controlar a Água (transmutação)
Banimento (abjuração)	Dominar Besta (encantamento)
Confusão (encantamento)	Guardião da Fé (conjuração)
Conjurar Elementais Menores (conjuração)	Inseto Gigante (transmutação)
Conjurar Seres da Floresta (adivinhação)	Localizar Criatura (adivinhação)

Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Moldar Rochas (transmutação)
Movimentação Livre (abjuração)
Muralha de Fogo (evocação)

Pele de Pedra (abjuração)
Proteção contra a Morte (abjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)
Terreno Alucinógeno (ilusão)
Vinha Esmagadora (conjuração)

5º NÍVEL

Ancora Planar (abjuração)
Caminhar em Árvores (conjuração)
Coluna de Chamas (evocação)
Comunhão (adivinhação, ritual)
Comunhão com a Natureza (adivinhação, ritual)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Conjurar Elemental (conjuração)
Consagrado (evocação)
Cúpula Antívida (abjuração)
Curar Ferimentos em Massa (evocação)

Despertar (transmutação)
Dissipar o Bem e Mal (abjuração)
Missão (encantamento)
Muralha de Pedra (evocação)
Praga (necromancia)
Praga de Insetos (conjuração)
Reencarnação (transmutação)
Restauração Maior (abjuração)
Reviver os Mortos (necromancia)
Vidência (adivinhação)

6º NÍVEL

Aliado Planar (conjuração)
Banquete de Heróis (conjuração)
Barreira de Lâminas (evocação)
Caminhar no Vento (transmutação)
Conjurar Fada (conjuração)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Cura Completa (evocação)
Doença Plena (necromancia)

Encontrar o Caminho (adivinhação)
Mover Terra (transmutação)
Muralha de Espinhos (conjuração)
Palavra de Recordação (conjuração)
Proibição (abjuração, ritual)
Raio Solar (evocação)
Teletransporte por Árvores (conjuração)
Visão da Verdade (adivinhação)

7º NÍVEL

Conjurar Celestial (conjuração)
Forma Etérea (transmutação)
Inverter a Gravidade (transmutação)
Miragem (ilusão)
Palavra Divina (evocação)

Regeneração (transmutação)
Ressurreição (necromancia)
Símbolo (abjuração)
Tempestade de Fogo (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8º NÍVEL

Antipatia/Símpatia (encantamento)
Aura Sagrada (abjuração)
Campo Antimágia (abjuração)
Controlar o Clima (transmutação)
Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Explosão Solar (evocação)
Formas Animais (transmutação)
Terremoto (evocação)
Tsunami (conjuração)

9º NÍVEL

Alterar Forma (transmutação)
Cura Completa em Massa (evocação)
Portal (conjuração)
Projeção Astral (necromancia)

Ressurreição Verdadeira (necromancia)
Sexto Sentido (adivinhação)
Tempestade da Vingança (conjuração)

LISTA DE MAGIAS DO ARCANO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Choque Estático (evocação)
Consertar (transmutação)
Espirro Ácido (conjuração)
Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)
Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)

Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Raio de Fogo (evocação)
Raio de Gelo (evocação)
Raio do Vazio (evocação)
Rajada de Veneno (conjuração)
Toque Arrepiante (necromancia)
Toque Chocante (evocação)
Toque Elemental (evocação)

1º NÍVEL

Alarme (abjuração, ritual)
Área Escorregadia (conjuração)
Armadura Arcana (abjuração)

Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Convocar Familiar (conjuração),

ritual)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disco Flutuante de Tenser (conjuração, ritual)
Desfilar-se (ilusão)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Escudo Arcano (abjuração)
Identificação (adivinhação, ritual)
Imagen Silenciosa (ilusão)
Leque Cromático (ilusão)
Mãos Flamejantes (evocação)
Miséis Mágicos (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Onda Trovejante (evocação)

2º NÍVEL

Alterar-se (transmutação)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arma Mágica (transmutação)
Arrrombar (transmutação)
Aumentar/Reduzir (transmutação)
Aura Mágica de Nystrul (ilusão)
Boca Encantada (ilusão, ritual)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Chama Contínua (evocação)
Coroa da Loucura (encantamento)
Despedaçar (evocação)
Detectar Pensamentos (adivinhação)
Escuridão (evocação)
Escuridão (transmutação)
Esfera Flamejante (conjuração)
Flecha Ácida de Melf (evocação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Imobilizar Pessoa (encantamento)

Orbe Cromática (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Queda Suave (transmutação)
Queimadura do Vazio
Raio Adocecente (necromancia)
Raio de Bruxa (evocação)
Recuo Acelerado (transmutação)
Riso Histérico de Tasha (encantamento)
Salto (transmutação)
Servo Invisível (conjuração, ritual)
Sono (encantamento)
Toque Arcano
Vida Falsa (necromancia)

Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Ligaçao Telepática de Rary (adivinhação, ritual)
Mão de Bigby (evocação)
Missão (encantamento)
Modificar Memória (encantamento)
Muralha de Energia (evocação)

Muralha de Pedra (evocação)
Névoa Mortal (conjuração)
Praga de Insetos (conjuração)
Similaridade (ilusão)
Sonho (ilusão)
Telecinésia (transmutação)
Vidência (adivinhação)

6º NÍVEL

Ataque Visual (necromancia)
Carne para Pedra (transmutação)
Círculo da Morte (necromancia)
Contingência (evocação)
Corrente de Relâmpagos (evocação)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Dança Irresistível de Otto (encantamento)
Desintegrar (transmutação)
Esfera Congelante de Otiluke (evocação)
Globo de Invulnerabilidade (abjuração)

Ilusão Programada (ilusão)
Invocação Instantânea de Drawmij (conjuração, ritual)
Mover Terra (transmutação)
Muralha de Gelo (evocação)
Portal Arcano (conjuração)
Proteger Fortaleza (abjuração)
Raio Solar (evocação)
Recipiente Arcano (necromancia)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7º NÍVEL

Bola de Fogo Controlável (evocação)
Dedo da Morte (necromancia)
Espada de Mordenkainen (evocação)
Forma Eterea (transmutação)
Inverter a Gravidade (transmutação)
Isolamento (transmutação)
Mansão Magnifica de Mordenkainen (conjuração)
Miragem (ilusão)

Prisão de Energia (evocação)
Projetar Imagem (ilusão)
Rajada Prismática (evocação)
Símbolo (abjuração)
Simulacro (ilusão)
Teletransporte (conjuração)
Tempestade de Fogo (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8º NÍVEL

Antipatia/Símpatia (encantamento)
Campo Antimagia (abjuração)
Clone (necromancia)
Controlar o Clima (transmutação)
Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer o Intelecto (encantamento)
Explosão Solar (evocação)

Labyrinth (conjuração)
Limpar a Mente (abjuração)
Nuvem Incendiária (conjuração)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)
Semiplano (conjuração)
Telepatia (evocação)
Terremoto (evocação)

9º NÍVEL

Alterar Forma (transmutação)
Aprisionamento (abjuração)
Chuva de Meteoro (evocação)
Desejo (conjuração)
Encarnação Fantasmagórica (ilusão)
Metamorfose Verdadeira (transmutação)

Muralha Prismática (abjuração)
Palavra de Poder Matar (encantamento)
Parar o Tempo (transmutação)
Portal (conjuração)
Projeção Astral (necromancia)
Sexto Sentido (adivinhação)

3º NÍVEL

Andar na Água (transmutação, ritual)
Animar Mortos (necromancia)
Bola de Fogo (evocação)
Bombarda do Vazio
Círculo Mágico (abjuração)
Clarividência (adivinhação)
Contramágica (abjuração)
Dificultar Detecção (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Enviar Mensagem (evocação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Forma Gasosa (transmutação)
Gifto de Vigilância (abjuração)
Idiomas (adivinhação)
Imagen Maior (ilusão)
Lentidão (transmutação)
Luz do Dia (evocação)

Medo (ilusão)
Montaria Fantasmagórica (ilusão, ritual)
Nevasca (conjuração)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Pequena Cabana de Leonund (evocação, ritual)
Piscar (transmutação)
Piscar do Vazio
Proteção contra Energia (abjuração)
Relâmpago (evocação)
Remover Maldição (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)
Rogar Maldição (necromancia)
Toque Vampírico (necromancia)
Velocidade (transmutação)
Voo (transmutação)

4º NÍVEL

Arca Secreta de Leonund (conjuração)
Assassino Fantasmagórico (ilusão)
Balista Eterea
Banimento (abjuração)
Cão Fiel de Mordenkainen (conjuração)
Confusão (encantamento)
Conjur Elementais Menores (conjuração)
Construir (transmutação)
Controlar a Água (transmutação)
Dominar Besta (encantamento)
Escudo de Fogo (evocação)
Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)
Invisibilidade Maior (ilusão)

Localizar Criatura (adivinhação)
Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Moldar Rochas (transmutação)
Muralha de Fogo (evocação)
Olho Arcano (adivinhação)
Pele de Pedra (abjuração)
Porta Dimensional (conjuração)
Santuário Particular de Mordenkainen (abjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)
Tempeste Eterea
Tentáculos Negros de Evard (conjuração)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5º NÍVEL

Ancora Planar (abjuração)
Animar (transmutação)
Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Cone de Frio

(evocação)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Conjur Elemental (conjuração)
Contato Extraterrestre (adivinhação, ritual)
Criação (ilusão)
Criar Passagem (transmutação)
Despistar (ilusão)

LISTA DE MAGIAS DO CAÇADOR

1º NÍVEL

Alarme (abjuração, ritual)
Amizade Animal (encantamento)
Bom Fruto (transmutação)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)

Golpe Constrictor (conjuração)
Marca do Caçador (adivinhação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Passos Longos (transmutação)
Salto (transmutação)
Saraiva de Espinhos (conjuração)

2º NÍVEL

Cordão de Flechas (transmutação)
Crescer Espinhos (transmutação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)
Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Passos sem Pegadas (abjuração)
Pele de Árvore (transmutação)

Proteção contra Veneno (abjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Sentido Bestial (adivinhação, ritual)
Silêncio (ilusão, ritual)
Visão no Escuro (transmutação)

3º NÍVEL

Ampliar Plantas (transmutação)
Andar na Água (transmutação, ritual)
Conjurar Animais (conjuração)
Conjurar Rajada (conjuração)
Dificultar Detecção (abjuração)

Flecha Relampejante (transmutação)
Luz do Dia (evocação)
Muralha de Vento (evocação)
Proteção contra Energia (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)

4º NÍVEL

Conjurar Seres da Floresta (conjuração)
Localizar Criatura (adivinhação)
Movimentação Livre (abjuração)

Pele de Pedra (abjuração)
Vinha Esmagadora (conjuração)

5º NÍVEL

Aljava Veloz (transmutação)
Caminhar em Árvores (conjuração)

Comunhão com a Natureza (adivinhação, ritual)
Conjurar Saravada (conjuração)

LISTA DE MAGIAS DO PEREGRINO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Consertar (transmutação)
Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)

Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Zombaria Viciosa (encantamento)

1º NÍVEL

Amizade animal (encantamento)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disfarçar-se (ilusão)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)
Fogo das Fadas (evocação)
Heroísmo (encantamento)
Identificação (adivinhação, ritual)

Imagen Silenciosa (ilusão)
Onda Trovejante (evocação)
Queda Suave (transmutação)
Palavra Curativa (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Perdição (encantamento)
Riso Histórico de Tasha (encantamento)
Servo Invisível (conjuração, ritual)
Sono (encantamento)
Sussurros Dissonantes (encantamento)

2º NÍVEL

Acalmar Emoções (encantamento)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Boca Encantada (ilusão, ritual)
Cativar (encantamento)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Coroa da Loucura (encantamento)
Esquentar Metal (transmutação)
Despedaçar (evocação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Detectar Pensamentos (adivinhação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)
Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Silêncio (ilusão, ritual)
Sugestão (encantamento)
Ver o Invisível (adivinhação)
Zona da Verdade (encantamento)

3º NÍVEL

Ampliar Plantas (transmutação)
Clarividência (adivinhação)
Dificultar Detecção (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Enviar Mensagem (evocação)
Falar com os Mortos (necromancia)
Falar com Plantas (transmutação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)

Glifo de Vigilância (abjuração)
Idiomas (adivinhação)
Imagen Maior (ilusão)
Medo (ilusão)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Pequena Cabana de Leonund (evocação, ritual)
Rogar Maldição (necromancia)

4º NÍVEL

Confusão (encantamento)
Compulsão (encantamento)
Movimentação Livre (abjuração)
Invisibilidade Maior (ilusão)

Localizar Criatura (adivinhação)
Metamorfose (transmutação)
Porta Dimensional (conjuração)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5º NÍVEL

Ancora Planar (abjuração)
Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Despertar (transmutação)
Despistar (ilusão)
Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)

Missão (encantamento)
Modificar Memória (encantamento)
Palavra Curativa em Massa (evocação)
Restauração Maior (abjuração)
Reviver os Mortos (necromancia)
Similaridade (ilusão)
Sonho (ilusão)
Vidência (adivinhação)

6º NÍVEL

Ataque Visual (necromancia)
Dança Irresistível de Otto (encantamento)
Encontrar o Caminho (adivinhação)
Ilusão Programada (ilusão)

Proteger Fortaleza (abjuração)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7º NÍVEL

Espada de Mordenkainen (evocação)
Forma Etérea (transmutação)
Miragem (ilusão)
Mansão Magnífica de Mordenkainen (conjuração)
Prisão de Energia (evocação)

Projetar Imagem (ilusão)
Regeneração (transmutação)
Ressurreição (necromancia)
Símbolo (abjuração)
Teletransporte (conjuração)

8º NÍVEL

Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer Intelecto (encantamento)
Limpar a Mente (abjuração)

Loquacidade (transmutação)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)

9º NÍVEL

Palavra de Poder Curar (evocação)
Palavra de Poder Matar (encantamento)

Metamorfose Verdadeira (transmutação)
Sexto Sentido (adivinhação)

LISTA DE MAGIAS DO TECMATURGO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Choque Estático (evocação)
Consertar (transmutação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)
Mãos Mágicas (conjuração)
Producir Chama (conjuração)

Proteção contra Lâminas (abjuração)
Raio de fogo (evocação)
Raio de Gelo (evocação)
Raio do Vazio (evocação)
Toque Chocante (evocação)
Toque Elemental (evocação)

1º NÍVEL

Área Escorregadia (conjuração)
Armadura Arcana (abjuração)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação)
Escudo (abjuração)
Finta Arcana (evocação)
Fogo das fadas (evocação)
Imagen Silenciosa (ilusão)
Leque Cromático (ilusão)
Mãos Flamejantes (evocação)
Mísseis Mágicos (evocação)

Névoa Obscurecente (conjuração)
Onda de Choque (evocação)
Onda Trovejante (evocação)
Orbe Cromático (evocação)
Pó ardente (evocação)
Purificar comida e água (transmutação)
Queimadura do Vazio (evocação)
Raio Adocecente (necromancia)
Raio de Bruxa (evocação)
Toque arcano (evocação)

2º NÍVEL

Arma Mágica (transmutação)
Aumentar (transmutação)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Esfera Flamejante (conjuração)
Espada de Raio (evocação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Jato D'água (evocação)

Lâmina Flamejante (evocação)
Raio Aridente (evocação)
Reflexos (ilusão)
Refutação Frígida (evocação)
Ruptura do Vazio (evocação)
Teia (conjuração)

3º NÍVEL

Bola de Fogo (evocação)
Bombarda do Vazio (evocação)
Contramágica (abjuração)
Convocar Relâmpagos (conjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Medo (ilusão)

Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Piscar do Vazio (conjuração)
Relâmpago (evocação)
Tiro Solar (evocação)
Toque Vampírico (necromancia)

4º NÍVEL

Balista Etérica (conjuração)
Escudo de Fogo (evocação)
Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)
Inseto Gigante (transmutação)

Olho Arcano (adivinhação)
Tempestade Etérica (evocação)

MAGIAS ADICIONAIS

Algumas magias adicionais para dar sabor de League of Legends

TRUQUES (NÍVEL 0)

Choque Estático

Truque de Evocação

Arcano, Acólito, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 120 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Uma fagulha de luz é lançada em direção de uma criatura ao alcance da magia. Faça um ataque a distância. Em um acerto o alvo recebe 1d10 de dano de eletricidade. O dano aumenta para 2d10 no nível 5, 3d10 no 11º e 4d10 no 17º

Raio do Vazio

Truque de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 120 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Uma energia etérica é lançada em uma criatura alvo dentro do alcance. Faça um ataque de feitiço à distância. Em um acerto, o alvo recebe 1d10 de dano de força. Este dano aumenta para 2d10 no nível 5, 3d10 no nível 11 e 4d10 no nível 17.

Toque Elemental

Truque de Evocação

Acólito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: Toque

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Você energiza suas mãos com energia elemental. Faça um ataque de magia corpo a corpo em uma criatura que você possa tocar. Em um acerto o alvo recebe 2d10 de dano de (fogo, elétrico ou frio). Esse dano aumenta para 3d10 no nível 5, 4d10 no nível 11 e 5d10 no nível 17.

1º NÍVEL

Queimadura do Vazio

1º nível de Evocação

Arcano, Acólito

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 60 pés

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Canaliza uma pequena explosão de energia do vazio centrada em um ponto ao alcance que atinge todas as criaturas num raio de 10 pés. Criaturas afetadas devem realizar uma salvaguarda de Destreza. Em

uma falha recebem 3d8 de dano de energia. Em um sucesso recebem apenas metade do dano.

Para cada espaço de magia superior ao 1º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de força a magia.

Onda de Choque

1º nível de Evocação

Acólito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: Cone de 15 pés

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Criaturas em um cone de 15 pés centrado em você devem fazer uma salvaguarda de Destreza desviando de ondas de choque que saem de sua mão esticada. Numa falha, recebem 3d6 de dano elétrico, e metade disso num sucesso.

Para cada espaço de magia superior ao 1º que essa magia for conjurada é adicionado 1d6 de dano elétrico a magia.

Toque Arcano

1º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: Toque

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Suas mãos são cobertas de energia criptante. Faça um ataque de magia corpo a corpo contra uma criatura ao seu alcance. Você ganha vantagem se a criatura alvo esteja vestindo algo de metal ou seja composta majoritariamente de metal. Em um acerto você causa 2d12 de dano elétrico e o alvo deve fazer uma salvaguarda de constituição ou ficará caído.

Para cada espaço de magia superior ao 1º que essa magia for conjurada é adicionado 1d12 de dano elétrico a magia.

Finta Arcana

1º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Você canaliza rapidamente um quantidade de energia arcana. Faça um ataque de magia corpo a corpo em uma criatura ao seu alcance. Em um acerto o alvo recebe 2d8 de dano de energia. Se errar, você recebe vantagem na próxima rolagem de ataque contra o mesmo alvo antes do fim do seu turno.

Para cada espaço de magia superior ao 1º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de energia a magia.

Pó ardente

1º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 120 pés

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Ao fazer um ataque à distância com magia você conjurar um pó doloroso e ardente em um alvo no alcance. Em um acerto, o alvo recebe 2d12 de dano de fogo, e mais 1d8 de dano de fogo no inicio do seu próximo turno.

Para cada espaço de magia superior ao 1º que essa magia for conjurada é adicionado 1d12 de dano de fogo e mais 1d8 no começo de seu próximo turno a magia.

2º NÍVEL

Jato D'água

2º nível de Evocação

Acólito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 30 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Faça um ataque de magia a distância contra uma criatura no alcance. Em um acerto, o alvo recebe 2d8 de dano de frio e 2d8 de dano concussivo. Se a criatura atingida for Grande ou menor, ela deve fazer uma salvaguarda de força. Em uma falha a criatura fica caída.

Para cada espaço de magia superior ao 2º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de frio e mais 1d8 de dano concussivo a magia.

Ruptura do Vazio

2º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: linha de 30 pés

Componentes: S



Duração: Instantâneo

Criaturas em uma linha de 30 pés originada a partir de você devem fazer uma salvaguarda de Destreza, conforme uma fenda no espaço é aberta, causando uma distorção no tecido da realidade. Numa falha, criaturas recebem 3d8 de dano de energia e ficam caídas. Em um sucesso, recebe apenas metade do dano.

Para cada espaço de magia superior ao 2º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de energia a magia.

Refutação Frígida

2º nível de Evocação

Acolito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: Reação, que você utiliza em resposta por receber dano de uma criatura a até 60 pés de você que consiga ver

Alcance: 60 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Você aponta um dedo à criatura que o causou dano, fazendo com que ela fique momentaneamente envolta em gelo. A criatura alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha ela recebe 3d8 de dano de frio, ou metade disso e em um sucesso. Em uma falha, a movimentação da criatura se torna 0 até o final do próximo turno dela.

Para cada espaço de magia superior ao 2º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de frio a magia.

Espada de Raio

2º nível de Evocação

Acolito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Próprio

Componentes: V,S

Duração: 10 minutos (concentração)

Você evoca uma espada de raios em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e forma de uma cimitarra, e dura até o fim da magia. Se você largar a espada, ela desaparece, mas você pode evocá-la novamente com uma ação bônus. Você pode usar uma ação padrão para realizar um ataque corpo a corpo com a espada de raio. Em um acerto o alvo recebe 3d6 de dano elétrico. A espada irradia luz plena em um raio de 10 pés e penumbra em mais 10 pés.

Para cada espaço de magia superior ao 2º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de frio a magia.

Para cada dois espaços de magia superiores ao 2º que essa magia for conjurada é adicionado 1d6 de dano elétrico a magia.

3º NÍVEL**Bombarda do Vazio**

3º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 90 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Faça um ataque de magia a distância em uma criatura ao alcance. Em um acerto, o alvo recebe 4d10 de dano de energia, e deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de força ou ficará caído (se for Grande ou menor). Num acerto, essa magia também causa erupções de energia arcana, causando dano a criaturas próximas. Criaturas a até 10 pés do alvo original devem ser bem sucedidas em uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha recebem 4d6 de dano de força e são empurrados 5 pés da explosão. Em um sucesso recebem apenas metade desse dano.

Para cada espaço de magia superior ao 3º que essa magia for conjurada é adicionado 1d10 e 1d6 de dano a magia, respectivamente.

Piscar do Vazio

3º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 60 pés

Componentes: S

Duração: Instantâneo

Você teleports para um espaço inoculado que você possa ver no alcance. Criaturas hostis a até 5 pés do local que você teleportar devem fazer uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha elas recebem 3d6 de dano de energia, e metade do dano em um sucesso.

Para cada espaço de magia superior ao 3º que essa magia for conjurada é adicionado 1d6 de dano de energia a magia.

Tiro Solar

3º nível de Evocação

Acolito, Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 120 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Você atira um raio de energia solar. Faça um ataque à distância contra uma criatura no alcance. Em um acerto, a magia causa 5d12 de dano

radiante. Mortos-vivos recebem 1d12 de dano radiante adicional.

Para cada espaço de magia superior ao 3º que essa magia for conjurada é adicionado 1d12 de dano de energia a magia.

Conjurar Espinhos

3º nível de Conjuração

Acólito

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 30 pés

Componentes: V, S

Duração: Instantâneo

Você cria uma área espinhosa de 10 pés de raio a até 15 pés de você. Criaturas que começarem seu turno dentro dessa área devem realizar uma salvaguarda de Destreza, se falharem recebem 3d4 de dano perfurante e recebem menos 15 pés de movimentação por 1 minuto.

Para cada espaço de magia superior ao 3º que essa magia for conjurada é adicionado 2d4 de dano perfurante a magia

Criar Muda

3º nível de Conjuração

Acólito

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 15 pés

Componentes: S, M (uma semente qualquer)

Duração: Instantâneo

Você atira uma semente imbuindo ela de magia em até 10 pés de você.



Essa semente se torna uma muda com 20 pés de movimentação que perseguirá o inimigo mais próximo, percorrendo sua movimentação no final de seu turno. Quando ela terminar o movimento explodirá em uma área de 10 pés, causando 4d4 de dano de energia.

Para cada espaço de magia superior ao 3º que essa magia for conjurada é adicionado 2d4 de dano de energia a magia

Vinha Constritora

3º nível de Conjuração

Acólito

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 10 pés

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Você conjura uma vinha em uma linha de 10 pés que para no primeiro inimigo, ele deve realizar uma salvaguarda de Destreza para desviar da vinha ou então ficará restringido, seu movimento se torna 0, independente de bônus.

4º NÍVEL

Tempestade Etérea

4º nível de Evocação

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: 300 pés

Componentes: V,S

Duração: Instantâneo

Uma esfera de energia etérica rompe através do espaço centrada em um ponto no alcance. Todas as criaturas num raio de 25 pés da esfera devem fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, criaturas são puxadas 15 pés para o centro e recebem 6d8 de dano de energia. Se uma criatura já está no centro ou ele está ocupado por outra criatura, todas as criaturas envolvidas nessa condição recebem um adicional de 2d6 de dano concussivo, e em uma falha ficam caídos. Em um sucesso, as criaturas recebem metade do dano.

Para cada espaço de magia superior ao 4º que essa magia for conjurada é adicionado 1d8 de dano de energia a magia.

Balista Etérea

4º nível de Conjuração

Arcano, Tecmaturgo

Tempo de Conjuração: 1 Ação

Alcance: Próprio

Componentes: V,S

Duração: 1 minuto (concentração)

Uma fraca essência quintessencial rodeiam seus pulso estendido. Pela duração da magia, você pode usar sua ação bônus para fazer um ataque à distância de magia contra uma criatura que você possa ver a até 80 pés de distância, Causando 1d6 + Seu modificador de conjuração de dano de força num acerto. Esses ataques recebem +1 de bônus em rolagens de ataque e dano.

Conjurar essa magia com um espaço de magia de 5º ou 6º nível aumentam o bônus para +2, para +3 com 7º ou 8º nível, e +4 com 9º nível.

CENÁRIO



CAPÍTULO 7: RUNETERRA

Runeterra é um planeta esferoide que orbita uma estrela Anã Amarela em muitas características similar à Terra como estamos acostumados, mais 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



“Descansando 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.

BUHRU

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, senão 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 estudos, 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 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 assaltá-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 procurar 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

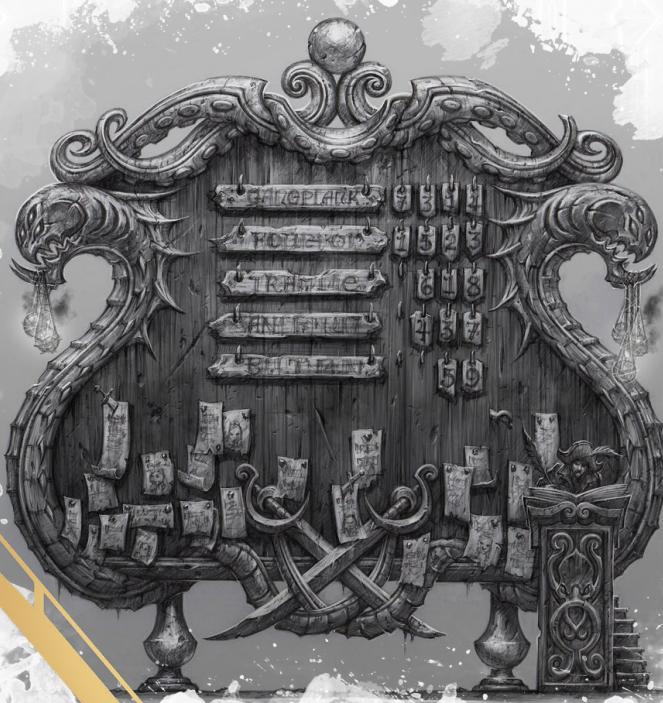
A figura de Gangplank outrora foi a mão de ferro que controlava toda região Sentinense, com seu poder brutal e cruel, alguma ordem ainda existia no meio de todo esse cenário de vísceras e sangue fedendo a peixe podre por todos os cantos.

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.



BANDÓPOLIS



“Há muita controvérsia sobre onde exatamente fica o lar dos yordles, embora vários mortais afirmem ter atravessado portais invisíveis para uma terra de estranho encantamento além do reino material. Falam de um lugar com magia ilimitada, onde os incautos, atraídos por uma infinidade de elementos fantásticos, podem acabar perdidos em um sonho sem volta. Em Bandópolis, dizem que todas as sensações são amplificadas para os não yordles. As cores são mais vívidas. A comida e a bebida embriagam os sentidos por anos e, uma vez provadas, jamais podem ser esquecidas. A luz do sol é eternamente dourada, as águas são completamente cristalinas e toda colheita é extremamente frutífera. Talvez alguns desses relatos sejam verdadeiros, mas talvez nenhum seja, pois não há duas pessoas neste mundo que concordem sobre o que realmente viram. Só uma coisa é certa: Bandópolis e seus habitantes carregam um poder atemporal. Isso deve explicar por que muitos mortais que encontram seu caminho de volta parecem ter envelhecido bruscamente, embora a maioria sequer retorne.”

Não se sabe ao certo onde fica o lar dos yordles, embora muitos afirmem terem atravessado portais invisíveis para uma terra de estranho encantamento. Os relatos descrevem um lugar de magia ilimitada, onde os mais desavisados, atraídos por uma infinidade de coisas fantásticas, podem acabar perdidos em um sonho sem volta.

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.

As portas entre os reinos são caprichosas e raramente se abrem; Yordles as vezes precisam esperar dias para a estrela oriental se alinhar com um arco de pedra específico, ou passear impacientemente entre os lírios, buscando uma flor prateada florescendo na lama - para só então o caminho aparecer.

DEMACIA



Demacia 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 surgiu 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 arcanos. 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 DOS REIS

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 avançassem 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.

Décadas depois, Demacia foi o palco de uma revolta civil violentíssima, causada por uma de suas tradições, a de temor e proibição da magia. Um prisioneiro chamado Sylas de Dregbourne conseguiu se libertar da prisão e com isso incitou uma revolta que culminou com a morte do Rei Jarvan III por mãos desconhecidas.

Após isso, a sucessão do trono se deu ao Rei Jarvan VI, o ex-príncipe ainda está em seus primeiros dia e ainda parece estar se adaptando a essa cruel realidade que se apresentou, no entanto, parece que pretende manter a velha tradição de manter a magia como algo proibido.

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 tomando 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 posto 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.

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 inhóspita 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 elas geração após geração são inestimáveis para continuar existindo nessa imensidão gélida.

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.

GARRAS DO INVERNO

Garras 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.

PRÆGLACIUS

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 pela 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 Glacinares 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 gelados 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 Glacinares, 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 mesm o 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.

ILHAS DAS SOMBRAS



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 áureo 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 pudessem 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 MALDÍCÃO

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 Bêncões 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 Bêncões, 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 atrairá 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 escrivâes e arquivistas das Ilhas das Bêncões que morreram nos seus púlpitos, sem notar o desastre que recém caiu 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.



IONIA



Rodeada por águas traíceiras, Ionia é composta por várias províncias aliadas dispersas ao longo do arquipélago gigantesco conhecido como as Primeiras Terras. Como a cultura ioniana vem sendo moldada há muito tempo pela busca ao equilíbrio em todas as coisas, a fronteira entre os reinos material e espiritual tende a ser mais flexível por aqui, principalmente nas florestas e montanhas selvagens. Embora os encantamentos deste lugar possam ser instáveis, e suas criaturas mágicas e perigosas, a maioria dos ionianos conseguiu levar uma vida próspera aqui durante séculos. Os monastérios cheios de guerreiros, as milícias provinciais e até mesmo o próprio continente foram o suficiente para mantê-los protegidos. Mas essa calmaria terminou há doze anos, quando Noxus atacou as Primeiras Terras. As tropas do império, as quais pareciam não ter fim, invadiram Ionia e só foram derrotadas muitos anos depois, e sob grandes custos. Agora, uma paz frágil paira sobre Ionia. Reações distintas à guerra acabaram dividindo a região – alguns grupos, como os monges Shojin ou os Kinkou, procuram retornar ao isolamento pacífico e às tradições antigas. Já outras facções mais radicais, como a Irmandade Navori e a Ordem das Sombras, exigem a militarização da magia destas terras, a fim de criar uma nação unificada capaz de se vingar contra Noxus. O destino de Ionia encontra-se perante um equilíbrio delicado que poucos estão dispostos a desfazer, porém todos são capazes de sentir uma energia irrequieta sob seus pés..”

O continente Insular de Ionia abriga as mais evidentes e fluorescentes 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.

Espalhadas por todo território, casas de ensino existem 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 graciosa 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, espíões 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 seguindo 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 surgessem, 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 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.

IXTAL



“Reconhecida por seu domínio da magia elemental, Ixtal foi uma das primeiras nações independentes que se uniram ao império shurimane. Na verdade, a cultura ixtalense é muito mais antiga, parte da grande diáspora ocidental que deu origem a civilizações como Buhru, a magnífica Helia e os ascetas de Targon. Além disso, é provável que tenham desempenhado um papel significativo na criação do primeiro Ascendente. Os magos de Ixtal sobreviveram ao Vazio, e mais tarde aos Darkin, distanciando-se dos reinos vizinhos, servindo-se da vida selvagem ao redor como se fosse um escudo. Apesar de muito ter sido perdido, eles se comprometeram em preservar o pouco que restou. Agora, isolada na selva há milhares de anos, a sofisticada cidade arcológica de Ixaocan permanece praticamente livre de influências externas. Tendo testemunhado de longe a ruína das Ilhas das Bênçãos e as Guerras Rúnicas logo depois, os ixtalenses veem todas as outras facções de Runeterra como novatas e impostoras, e usam sua poderosa magia para manter qualquer intruso bem longe.”

Isolada na selva a leste de Shurima, a sofisticada cidade arcológica de Ixaocan permanece praticamente livre de influências externas. Tendo testemunhado de longe a ruína das Ilhas das Bênçãos e o abrandamento da cultura Buhru, os ixtalenses veem as outras facções de Runeterra como meras novatas e impostoras, e usam sua poderosa magia elemental para afastar qualquer intruso.

UMA FRONTEIRA INEXPLORADA

Quem está fora das fronteiras ixtalenses sabe muito pouco sobre a história da região. Ao longo dos anos, incontáveis expedições de Noxus, Águas de Sentina e, mais recentemente, do Clube de Exploradores de Piltover mergulharam na floresta em busca de tesouros misteriosos ou novas reivindicações territoriais... apenas para desaparecerem sem

deixar o menor rastro.

IXAOCAN

Na verdade, Ixtal não é a floresta sem habitantes que muitos imaginam. Longe de olhares indiscretos e dedos gananciosos, as vastas arcologias do Ixaocan permanecem escondidas e seguras pelas mais vastas florestas tropicais. A arcologia cardeal, sede da casta governante Yun Tal, já existia antes mesmo que os antigos shurimanes erguessem seu primeiro Disco Solar.

A Cidade oculta dos ixtalenses. Muito mais antiga do que a maioria dos forasteiros jamais poderia imaginar, suas grandes arcologias não são totalmente habitats nem escolas de magia, mas algo entre os dois.

DOMÍNIO SOBRE O REINO MATERIAL

As arcologias estão conectadas pela intersecção de linhas de poder. Cada uma representa uma forma ou disciplina específica da magia elemental. As maiores abrigam dezenas de milhares de profissionais ixtalenses, com uma hierarquia social baseada no tempo dedicado aos estudos, aumentando sua progressão rumo ao domínio supremo.

CONHECIMENTO ESOTÉRICO

Quanto mais alguém se afasta da arcologia cardeal, mais especializados e prestigiosos serão os domínios. No alto das montanhas, magos dessa arcologia relativamente pequena combinaram seus conhecimentos sobre fogo, pedra e magnetismo para extraírem metais preciosos da terra, criando sofisticadas formas com simples gestos.

OS DRAGÕES ELEMENTAIS

Curiosamente, as ruínas abandonadas e espalhadas por toda Ixtal abrigam um número surpreendente de dragões. Essas criaturas apavorantes não lutam ao lado dos mortais desde os últimos dias da guerra de Shurima contra o Vazio. Agora, em sua maior parte, parecem satisfeitas por serem deixadas em paz.



MONTE TARGON



“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 mepar os movimentos celestiais para adivinhar o futuro. Algumas sacerdotisas usam colares de vidro-dala-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, util 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 frídos, 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 etereias. 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 decomponem 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 rariíssimas 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.



NOXUS



Noxus 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.

CULTURAMENTE INCLUSIVO

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 quimtecs zaunita, 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 extraídos 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 sotterrados. Poucos se atrevem a andar pelas suas ruas durante a noite sem guardas para protegê-los.



PILOVER



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

- O comércio é o sangue de Piltover 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 Piltover.

A natureza cosmopolita de Piltover permite

que seus habitantes sejam tão variados quanto a cidade, mas ainda assim eles compartilham um caráter particular. Um cidadão de Piltover 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 Piltover 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 insignias para identificar suas casas, oficinas, expedições, galpões, invenções, marcas e locais de negócios. Cada insignia 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, armindo 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

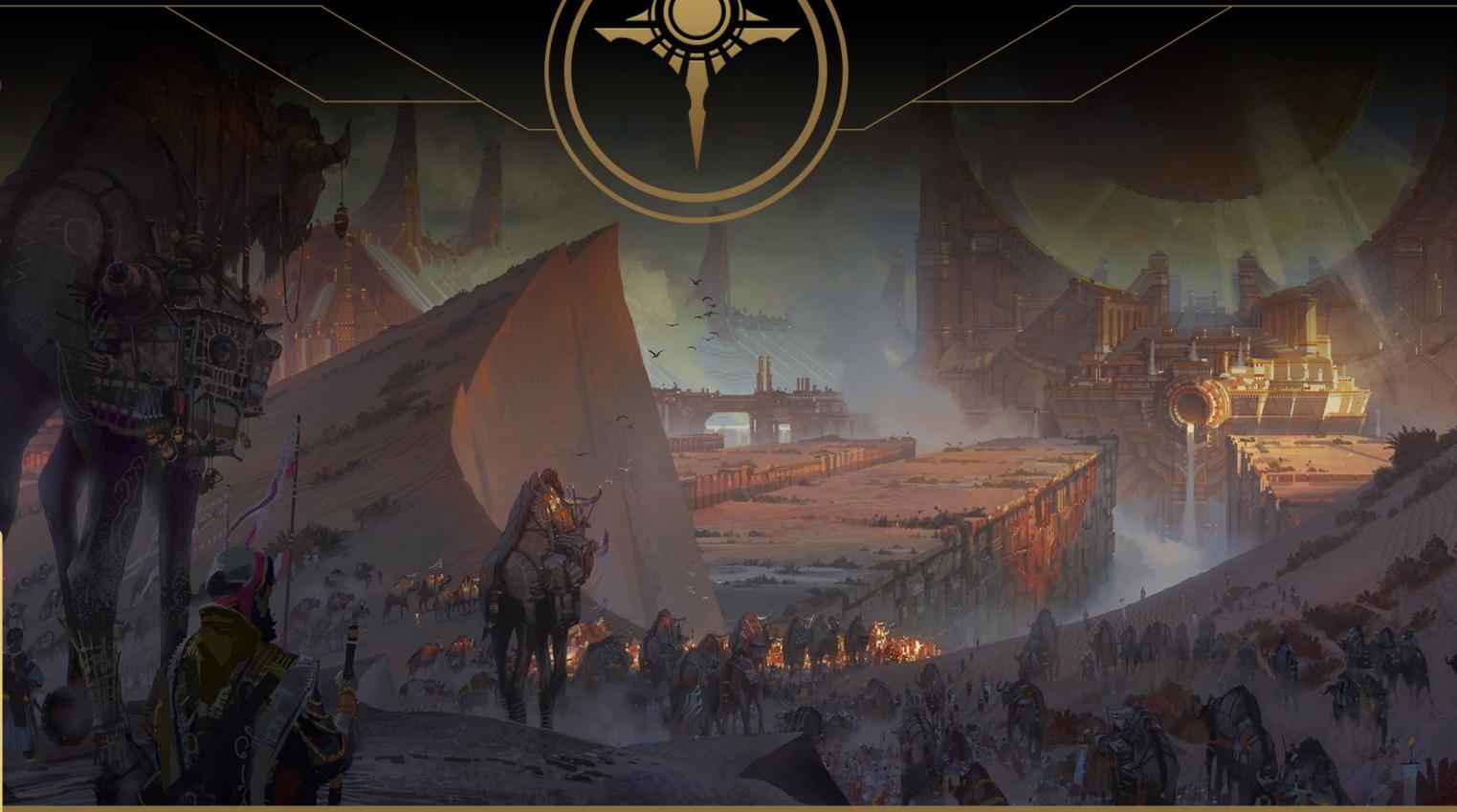
Hextec é a nova fusão emergente de magia e tecnologia, usada para criar artefatos requintados que podem ser utilizados por qualquer um, não apenas por aqueles que possuem uma aptidão para as artes arcanas. Ela aproveita o poder mágico contido em cristais extremamente raros e seu poder é limitado apenas 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 Vishlala, originalmente fabricado para os Vigias de Piltover, os designs para essa arma de hexenergia foram, desde então, trancafiados por serem considerados perigosos demais.



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 oca 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.

NÔMADAS 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 quinta, 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.

VAZIO



“Ruidosamente 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 irrealdade 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 óbvio.”

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 pulsão 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 Freijord e até mesmo nas profundezas de Zaun, quão mais próximo do abismo e da escuridão, mais 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 ingênuas, 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 Shurimanes que pudessem 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 shurimanes 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 shurimanes 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.

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.

Os Níveis 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 aglomeram 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 quimio-encanadores 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 quimio-encanadores 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

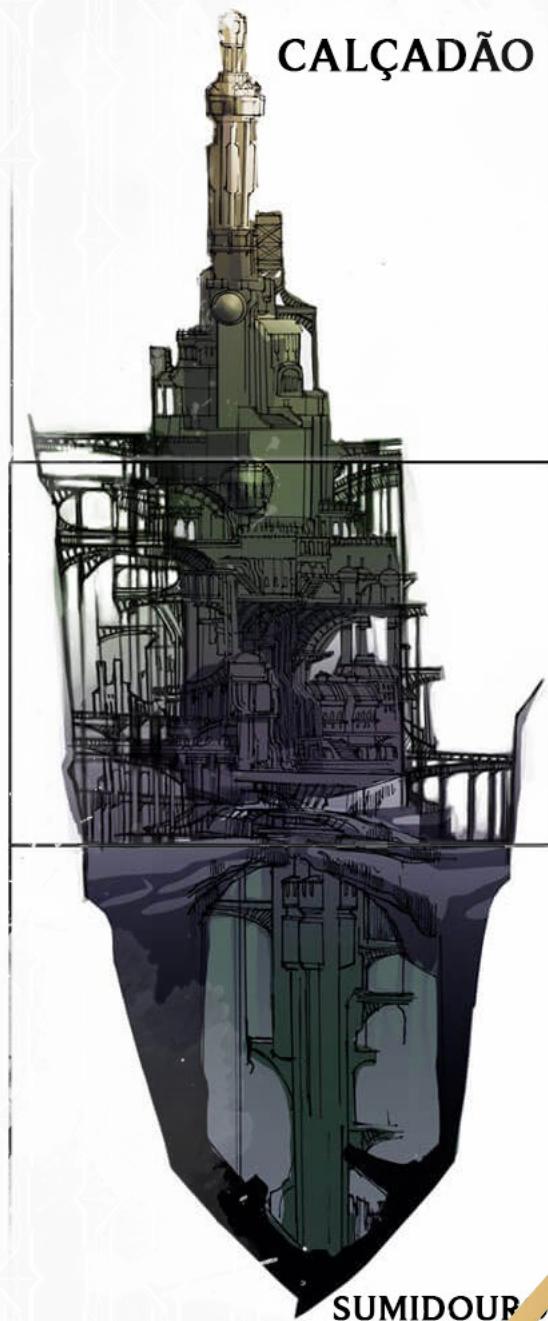
Os pesquisadores de Zaun, sem os fundos e meios para criações hextec, usam químicas potentes para dar poder a suas criações. A quimtec funciona como a tecnologia hextec, mas é muito mais perigosa, tóxica e explosiva.

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 transplantasse sua cabeça em um substituto movido a hexenergia. Ela visita Piltover regularmente para banhos de fluidos e transfusões de sangue e óleo.



ENTRESSOL

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.

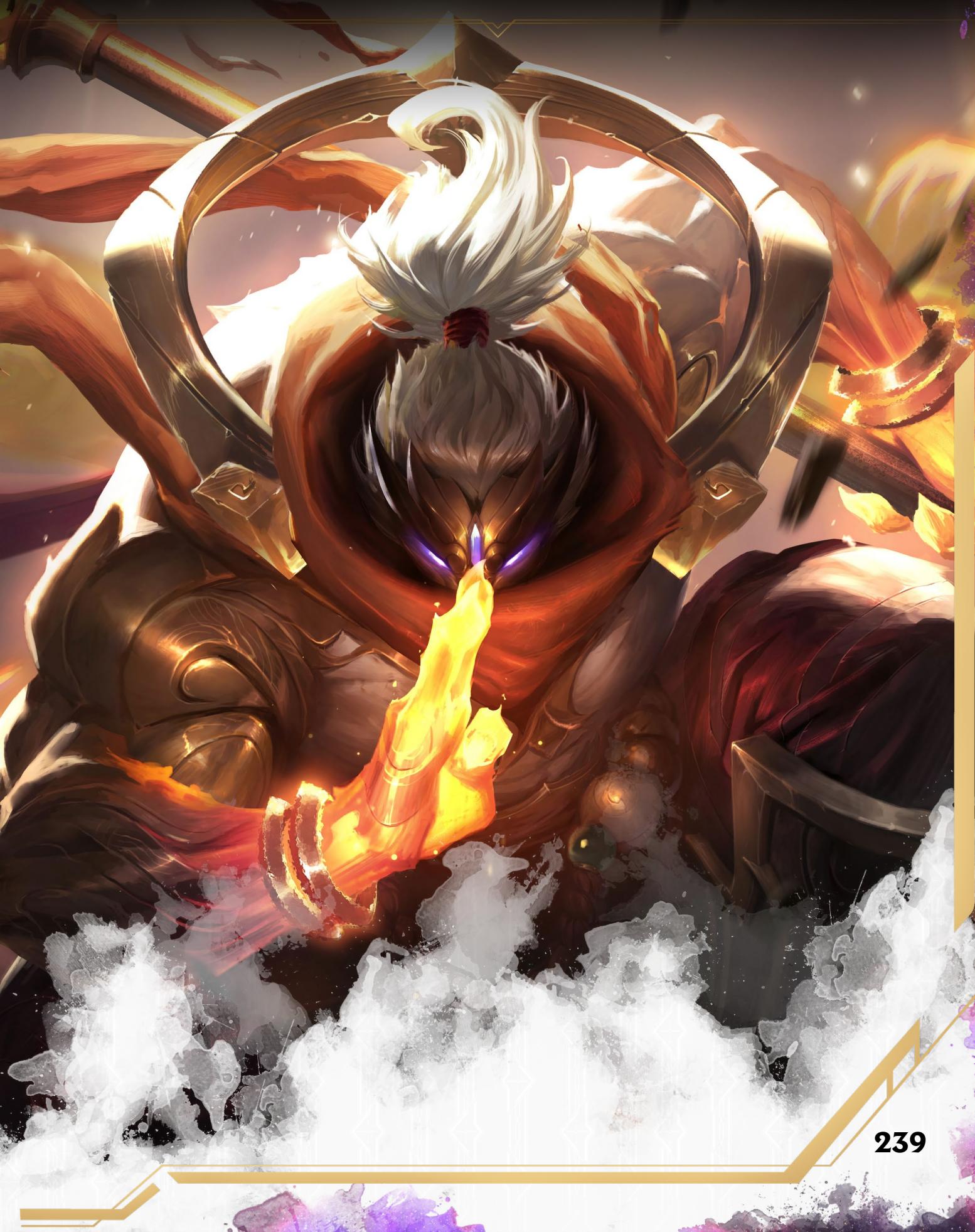
BARÃO SAITA TAKEDA

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.

COMPÊNDIO



CAPÍTULO 8: MONSTROS E CRIATURAS

Um cenário como Runeterra é repleto de animais, monstros e criaturas das mais variadas, ao contrário de outros cenários fantásticos onde existem criaturas sem magia, em Runeterra a própria existência é repleta de energia arcana.

Isso faz com que todos animais e criaturas tenham potencial mágico, embora algumas tenham isso manifestado, outras tem apenas vestígios dentro de si, sem que possam realizar realmente atos mágicos.

Desde os Rapinantes de Demacia, até os Basiliscos de Noxus, passando pelos Ratos do Cais de Águas de Sentina e até mesmo os Druvask de Freljord, a fauna de Runeterra é imensa e variada, com espécies novas sendo descobertas a cada dia.

Mas isso não se limita à Fauna, a Flora também tem inúmeros exemplares inteligentes, móveis e em alguns casos, até mesmo híbridos entre animais e plantas. Isso, sem falar em criaturas de origem mineral, ou mesmo apenas de pura energia.

Se apenas no reino material isso já cria uma infinidade de possibilidades, ao adicionar o reino espiritual, demônios, fadas, espíritos e muito mais, temos um panorama infindável de criaturas prontas para serem usadas em sua mesa de jogo.

Algumas dessas criaturas são encontradas apenas em determinadas regiões, enquanto outras podem ser encontradas por todo lugar, algumas podem ter padrões migratórios enquanto outras podem nascer, viver, reproduzir e morrer sem que se sequer conheçam o que está além da próxima montanha.

As criaturas apresentadas nesse capítulo aqui são apenas um ínfimo exemplo do que a diversidade de Runeterra pode proporcionar, suas características são dadas para que possam ser usadas em suas aventuras, mas de forma alguma elas limitam o que pode ou não existir em cada conflito, masmorra, batalha ou mesmo em cavernas jamais tocadas pelos homens.

TIPO

O tipo do monstro fala de sua natureza fundamental. Certas magias, itens mágicos, características de classe e outros efeitos no jogo interagem de formas especiais com criaturas de um tipo em particular. Por exemplo, uma flecha assassina de dragões causa dano extra não apenas em dragões, mas também em outras criaturas do tipo dragão, como cães dragão e wyverns. O jogo inclui os seguintes tipos de monstro, que não possuem regras próprias

Bestas. São criaturas não-humanoides que fazem parte da natureza da ecologia fantástica. Algumas delas possuem poderes mágicos, mas a maioria não possuem inteligência e carecem de qualquer sociedade mas compartilham do idioma Silvestre. As bestas incluem todas as variedades de animais ordinários, dinossauros e versões gigantes de animais.

Celestiais. São criaturas com poderes divinos. Muitos deles são servos de divindades, contratados como mensageiros ou agentes no reino mortal e em todos os planos ou a própria divindade em si. Os celestiais incluem Aspectos de Targon, criaturas como Kayle e Morgana e deuses como Kindred e Soraka.

Constructos. São construídos, não nascidos. Alguns são programados por seus criadores para seguirem um conjunto de instruções simples, enquanto outros são imbuídos de senciência e capacidade de pensamento independente. Os golens são os constructos icônicos.

Corruptores. São criaturas de perversidade cuja origem é desconhecida. Sacerdotes e magos malignos, às vezes, invocam corruptores para o mundo para realizar caos ou para fazer um acordo. Os corruptores incluem demônios (como Tahm Kench, Evelyn e Nocturne)

Dragões. São criaturas reptilianas grandes de origem antiga e poderes absurdos. Dragões são altamente inteligentes e possuem magia inata.

Também estão nessa categoria criaturas remotamente relacionadas com os dragões, porém, menos poderosas, menos inteligentes e menos mágicas, como os wyverns e os pseudodragões.

Elementais. Algumas criaturas deste tipo são não mais que apenas massas animadas dos seus respectivos elementos, incluindo as criaturas chamadas simplesmente de elementais. Outras possuem formas biológicas infundidas com energia elemental.

Espíritos. São criaturas mágicas intimamente ligadas às forças da natureza. Elas habitam bosques crepusculares e florestas nebulosas. No entanto, se encontram em sua maioria no plano espiritual (lar dos Yordles). Alguns também são encontrados em Ionia. Fadas, como a Pixie de Lulu, podem se encaixar nessa categoria.

Humanoides. são o povo padrão do mundo de Runeterra, tanto civilizado quanto selvagem, incluindo humanos e uma variedade tremenda de outras espécies. Eles possuem idioma e cultura, alguns poucos algumas habilidades mágicas inatas (apesar de a maioria dos humanoides ser capaz de aprender a conjurar) e uma forma bípede. As raças de humanoides mais comuns são as mais adequadas para serem personagens de jogador: humanos, minotauros, vastayas, yordles. Uma raça que habita os desertos de Shurima e as terras geladas de Freljordas e são muito mais selvagens e brutais e, em sua maioria uniformemente malignos, são as raças de Trolls (trolls da areia ou do gelo).

Monstruosidades. São monstros no estrito senso — criaturas apavorantes que não são comuns, nem verdadeiramente naturais e quase nunca benignos. Alguns são resultado de experimentos mágicos que deram errado e outros são produto de maldições terríveis. Eles desafiam a categorização e, de certa forma, servem como categoria base para criaturas que não se encaixam em qualquer outro tipo.

Mortos-vivos. Foram uma vez criaturas vivas levados a um estado horrendo de morte-vida através da prática de magia necromântica ou alguma maldição profana. Os mortos-vivos incluem corpos ambulantes, como zumbis, assim como espíritos desencarnados, como fantasmas e espectros. Os seres das Ilhas das Sombras se encaixam nessa categoria.

Plantas. No contexto, são criaturas vegetais, não flora ordinária. Muitas delas são ambulantes e algumas são carnívoras. As plantas quintessenciais são Antroplantas como o Maokai ou a Zyra. Também se incluem nessa categoria as criaturas Cospe Espinhos e Vinha Áspera.

Vastinatas. São criaturas provenientes do vazio, uma região desconhecida que deseja devorar toda a vida dos planetas por onde passam. Vastinatas são por sua essência Caóticos Maus.

DESLOCAMENTO

Criaturas que não possuem uma forma de locomoção terrestre terão deslocamento de caminhada de 0 metros.

Algumas criaturas possuem um ou mais modos de deslocamento.

IDIOMAS

Os idiomas que um monstro pode falar são listados em ordem alfabética. Algumas vezes, um monstro pode compreender um idioma, mas não consegue fala-lo e isso é descrito nessa linha. Um “—” indica que a criatura nem fala nem comprehende qualquer idioma.

TRAÇOS ESPECIAIS

Traços especiais (que aparecem depois do nível de desafio do monstro, mas antes de quaisquer ações ou reações) são características que podem ser relevantes num encontro de combate e que requerem alguma explicação.

AÇÕES

Existem ações de Ataque Corpo-a-Corpo, Ataque a Distância e Ataques

Múltiplos

Recarrega X–Y. A notação “Recarrega X–Y” significa que um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez e, então, essa habilidade tem uma chance aleatória de se recarregar durante cada rodada de combate subsequente. No início de cada um dos turnos do monstro, role um d6. Se o resultado for um dos números na notação de recarga, o monstro recupera o uso da sua habilidade especial. Essa habilidade também se recarrega quando o monstro termina um descanso curto ou longo.

Ações Lendárias. Uma criatura lendária pode realizar um certo número de ações especiais — chamadas ações lendárias — fora do seu turno. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Uma criatura lendária recupera suas ações lendárias no início do turno dela. Ela não é obrigada a usar a ação lendária e ela não pode usar ações lendárias enquanto estiver incapacitada

SUGESTÃO DE LOCAIS

A seguir estarão algumas fichas de monstros e uma sugestão de onde que eles possivelmente podem ser encontrados.

Descrições dos monstros e de seus covis estarão no suplemento para monstros Santangelo.

ÁGUAS DE SENTINA

Rato do Cais

Besta Pequena, imparcial

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 24 (8d6)

Movimento: 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (0)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Perícias: Percepção +1

Imunidade a condição: -

Sentidos: Percepção passiva 11, Visão no Escuro 30 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Agilidade do Cais. 1 vez por rodada o rato do cais pode utilizar sua reação para realizar uma salvaguarda de Destreza para desviar de um ataque, caso a salvaguarda seja maior do que a rolagem de ataque, o rato não receberá nenhum dano

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 6 (2d4 + 2) de dano perfurante.



RATO DO CAIS

Oculópode

Besta pequena, Imparcial

Classe de armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 110 (16d6 + 32)

Movimento: 5 pés, voo 30 pés(planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	18 (+4)	9 (-1)

Perícias: Percepção +1

Imunidade a condição: -

Sentidos: Percepção passiva 11, Visão no Escuro 30 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O Oculópode realiza três ataques: um com seus tentáculos e dois com seu raio.

Tentáculos. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, uma criatura. Acerto: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante

Raio. Ataque à Distância com Arma: +4 para atingir, alcance 25 pés, uma criatura. Acerto: 7 (3d6 + 2) de dano eletrizante.

DEMACIA

Rubrivirim

Planta Grande, Caótico Neutro

Classe de armadura: 11 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (8d8 + 16)

Movimento: 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	7 (-2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	10 (0)

Perícias: Intimidação +3

Sentidos: Percepção passiva 11, percepção às cegas 5 pés

Resistência a dano: Frio

Imunidade a Condição: Cego, surdo, exausto

Idiomas: Antroplantae (compreende)

Nível de Desafio: 6 (2300 XP)

Audição Aguçada. O Rubrivirim tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Derrubada. Após correr 30 pés o Rubrivirim pode usar a ação de Derrubar (Atletismo do Rubrivirim contra Atletismo ou acrobacia)

Ações

Ataques Múltiplos. O Rubrivira realiza dois ataques de Garra. Se ambos os ataques atingirem um alvo médio ou menor, o alvo estará agarrado (Salvaguarda de Destreza CD 17 para escapar)

Garra. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 19 (4d8 + 3) de dano perfurante.



RUBRIVIRIM

Rapinante

Besta Enorme, caótico bom

Classe de armadura: 19

Pontos de Vida: 273 (21d12 + 147)

Movimento: 35 pés, voo 120 pés

FOR 27 (+8)	DES 28 (+9)	CON 25 (+7)	INT 9 (-1)	SAB 17 (+3)	CAR 19 (+4)
----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------

Salvaguarda: Destreza +16, Força +14, Constituição

Perícias: Intimidação +11, Percepção +10

Imunidade a condição: Amedrontado

Sentidos: Percepção passiva 20

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 17 (18000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o rapinante falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O rapinante pode realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras

Bico. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 15 pés, um alvo. Acerto: 19 (2d10 + 9) de dano perfurante.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 10 pés, um alvo. Acerto: 15 (2d6 + 9) de dano de cortante

Cauda. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 20 pés, um alvo. Acerto: 17 (2d8 + 9) de dano de concussão.

Ações Lendárias

O rapinante pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções

abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque com Cauda. O rapinante realiza um ataque de cauda.

Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O rapinante bate suas asas. Cada criatura a até 15 pés do dragão deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofrerá 15 (2d6 + 9) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

FLORESTA KUMUNGU

Cospe-Espinhos

Planta média, caótico neutro

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (8d8+16)

Movimento: 0

FOR 13 (+1)	DES 7 (-2)	CON 14 (+2)	INT 3 (-4)	SAB 12 (+1)	CAR 10 (0)
----------------	---------------	----------------	---------------	----------------	---------------

Perícias: -

Sentidos: Percepção às cegas 30 pés (Cego)

Fraqueza a dano: Fogo

Imunidade a condição: Cego, surdo, exausto

Idiomas: Silvestre

Nível de Desafio: 2 (450)

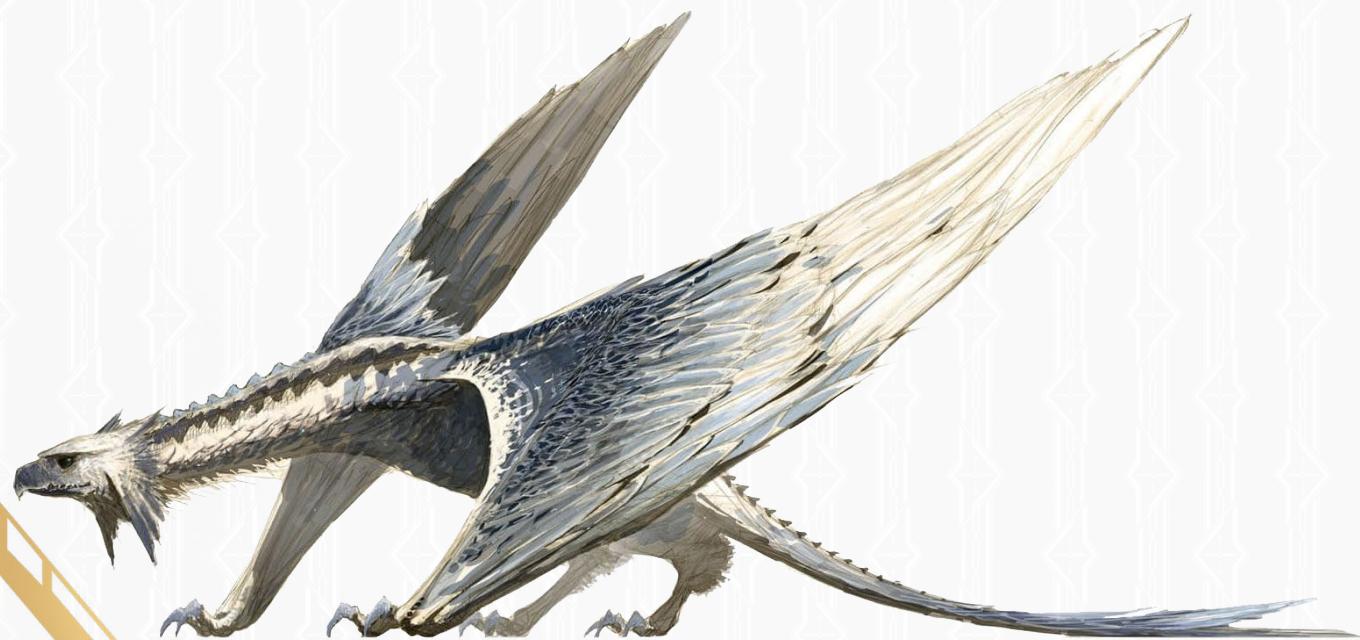
Ações

Ataques Múltiplos. Cospe-Espinhos pode realizar dois ataques de espinhos.

Espinhos. Ataque à distância com Arma: +3 para atingir, alcance 30 pés, um alvo. Acerto: 9 (2d8 + 1) de dano perfurante.



COSPE-ESPINHOS



RAPINANTE

Vinha Áspera <i>Planta média, caótico neutro</i>					
Classe de armadura: 13 (armadura natural)					
Pontos de Vida: 52 (8d8+16)					
Movimento: 0					
FOR 13 (+1)	DES 7 (-2)	CON 14 (+2)	INT 3 (-4)	SAB 12 (+1)	CAR 10 (0)
Perícias: -					
Sentidos: Percepção às cegas 30 pés (Cego)					
Fraqueza a dano: Fogo					
Imunidade a condição: Cego, surdo, exausto					
Idiomas: Silvestre					
Nível de Desafio: 2 (450)					
Ações					
Ataques Múltiplos. A vinha áspera pode realizar dois ataques de chicote espinhoso.					
Chicote Espinhoso. Ataque corpo à corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 15 pés, um alvo. Acerto: 9 (2d8 + 1) de dano cortante e diminui a velocidade da criatura atingida em 10 pés (esse efeito não se acumula).					

FRELJORD

Azuporin <i>Constructo Médio, neutro</i>					
Classe de armadura: 15 (armadura natural)					
Pontos de Vida: 108 (18d8 + 36)					
Movimento: 40 pés					
FOR 9 (-1)	DES 16 (+3)	CON 14 (+2)	INT 9 (-1)	SAB 23 (+6)	CAR 10 (0)
Perícias: Percepção +10					
Sentidos: Percepção passiva 20, Percepção às cegas 10 pés					
Idiomas: =					
Nível de Desafio: 12 (8400 XP)					
Conjuração inata. A habilidade de conjuração de um Azuporin é Sabedoria (CD de resistência de magia 20, +10 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:					
À vontade. Raio de Gelo					
Ações					
Ataques Múltiplos. O Azuporin realiza dois ataques de Raio.					
Raio. Ataque à distância com magia: +10 para atingir, alcance 30 ft., um alvo. Acerto: 9 (2d4 + 6) de dano mágico.					



AZUPORIM

Druvask <i>Constructo Grande, neutro</i>					
Classe de armadura: 16 (armadura natural)					
Pontos de Vida: 130 (10d10 + 30)					
Movimento: 30 pés					
FOR 14 (+2)	DES 12 (+1)	CON 16 (+3)	INT 3 (-4)	SAB 13 (+1)	CAR 7 (-2)
Salvaguarda: Constituição +5					
Perícias: Intimidação 0					
Resistência a dano: Frio					
Sentidos: Percepção passiva 11					
Idiomas: Silvestre (compreende)					
Nível de Desafio: 4 (1100 XP)					
Investida. O Druvask pode usar sua cabeçada como uma ação bônus ao se mover pelo menos 10 pés em linha reta até um alvo, caso o atinja o alvo sofre 11 (2d8 + 2) de dano concussivo extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido numa salvaguarda de Força CD 14 ou será empurrado a 10 pés de distância e derrubado no chão.					
Ações					
Ataques Múltiplos. O Druvask pode realizar até dois ataques com seus chifres no mesmo turno.					
Chifres. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (3d6 + 2) de dano perfurante.					
Cabeçada. Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano contundente.					
Poro <i>Besta Miúda, imparcial</i>					
Classe de armadura: 12					
Pontos de Vida: 1 (1d4 - 1)					
Movimento: 25 pés					
FOR 1 (-5)	DES 14 (+2)	CON 12 (+1)	INT 3 (-4)	SAB 8 (-1)	CAR 8 (-1)
Perícias: Intuição +1, Sobrevivência +1					
Sentidos: Percepção passiva 9, Visão no Escuro 30 pés					
Idiomas: Silvestre (compreende)					
Nível de Desafio: 0 (0 XP)					
Ações					
Mordida Inofensiva. Ataque corpo a corpo com arma: -5 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 1 (1d6 - 5) de dano perfurante					



PORO

ILHA DAS SOMBRAS

Escrivão Eterno

Morto-Vivo Média, neutro

Classe de armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 130 (26d8 + 26)

Movimento: 10 pés, voo 30 pés (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	26 (+8)	16 (+3)	16 (+3)

Salvaguardas: Inteligência +13, Sabedoria +8

Perícias: Arcanismo +13, História +13

Sentidos: Percepção passiva 13, Percepção as cegas 60 pés (cego além disso)

Idiomas: Sombrio (telepatia)

Nível de Desafio: 15 (13000 XP)

Conjuração. O Escrivão Eterno é um conjurador de 8º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 21, +13 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): mãos mágicas, luz, prestidigitção, raio de fogo, toque chocante

1º nível (4 espaços): armadura arcana*, detectar magia, escudo arcana, escrita ilusória

2º nível (3 espaços): detectar pensamentos, identificação, névoa obscurecente

3º nível (3 espaços): contramágica, relâmpago, animar mortos

4º nível (3 espaços): banimento, escudo de fogo, pele de pedra*

5º nível (3 espaços): cone de frio, muralha de energia, vidência

6º nível (2 espaços): palavra de recordação, sugestão em massa

7º nível (1 espaço): teletransporte

8º nível (1 espaço): palavra de poder atordoar

9º nível (1 espaço): parar o tempo, palavra de poder matar

*O Escrivão Eterno conjura essas magias sobre si antes do combate.

Resistência à Magia. O Escrivão Eterno tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Pastor de Almas

Morto-Vivo Média, caótico bom

Classe de armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 224 (28d8 + 112)

Movimento: 35 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	18 (+4)	19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)

Salvaguardas: Inteligência +9, Destreza +9

Perícias: Arcanismo +9, Intimidação +8, Persuasão +8, Percepção +8

Sentidos: Percepção passiva 18, Percepção as cegas 20 pés

Idiomas: Sombrio e Heliano

Nível de Desafio: 16 (15000 XP)

Conjuração. O Escrivão Eterno é um conjurador de 8º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 21, +13 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): mãos mágicas, luz, proteção contra lâminas, raio de fogo, toque chocante

1º nível (4 espaços): armadura arcana, proteção contra o bem e mal, escudo arcana, servo invisível

2º nível (3 espaços): detectar pensamentos, proteção contra energia, névoa obscurecente

3º nível (3 espaços): contramágica, idiomas, bola de fogo

4º nível (2 espaços): banimento, escudo de fogo, invisibilidade maior, santuário particular

Duelismo. Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Golpe Místico. Quando atingir uma criatura com um ataque com arma, aquela criatura terá desvantagem na próxima salvaguarda que ela fizer contra uma magia que você conjurar antes do final do seu próximo turno.

Ações

Ataque Múltiplo. O Pastor de Almas pode realizar até 3 ações em seu turno, sendo elas magias ou ataques com arma.

Cajado. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano concussivo.



Elemental de Pedra

Elemental médio, neutro

Classe de armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 36 (6d8 + 12)

Movimento: 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	4 (-3)	8 (-1)	10 (0)

Resistência a dano: Frio

Sentidos: Percepção passiva 9, percepção às cegas 10 pés

Idiomas: Elemental e Silvestre

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Linha Evolutiva. Esse elemental tem a capacidade de Evoluir conforme o tempo. Se o mestre desejar, ele pode aumentar a ND em 1, até o máximo de 10. Para cada ND acima do primeiro, esse elemental recebe +1 de CA, 1 dado de vida a mais, +1 de força e +1 de Constituição. No ND 10 recebe Multi Ataque

Ações

Pancada. Ataque corpo a corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 7 (2d6 + 1) de dano concussivo.

Elemental de Vinha

Elemental médio, caótico neutro

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 32 (5d8+12)

Movimento: 40 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	10 (0)

Vulnerabilidade à dano: Fogo

Sentidos: Percepção passiva 11, percepção às cegas 5 pés

Idiomas: Elemental e Silvestre

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Linha Evolutiva. Esse elemental tem a capacidade de Evoluir conforme o tempo. Se o mestre desejar, ele pode aumentar a ND em 1, até o máximo de 10. Para cada ND acima do primeiro, esse elemental recebe +1 de CA, 1 dado de vida a mais, +1 de Destreza e +1 de Constituição. No ND 10 recebe Multi Ataque

Ações

Pancada. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 10 pés, um alvo. Acerto: 7 (2d6 + 2) de dano concussivo.

Dragão Elemental das Nuvens

Dragão Imenso, caótico neutro

Classe de armadura: 26 (armadura natural)

Pontos de Vida: 468 (26d20 + 130)

Movimento: 40 pés, escavação 40 pés, voo 80 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	30 (+10)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)	21 (+5)

Salvaguarda: Destreza +16, Força +14, Sabedoria +12

Perícias: Furtividade +16, Percepção +12, Intuição +12

Imunidade a dano: Elétrico

Sentidos: Percepção passiva 26, percepção às cegas 60 pés, visão no escuro 120 pés

Idiomas: Ixtaelense e Dracônico

Nível de Desafio: 20 (25000 XP)

Andar no Gelo. O dragão pode se mover e escalar superfícies congeladas sem precisar realizar um teste de habilidade. Além disso, terreno difícil composto por gelo ou neve não custa movimento extra para ele

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 15 ft., um alvo. Acerto: 19 (2d10 + 8) de dano perfurante mais 11 (2d10) de dano elétrico

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 10 ft., um alvo. Acerto: 15 (2d6 + 8) de dano de cortante

Cauda. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 20 ft., um alvo. Acerto: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 120 ft. do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Elétrico. O dragão pode expelir eletricidade em uma linha com 120 ft. de comprimento e 10 ft. de largura. Cada criatura na linha deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Destreza CD 23, sofrendo 88 (16d10) de dano ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

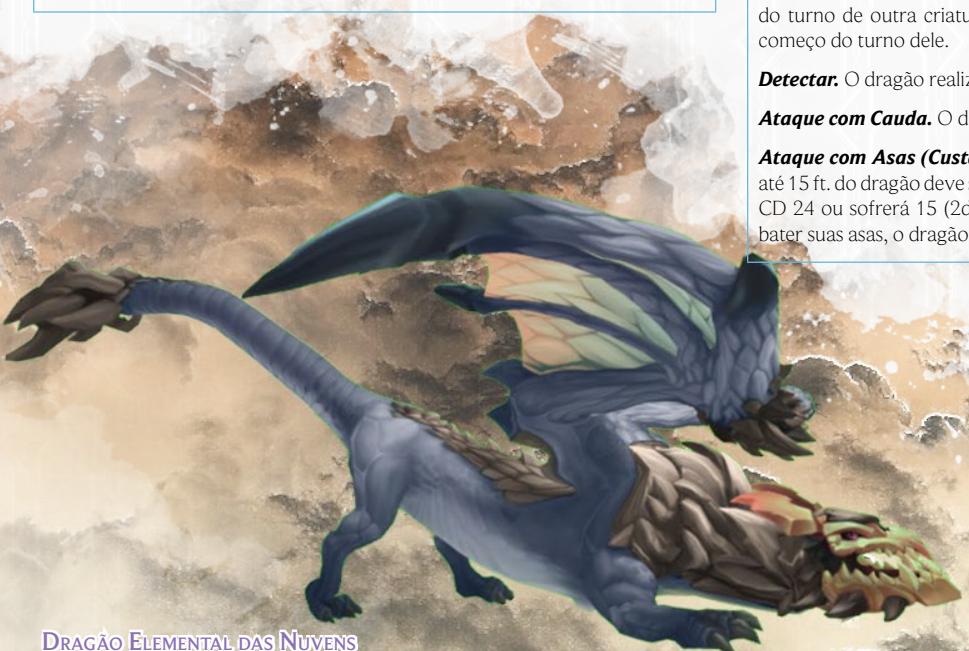
Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastos no começo do turno dele.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.

Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 15 ft. do dragão deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Destreza CD 24 ou sofrerá 15 (2d6 + 8) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.



DRAGÃO ELEMENTAL DAS NUVENTES

Dragão Elemental do Oceano

Dragão Imenso, caótico neutro

Classe de armadura: 23 (armadura natural)

Pontos de Vida: 378 (21d20 + 168)

Movimento: 40 pés, natação 40 pés, voo 80 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	30 (+10)	27 (+8)	22 (+6)	18 (+4)	23 (+6)

Salvaguarda: Destreza +17, Constituição +15, Inteligência +13

Perícias: Furtividade +17, Percepção +11

Imunidade a dano: Frio

Sentidos: Percepção passiva 21, percepção às cegas 60 pés, visão no escuro 120 pés

Idiomas: Ixtaelense e Dracônico

Nível de Desafio: 21 (33000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar ar e água

Recuperação Dracônica. Regenera 3d20 de vida em todo acerto crítico

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora, ele pode então, realizar três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +12 para atingir, alcance 15 ft., um alvo. Acerto: 15 (2d10 + 5) de dano perfurante mais 11 (2d10) de dano de frio

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 10 ft., um alvo. Acerto: 12 (2d6 + 5) de dano de cortante

Cauda. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 20 ft., um alvo. Acerto: 17 (2d8 + 8) de dano de concussão

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 120 ft. do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Congelante (Recarregue 5-6). O dragão pode expelir uma explosão gélida num cone de 100 ft. Cada criatura na linha deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Constituição CD 23, sofrendo 72 (16d8) de dano ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Ações Lendárias

O dragão pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo.

Detectar. O dragão realiza um teste de Sabedoria (Percepção). Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastos no começo do turno dele.

Ataque com Cauda. O dragão realiza um ataque de cauda.

Ataque com Asas (Custa 2 Ações). O dragão bate suas asas. Cada criatura a até 15 ft. do dragão deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Destreza CD 22 ou sofrerá 12 (2d6 + 5) de dano de concussão e cairá no chão. Após bater suas asas, o dragão pode voar até metade do seu deslocamento de voo.

MONTE TARGON

Bolor

Besta grande, Imparcial

Classe de armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de Vida: 112 (16d10 + 32)

Movimento: 30 pés, escalada 40 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	17 (+3)	14 (+2)	4 (-3)	13 (+1)	11 (0)

Salvaguarda: Sabedoria +4, Destreza +8

Perícias: Percepção +4

Sentidos: Percepção passiva 14, visão no escuro 90 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 8 (3900 XP)

Visão Aguçada. O Bolor tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ataque de Mergulho. Se o bolor estiver planando e mergulhar, pelo menos 20 pés, em linha reta em direção de um alvo e então atingi-lo com um ataque corpo-a-corpo, o ataque causa 12 (3d8) de dano extra ao alvo.

Salto Parado. O salto em distância do bolor é de até 40 pés e seu salto em altura é de até 30 pés, com ou sem uma corrida inicial.

Planar. O bolor não pode voar, ao invés disso seus membros permitem que ele plane por até 70 pés, aos poucos perdendo altitude.

Sinfonia Amedrontadora. Caso o bolor reduza uma criatura a 0 ponto de vida, ele pode, como uma ação bônus, emitir um canto assustador que amedrontará criaturas a até 130 pés. Criaturas que possam escutá-lo deverão fazer um teste de Sabedoria CD 16, ou estarão amedrontadas por um minuto, podendo realizar o teste no final de seus turnos para cancelar a condição

Ações

Ataques Múltiplos. O Bolor realiza dois ataques, um com seu bico e um com suas garras.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (2d8 + 6) de dano cortante.

Bico. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 15 (3d10 + 6) de dano perfurante.

DRAGÃO ELEMENTAL DO OCEANO



Tamu

Besta Média, Imparcial

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 96 (12d8 + 48)

Movimento: 25 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	4 (-3)	15 (+2)	8 (-1)

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Silvestre (Compreende)

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Investida. O tamu pode usar sua cabeçada como uma ação bônus ao se mover pelo menos 10 pés em linha reta até um alvo, caso o atinja o alvo sofre 9 (2d8) de dano concussivo extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido numa salvaguarda de Força CD 13 ou será empurrado a 10 pés de distância e derrubado no chão.

Ações

Ataques Múltiplos. O Tamu pode realizar até dois ataques com suas garras no mesmo turno.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (2d6 + 2) de dano cortante.

Cabeçada. Ataque corpo-a-corpo com arma: +2 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano contundente.

Noxus

Cães Dragão

Dragão média, Imparcial

Classe de armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 98 (15d8 + 30)

Movimento: 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	6 (-2)	15 (+2)	10 (0)

Salvaguarda: Constituição +5

Perícias: Percepção +5

Sentidos: Percepção passiva 15, visão no escuro 60 pés

Idiomas: Dracônico (compreende)

Nível de Desafio: 5 (1800 XP)

Audição e Faro Aguçado. Cães Dragão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Frenesi. Quando o cão dragão reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ele pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Táticas de Matilha. Cães Dragão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados estiver a 5 pés da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. Pode realizar dois ataques por turno.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (2d6 + 6) de dano cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 15 (2d10 + 6) de dano contundente. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15 ou será derrubada no chão.

CÃO DRAGÃO

Basilisco

Besta grande, Imparcial

Classe de armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 150 (15d8 + 90)

Movimento: 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	7 (-2)	22 (+6)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Perícias: Intimidação +3

Imunidade a condição: Amedrontado

Sentidos: Percepção passiva 11

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 10 (5900 XP)

Constituição Poderosa. O Basilisco conta como uma categoria de tamanho superior quando determina sua capacidade de carga e peso que pode empurrar, arrastar ou levantar.

Investida. O basilisco pode usar sua cabeçada como uma ação bônus ao se mover pelo menos 10 pés em linha reta até um alvo, caso o atinja o alvo sofre 12 (2d8 + 4) de dano concussivo extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido numa salvaguarda de Força CD 16 ou será empurrado a 10 pés de distância e derrubado no chão.

Ariete Vivo. O Basilisco pode causar o dobro de dano a estruturas de pedra e madeira

Ações

Ataques Múltiplos. O Basilisco realiza dois ataques por turno.

Cabeçada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 12 (2d8 + 4) de dano concussivo.

Chifre. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 14 (2d10 + 4) de dano de perfurante.



BASILISCO



Acuâmina*Besta pequena, Imparcial***Classe de armadura:** 12**Pontos de Vida:** 81 (22d6 + 15)**Movimento:** 30 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	15 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Salvaguarda: Destreza +5**Sentidos:** Percepção passiva 12**Idiomas:** Silvestre (compreende)**Nível de Desafio:** 5 (1800 XP)**Visão e Faro Aguçado.** A Acuâmina tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.**Táticas de Matilha.** A Acuâmina tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da Acuâmina estiver a 5 pés da criaturas e não estiver incapacitado.**Ações****Ataques Múltiplos.** A Acuâmina pode realizar até três ataques com seus Bico no mesmo turno.**Bico.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 10 (4d4 + 2) de dano perfurante.**Acuâmina Carmesín***Besta Média, Imparcial***Classe de armadura:** 15**Pontos de Vida:** 132 (22d8 + 44)**Movimento:** 30 pés

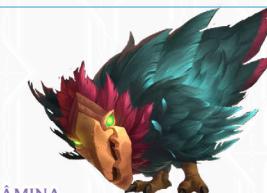
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	21 (+5)	15 (+2)	4 (-3)	16 (+3)	6 (-2)

Salvaguarda: Destreza +6**Perícias:** Percepção +7**Sentidos:** Percepção passiva 17**Idiomas:** Silvestre (compreende)**Nível de Desafio:** 11 (7200 XP)**Visão e Faro Aguçado.** A Acuâmina tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao olfato.**Táticas de Matilha.** A Acuâmina tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da Acuâmina estiver a 5 pés da criaturas e não estiver incapacitado.**Ações****Ataques Múltiplos.** A Acuâmina pode realizar até três ataques com seus Bico no mesmo turno.**Bico.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 17 (4d6 + 5) de dano perfurante.**Saliva Corrosiva.** Ataque à Distância: +9 para atingir, alcance 25 pés, um alvo. Acerto: 14 (3d8 + 2) de dano venenoso.**Grompe***Besta grande, Imparcial***Classe de armadura:** 17 (armadura natural)**Pontos de Vida:** 160 (16d10 + 80)**Movimento:** 20 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	19 (+4)	20 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Perícias: Percepção +6**Sentidos:** Percepção passiva 16**Idiomas:** Silvestre (compreende)**Nível de Desafio:** 10 (5900 XP)**Audição Aguçada.** O Grompe tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.**Pele Venenosa.** O Grompe possui uma pele que ao toque pode causar alucinações, qualquer criatura que o toque deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 16, em uma falha a criatura estará alucinada por 1 minuto e atacará a criatura mais próxima de si, em um sucesso a criatura fica imune a esse efeito durante 24 horas.**Ações****Ataques Múltiplos.** O Grompe realiza um ataque de Veneno Alucinógeno e um de Linguada.**Linguada.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (3d4 + 4) de dano de concussivo.**Veneno Alucinógeno.** Ataque à Distância: +8 para atingir, alcance 20 pés, um alvo. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 contra o veneno, ou ficará paralisada até ser curada. A cada minuto, a criatura deve repetir o teste de resistência, reduzindo seu máximo de pontos de vida em 4 (1d8 de dano psíquico) se fracassar. Essa redução dura até ser curada. A criatura morre se o veneno reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.**Krugue Ancião***Besta Grande, Imparcial***Classe de armadura:** 22 (armadura natural)**Pontos de Vida:** 312 (26d10 + 182)**Movimento:** 20 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	7 (-2)	24 (+7)	3 (-4)	18 (+3)	8 (-1)

Salvaguarda: Constituição +12**Resistência a dano:** Perfurante, cortante**Sentidos:** Percepção passiva 12, percepção às cegas 5 pés**Idiomas:** Silvestre (compreende)**Nível de Desafio:** 14 (11500 XP)**Aparência Falsa.** Enquanto o Krugue permanecer imóvel, ele é indistinguível de um pedregulho qualquer.**Dividir.** Quando o Krugue Ancião recebe um ataque que o deixaria com 0 pontos de vida ou menos, ele se divide em 2 Krugues.**Ações****Ataques Múltiplos.** O Krugue realiza dois ataques de Cabeçada e um de Presas.**Cabeçada.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (2d8 + 2) de dano concussivo.**Presas.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 12 (2d10 + 2) de dano concussivo.

Krugue

Besta Média, Imparcial

Classe de armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 200 (20d8 + 120)

Movimento: 20 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	7 (-2)	23 (+6)	3 (-4)	18 (+3)	8 (-1)

Salvaguarda: Constituição +10

Resistência a dano: Perfurante, cortante

Sentidos: Percepção passiva 12, percepção às cegas 5 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 10 (5900 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o Krugue permanecer imóvel, ele é indistinguível de um pedregulho qualquer

Ações

Ataques Múltiplos. O Krugue realiza dois ataques de Cabeçada e um de Presas.

Cabeçada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (2d8 + 2) de dano concussivo.

Presas. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 12 (2d10 + 2) de dano concussivo.

Trevoguarim

Besta média, Imparcial

Classe de armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 112 (16d8 + 48)

Movimento: 20 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	15 (+2)	8 (-1)

Perícias: Furtividade +7, Percepção +6, Intimidação +3

Sentidos: Percepção passiva 16, visão no escuro 30 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 9 (5000 XP)

Audição e Olfato Aguçado. O Trevoguarim tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e olfato.

Táticas de Matilha. O Trevoguarim tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da Trevoguarim estiver a 5 pés da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O trevoguarim realiza dois ataques de Garra e um de Mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 14 (3d6 + 2) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d8 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 16 contra sangramento, ou ficará sangrando até ser curada. A cada minuto, a criatura deve repetir o teste de resistência, reduzindo seu máximo de pontos de vida em 5 (1d10) se fracassar. Essa redução dura até ser curada. A criatura morre se o sangramento reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Trevoguarim

Besta média, Imparcial

Classe de armadura: 12

Pontos de Vida: 52 (16d8 + 32)

Movimento: 40 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Perícias: Furtividade +4, Percepção +5

Sentidos: Percepção passiva 15, visão no escuro 30 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 6 (2300 XP)

Audição e Olfato Aguçado. O Trevoguarim tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e olfato.

Táticas de Matilha. O Trevoguarim tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da Trevoguarim estiver a 5 pés da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O trevoguarim realiza dois ataques de Garra e um de Mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 14 (3d6 + 2) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (2d8 + 2) de dano perfurante.

Sapo Venenoso

Besta Miúda, Imparcial

Classe de armadura: 11

Pontos de Vida: 1 (1d4 - 1)

Movimento: 20 pés, natação 20 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Perícias: Furtividade +3, Percepção +1

Sentidos: Percepção passiva 11, Visão no Escuro 60 pés

Idiomas: Silvestre

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Anfíbio. O Sapo pode respirar ar e água

Salto Parado. O Salto à distância do sapo vai até 10 pés e o salto em altura vai até 5 pés, com ou sem corrida inicial

Ações

Pele Venenosa. Ao encostar em um Sapo Venenoso deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição (CD 13), em uma falha fica atordoado por 1 minuto



SAPO VENENOSO

Cavalo Córneo

Besta Grande, imparcial

Classe de armadura: 10

Pontos de Vida: 23 (2d10 + 18)

Movimento: 40 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (0)	6 (-2)

Perícias: Atletismo +5

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

Atropelar. Se o cavalo se mover, pelo menos, 20 pés em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de chifres, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o cavalo poderá realizar uma ação bônus para realizar outro ataque de chifres contra ele

Ações

Chifres. Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano Perfurante.

Cascos. Ataque corpo-a-corpo com arma: +2 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 8 (2d4 + 3) de dano concussivo.

SHURIMA

Xer'sai Explorador

Vastinata pequeno, caótico mau

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 40 (6d8+16)

Movimento: 25 pés, escavação 35 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	10 (0)	5 (-3)	13 (+1)	4 (-3)

Perícias: Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13, sentido sísmico 20 pés

Idiomas: Sai

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Emergia/Surgir. Com uma ação pode se enterrar profundamente na areia, terra, gelo, lama e pedra sólida. Essa habilidade dura por apenas 1 minuto.

Ações

Garras. Ataque corpo a corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 9 (2d6 + 3) de dano cortante.

Mordida. Ataque corpo a corpo com Arma: +1 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 5 (3d4 - 1) de dano perfurante.

Nadador de Areia

Besta Enorme, imparcial

Classe de armadura: 18 (Armadura Natural)

Pontos de Vida: 202 (15d12 + 105)

Movimento: 20 pés, escavação 50 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	25 (+7)	2 (-4)	10 (0)	5 (-3)

Salvaguarda: Força +9

Perícias: Percepção +5

Sentidos: Percepção passiva 15, visão às cegas 30 pés, sentido sísmico 60 pés

Idiomas: Silvestre (compreende)

Nível de Desafio: 13 (10000 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o nadador de areia permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma duna de areia.

Emergia/Surgir. Com uma ação pode se enterrar profundamente na areia, terra, gelo, lama e pedra sólida. Essa habilidade dura por apenas 1 minuto.

Ataque Surpresa. Se o nadador de areia surpreender uma criatura e atingi-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 35 (10d6) de dano extra nesse ataque.

Salto Parado. O salto em distância do nadador de areia é de até 50 pés e seu salto em altura é de até 30, com ou sem uma corrida inicial.

Salto Mortal. Se o nadador de areia pular pelo menos 20 pés como parte do seu movimento, ele pode então, usar sua ação para aterrissar em pé num espaço contendo uma ou mais criaturas. Cada uma dessas criaturas deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou Destreza (à escolha do alvo) CD 18 ou será derrubado no chão e sofrerá 32 (8d6 + 4) de dano de concussão mais 32 (8d6 + 4) de dano cortante. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofre apenas metade desse dano, não fica caída no chão e é empurrada 10 pés para longe do espaço do nadador de areia para um espaço desocupado à escolha da criatura. Se não houver nenhum espaço desocupado ao alcance, a criatura, ao invés, fica caída no espaço do nadador de areia.

Ações

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 49 (7d12 + 4) de dano perfurante

Vazio

Voidling

Vastinata pequeno, Caótico Mau

Classe de armadura: 12 (armadura natural)

Pontos de Vida: 22 (10d6 - 8)

Movimento: 35 pés

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	15 (+2)	9 (-1)	5 (-3)	4 (-3)	6 (-2)

Perícias: Atletismo +5

Resistência a dano: Corruptivo

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Vazio (compreende)

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Cobrir-se. Voidlings podem se enterrar na areia, terra, lama ou gelo para se esconder durante 1 minuto ou até alguém tirá-lo de onde estava se escondendo. Voidlings não podem escavar pedra sólida

Autodestruição. Voidlings podem se auto destruir, causando 2d4 de dano concussivo em uma área de 5 pés, criaturas nesse alcance devem fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 13), em um sucesso não recebem nenhum dano.

Ações

Garras. Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para atingir, alcance 5 pés, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano Cortante.



CAPÍTULO 9: REFERÊNCIAS

ARTE

Embora a Riot Games tenha um acervo público generoso de ilustrações relacionadas ao League of Legends, que variam desde as splash art dos campeões, até de alguns itens, esse trabalho não teria alcançado o patamar que chegou sem a utilização de arte de diversos artistas fãs.

Em boa parte essas artes foram encontradas no Artstation especialmente em produções feitas por artistas em sua maioria não contratados pela Riot Games ou mesmo com ligação direta ao League of Legends.

Sempre que possível, buscamos os ilustradores/ desenhistas para que seja possível dar-lhes o crédito pelo trabalho, uma vez que o Runterra RPG não é cobrado de forma alguma, elas foram usadas de maneira livre sem jamais gerar qualquer lucro financeiro. Abaixo estão os créditos para todas elas por ordem de aparição.

Caso você seja o dono dos direitos de qualquer uma das imagens desse livro e queira reclamar sua autoria ou seu direito e retirá-la, basta entrar em contato conosco comprovando a autenticidade que removeremos prontamente.

- Pág. 20 - [My Blitzcrank](#) por WeiYe Qiu
- Pág. 24 - [Shyvana](#) por Thibaut Granet
- Pág 26. - [Alistar](#) por Salvia EX
- Pág 34 - [The Moon Also Rises](#) por GisAlmeida
- Pág. 35 - [Tahm Kench Retreat!!](#) por Benlo
- Pág 46 - [Janna artwork](#) por Lee Kent
- Pág. 55 - [Syndra Cinematic](#) por FrActuRe75
- Pág. 63 - [Ahri](#) por Artista Desconhecido
- Pág. 75 - [Spirit Guard Udyr](#) por Alessandro Baldasseroni
- Pág. 82 - [Mega Gnar](#) por Jasper Sandner
- Pág. 84 - [Quinn and Valor](#) por Michael Maurino
- Pág. 92 - [Warwick and little](#) Annie por Qiang Zhou
- Pág. 93 - [Teemo Redesign](#) por João Vagner
- Pág. 124 - [Shen vs Zed](#) por Wasan Techawibulchai
- Pág 169 - [Estudo](#) por Danjing
- Pág 170 e 171 - [Electro Prosthesis](#) por Cedric Cunanan
- Pág 171 - [Infinity Ruby](#) por ZsoltKosa
- Pág 172 - [01_07_2015_Class Dmo](#) por DongjunLu
- Pág 173 - [PREY - Recycle grenade](#) por Fred Augis
- Pág. 173 - [Flamethrower](#) por Joshua Wright
- Pág 175 - [Leather Steampunk Boots](#) por HamraBDG
- Pág 176 - [Steampunk Gauntlet](#) por Skin-N-Hydez
- Pág 176 - [Steampunk water tank HUD](#) por Eduardo Vancsek
- Pág 177 - [Jetpack Pattern](#) por Chris Huebert
- Pág 177 - [Hooded Steampunk Cloak Cape](#) por PunkRave
- Pág 178 - [New Gods Mother Box](#) por Monica Espinoza
- Pág 179 - [Potion Bottles](#) por Alina Godfrey
- Pág 179 - [Steampunk Mech](#) por Dave Parker
- Pág 179 - [Steampunk Mech](#) por Chin Xin Ying
- Pág 181 - [Calibur](#) por Rolando Lopez Fonseca
- Pág 182 - [Doran's ring Rework](#) por True Sight

Pág 183 - [Berserk Gut's Wolf Armor](#) por typhus09

Pág 184 - [LoL Icon Nashor's Tooth](#) por Rickellion

Pág 186 - [Rengar](#) por Dabana

Pág 192 - [Steampunk Pirate Boot](#) por onebigidea

Pág 196 - [Tear of the Goddess](#) por ThirdWindStudio

Pág 205 - [Heimer](#) por VagaColors

CONTEÚDO

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, escolhemos inserir criações e adaptações de nossa própria autoria, mas em outros casos as criações a que tivemos acesso já eram tão boas quanto as que tínhamos em mente, ou até melhores, que optamos por usá-las, em outros casos onde achamos adequado, modificamos 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](#)

