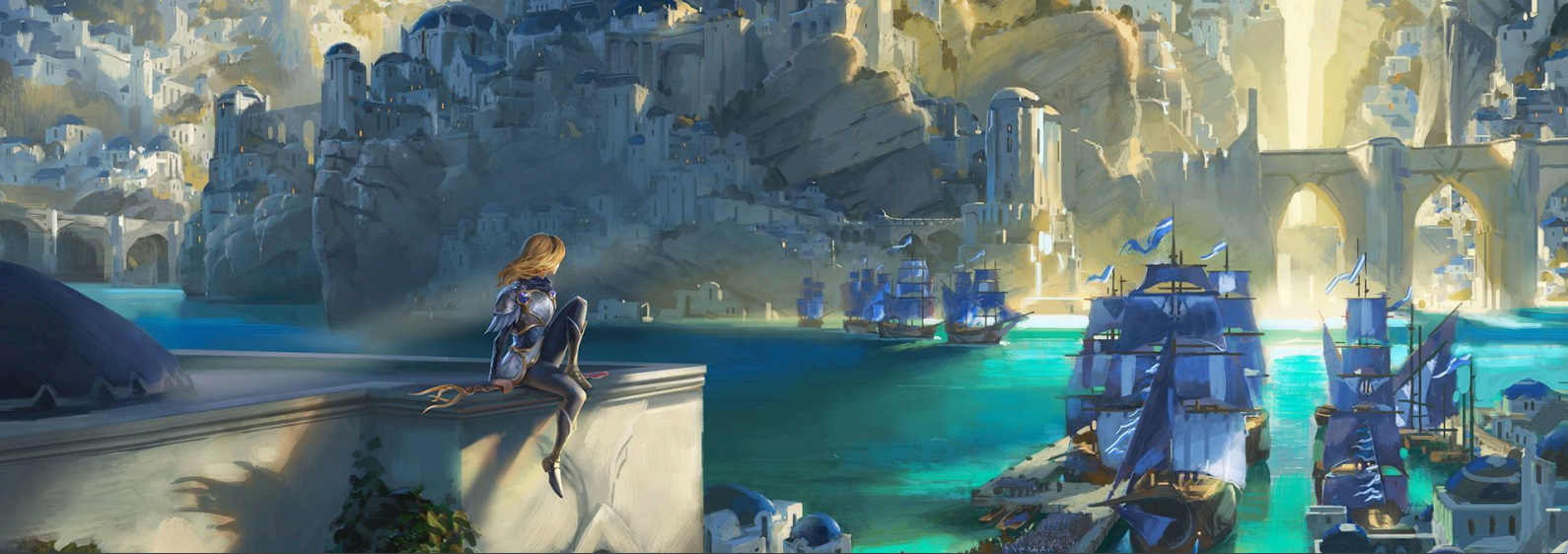




# Universos de Skins

Atualizado em 18/09/2021

## Sumário

[Academia de Batalha](#)

[Afobação de Açúcar](#)

[Arcana](#)

[Arco Celeste](#)

[Caçadores de Cabeças](#)

[Caçadores Pré-Históricos](#)

[Caixa de Brinquedos](#)

[Caos e Ordem](#)

[Cidade do Crime](#)

[Dracomantes](#)

[Eclipse](#)

[Fenicemente](#)

[Fliperama](#)

[Florescer Espiritual](#)

[Friaca](#)

[Galante](#)

[Guardiões das Areias](#)

[Guardiãs Estelares](#)

[Hextec](#)

[Horizonte de Eventos](#)

[Império Perdido](#)

[Infernal](#)

[Jornada Imortal](#)

[Kawaii Café](#)

[Lua Sangrenta](#)

[Máquina de Combate](#)

[Mech](#)

[Mundo dos Dragões](#)

[Odisseia](#)

[Pergaminhos Shan Hai](#)

[Pesadelo na Cidade do Crime](#)

[Projetos](#)

[PsyOps](#)

[Pulsefire](#)

[Quebra-Mundos](#)

[Rainhas de Batalha](#)

[Reinos Combatentes](#)

[Reinos Mech](#)

[Riftquest](#)

[Saga "O Rei Destruído"](#)

[Saqueadores vs Vigias](#)

[Tribo Bretã](#)

[Valquírias de Aço](#)

[Velho Oeste Gótico](#)

# Academia de Batalha

## Caitlyn Academia de Batalha

Caitlyn é uma temida e respeitada secundarista, chefe do Clube dos Luminares e presidente de turma da Academia Labrys de Armas Divinas. Ela se matriculou na infame e problemática escola para transformar os estudantes em verdadeiros guerreiros, ansiando por tornar-se a maior general em um campo de batalha que a história já viu. E, com um histórico escolar perfeito, ela não está longe de realizar esse sonho.

## Ezreal Academia de Batalha

Um jovem órfão que aparentava ser desprovido de quaisquer habilidades sobre-humanas, Ezreal conformou-se com sua vida normal quando se formou no ensino médio. Mas um encontro com uma ameaça mortal despertou seu potencial adormecido, e agora ele se encontra no primeiro ano da prestigiosa Academia Durandal de Armas Divinas, onde ele se juntou ao desorganizado Clube de Batalha.

## Garen Academia de Batalha

Garen, “irmão” da Lux, é o único filho biológico da família. Apesar disso, ele foi deixado de lado bem jovem enquanto seus pais se dedicavam totalmente a desenvolver o fragmento de arma divina que viria a se tornar a irmã dele. Ao descarregar essa raiva em ações cada vez mais delinquentes, foi convidado a se matricular na Labrys, onde acabou entrando para o Clube de Batalha.

## Graves Professor da Academia

Graves é um amargo ex-soldado que serviu nas forças armadas de Durandal antes de relutantemente se tornar professor. Após sua descoberta de algo secreto dentro de território inimigo, ele recebeu uma oferta para ensinar na Academia vinda da própria Arma Divina. Seu típico hábito de mascar tabaco e seu desprazer em ensinar é um preço mínimo a se pagar pelas décadas de experiência.

## Jayce Academia de Batalha

Um prestigioso estudante do segundo ano cujo rosto é conhecido por toda a cidade de Durandal, Jayce é o representante da classe, chefe do mundialmente famoso Clube dos Luminares e prodígio inventor das tecnologias miraculosas da marca Jayce. Ele espera que suas invenções evitem o tipo de tragédia que aconteceu com ele quando era mais novo, embora ele se recuse a falar a respeito.

## Katarina Academia de Batalha

Katarina é uma pessoa difícil de se enturmar que fica longe das políticas da Academia de Durandal. Ela não só é a estudante do segundo ano que está sempre com cara de poucos amigos, como também é uma das principais integrantes do Clube dos Assassinos, o único clube do campus onde é permitido matar oponentes em duelos sancionados pela escola. Poucos estudantes sequer ousam se aproximar dela.

## Leona Academia de Batalha

Leona é uma integrante estranhamente alegre do Clube de Batalha da Academia Labrus, mas revela seu lado sombrio em combate, quando sua personalidade materna e protetora é substituída por uma terrível sede de sangue. A mudança é tão dramática que até os estudantes mais violentos costumam tentar agradar Leona, na esperança de evitar a ira dela.

Após ser selecionada para o torneio interacadêmico anual, Leona usou quase todos os momentos livre que tinha aprimorando suas habilidades de combate, pois estava ciente de que enfrentaria os melhores estudantes das escolas rivais, como Durandal, Babylon, Amrita e Sharur. Com a sede de sangue aguçada e o escudo sempre pronto, ela fará picadinho de qualquer pessoa que ousa desafiá-la.

## Lux Academia de Batalha

Agora no primeiro ano da Academia Durandal de Armas Divinas, Lux mantém uma atitude otimista, não importa o que aconteça.

Apesar de ser uma caloura no Clube de Feitiçaria, Lux exerce uma quantidade de poder mágico tão grande que nem a equipe sênior da Academia consegue explicar.

Agora em seu segundo ano na Academia de Durandal, Lux amadureceu muito com as provas dolorosas, derrotas e traições durante sua experiência como novata. Depois de seu encontro emocionante com uma certa Arma Divina Rebelde, Lux dominou seus poderes e assumiu seu lugar como líder do Clube de Feitiçaria e como nova representante da turma.

## Wukong Academia de Batalha

Wukong é um brincalhão incorrigível que adora causar confusões e, por isso, acabou sendo expulso de todas as escolas da região. No fim, foi remanejada para a Labrys em uma “última tentativa”. Apesar de ser um guerreiro naturalmente talentoso do Clube de Batalha, ele ainda não aprendeu a ter disciplina - e só da ouvidos a Caitlyn porque ela é capaz de acabar com a raça dele num piscar de olhos.

## Yone Academia de Batalha

Yone é um membro quieto e ameaçador do Clube dos Assassinos, e sua personalidade séria e taciturna mascara o imenso rancor que carrega nas costas. A rixa entre ele e o irmão é muito famosa, e todos sabem que o simples ato de mencioná-la é capaz de despertar a fúria dele - algo que Caitlyn aproveita para seus propósitos.

## Yuumi Diretora da Academia

Após o desaparecimento de dois diretores, Yuumi assumiu o cargo de diretora interina da Academia de Durandal até que qualquer um deles possa ser encontrado e reconduzido ao cargo. Sendo uma poderosa canalizadora de magia, ela usa o livro de registro acadêmico como um objeto de foco para gerar níveis apocalípticos de energia... muitas vezes enquanto está empoleirada na cabeça de um estudante aterrorizado.

# Afobação de Açúcar

Um Castelo de Biscoitos e um Mar de Refrigerante, Montanhas de Alcaçuz e uma Floresta de Jujubas... esse é o reino dos Doces em toda sua glória.

## Braum Frenesi Açucarado

Ninguém sabe como Braum consegue evitar que os doces grudem em seu bigode majestoso... mas todos sabem que podem confiar nesse corajoso defensor, desde as menores jujubas até o poderoso Rei dos Doces.

## Evelynn Frenesi Açucarado

Em um mundo onde os doces são a paixão de todos, apaixonar-se por Evelynn pode ser mortal.

## Fiddlesticks Doces Trevosos

Fiddlesticks, uma abominação élfica que drena seu poder da ansiedade festiva, vaguei sem rumo por lugares desolados nos cantos mais obscuros das Terras Congeladas. Se um viajante descuidado cruzar seu caminho, Fiddlesticks o atacará sem dó com sua foice mentolada e um exército de corvos famintos.

## Ivern Rei dos Doces

Ivern, o resplandecente líder do Reino dos Doces, é amado e admirado por todos. No entanto, há quem já tenha visto o monstro que se esconde sob sua aparência alegre - e sua fome insaciável por carne doce

## Lulu Doceira Macabra

Os encantamentos sacarinos de Lulu - uma bruxa dos doces que vive nas cercanias dos Sertões Pinho de Menta - são conhecidos por conceder poderes incríveis a quem quer que os deseje... mas somente pelo grande custo de suas almas doces

### Poppirulito

A Poppirulito é uma lenda entre o povo do Reino dos Doces. Todos lembram de seu rosto. Todos.

### Ziggs Frenesi Açucarado

Ziggs, o famoso Granadeiro de Chiclete, chega detonando no Reino dos Doces” Todos apreciam sua explosões coloridas... de uma distância segura, é claro.

### Zilean Frenesi Açucarado

Para a maioria dos habitantes do Reino dos Doces, nunca há tempo suficiente para comer todas as guloseimas. Para Zilean, nunca há doces suficientes para tanto tempo ao seu dispor.

## Arcana

No topo de Arcana, os Arquétipos, padrões vivos que moldam a realidade, se esforçam para traçar sua visão sobre o caos que reina abaixo. Os Arquétipos recrutam cidadãos perspicazes desse mundo para amplificar seus padrões ocultos. Sendo assim, quanto mais o padrão de um Arquétipo é ampliado, mais o mundo reflete sua grande visão

### Camille Arcana

Em um equilíbrio frágil sobre a cidade, no limite de Arcana Alta, o poder de Camille provém da surpresa e das expectativas desafiadas. Os padrões dela parecem confusos e alarmantes - até perigosos - para quem atravessa seu caminho, mas sempre a beneficiam. Camille fica mais forte quando está no limite, mas ninguém sabe ao certo como ela pretende usar todo esse poder...

### Lucian Arcana

Lucian acredita no equilíbrio: nenhum Arquétipo deve ter influência excessiva no mundo. Com uma arma para ampliar os padrões e outra para cancelá-los, Lucian mantém a frágil ordem do mundo dentro do novo vácuo de poder - mesmo com seres como Tahm Kench tentando alterá-lo.

### Tahm Kench Arcana

Epítome da força e da opulência, o poder de Tahm Kench escorre de sua língua. Seus padrões ornamentados encantam e seduzem quem os escuta. Assim, ele fortalece seus seguidores, aumentando seus próprios recursos e garantindo que os padrões sempre estejam a seu favor - e, é claro, “corrigindo” os que ousam sair da linha.

### Xerath Arcana

Iludido pelos próprio desejos, Xerath faz com que os cidadãos de Arcana Baixa ajam de acordo com os impulsos mais vis deles. Quanto mais são seduzidos pelo proibido, mais o poder dele cresce. Por acreditar que a tentação deles o levará à libertação, Xerath não percebe que, enquanto ele fica mais forte, suas correntes ficam mais apertadas.

## Arco Celeste

Uma vez a cada milênio, uma entidade divina desce dos céus para escolher guerreiros dignos de representar sua vontade. Esses seres são o Arco Celeste - agentes imortais da divina luz.

#### Brand Arco Celeste

Nos primeiros dias da civilização, Vel’koz escolheu um homem chamado Kegan Rodhe para assumir o manto de primeiro Arco Celeste, abençoando-o com vastos poderes divinos. Mas milênios se passaram desde então e, embora Rhode tenha partido, seu corpo ainda é animado pela luz, repleto de nada mais do que dor e raiva.

#### Varus Arco Celeste

O arqueiro Varus, banhado pelas energias transcendentais do Arco Celeste, se viu conectado a uma vasta imensidão cósmica mais ancestral do que tudo que ele já tinha visto. Agora ele impõe essa imensidão, fazendo exércitos inteiros recuarem antes que possam acender as chamas da guerra

#### Vayne Arco Celeste

Empoderada pelo Arco Celeste, a caçadora Vayne conheceu de perto a escuridão que se esconde sorrateira nas profundezas do mundo. Com a tarefa de enfrentá-la a qualquer custo, ela não descansará enquanto não mandar todas as novas abominações que surgiram de volta para o lugar de onde vieram.

#### Vel’Koz Arco Celeste

Um ser sublime de energia pulsante, Vel’Koz é tema de lendas, mitos e adoração.Uma vez a cada milênio, ele volta ao plano mortal para escolher aqueles que são dignos de realizar sua inescrutável vontade e transformá-los em um grupo de criaturas de poder transcendental: o Arco Celeste

#### Yorick Arco Celeste

O outrora grande rei Yorick, que em uma era distante havia recebido dádivas de poder e imortalidade, abandonou seu poderoso reino para fazer valer a vontade do divino. Centenas de anos depois, ele voltou e, ao ver suas terras reduzidas a ruínas e escombros, sua dor se transformou em loucura

### Justiceiros

Chefiando o Arco Celeste estão os Justiceiros, sentinelas que atuam como encarnações vivas de justiça e ordem.

#### Aatrox Justiceiro

Aatrox é a incorporação do poder, pois é sua destreza marcial que detém o caos.

#### Syndra Justiceira

Syndra é a incorporação do conhecimento, pois o que guia esse mundo, senão a sabedoria dos deuses.

## Caçadores de Cabeças

Para algumas espécies, a caça é mais do que um mero esporte: ela consome seus corpos e mentes, moldando-os em uma raça de verdadeiras máquinas mortíferas.

### Akali Caçadora de Cabeças

Com armas que emanam energia alienígena, Akali caça aqueles que valem a pena em um perigoso jogo de vida ou morte. Quando ela ataca subitamente, nenhum ser vivo escapa à sua parede de troféus.

### Caitlyn Caçadora de Cabeças

O arsenal alienígena de Caitlyn não foi feito para jogo justo. Essas armas servem para garantir que todas as caçadas, todas as miras e todos os disparos saiam exatamente do jeito que ela quer.

### Master Yi Caçador de Cabeças

Há muitas ferramentas que um caçador pode usar: bestas, rifles, facas, a própria mente. A arma de escolha de Master Yi é uma lâmina gigantesca feita com metal extraído de meteoros.

### Nidalee Caçadora de Cabeças

Uma coisa é ser caçado por um humano, outra é ser perseguido por um animal. A biologia alienígena de Nidalee permite que ela faça ambos, o que é um dom raro entre os Caçadores de Cabeças

### Rengar Caçador de Cabeças

Alguns caçadores optam por escalar alturas impossíveis, dilacerando criaturas muito maiores que eles somente para saborearem a adrenalina de matar. Rengar já revestiu todo o seu corpo com os ossos dessas criaturas, um sinal preocupante para suas presas humanas.

## Caçadores Pré-Históricos

### Anivia Pré-Histórica

Anivia, uma fera colossal capaz de criar grande campos de gelo, é uma adversária difícil até para os mais experientes caçadores. Atraída pelo som das caçadas, ela invade e bombardeia as áreas



de caça e sempre volta para casa com um delicioso lanchinho de caçadores

Cho’Gath Pré-Histórico

Nenhum caçador em sã consciência ousaria enfrentar Cho’Gath, uma fera tirânica temida por seu tamanho e fome insaciável. Mas como, pelo visto, não existem caçadores em sã consciência, Cho’Gath segue uma dieta rica em alimentos com baixo teor de armadura.

Draven Caçador de Feras

Além de ser um dos melhores caçadores de feras do continente, Draven é um mestre das lâminas giratórias - e um exibido incorrigível. Essa combinação já resultou muitas vezes no devoramento de seus parceiros de caça... o que Draven adora, pois sempre traz aquela tensão dramática.

Renekton Pré-Histórico

Renekton, uma rara fera inteligente, é um orador erudito e um guerreiro habilidoso com a lâmina crescente. Ele também tem 18 metros de altura e não é a criatura mais amigável do mundo. Qualquer caçador sábio prepara seu testamento antes de enfrentá-lo

Sejuani Caçadora de Feras

Domadora e caçadora de feras, Sejuani entra na luta montada em seu fiel javali Bristle e laça facilmente criaturas enormes com a corrente de seu mangual. Com sua força sobrenatural, ela consegue deter feras de muitas toneladas por tempo suficiente para que seus colegas caçadores tenham a oportunidade de abatê-las.

Shyvana Garras-de-Crânio

Muitos caçadores afirmam que Shyvana possui uma vantagem muito injusta quando se trata de matar as feras gigantes que vagam pela terra. A própria Shyvana se preocupa muito poucos com essas opiniões, preferindo canalizar sua raiva em sua verdadeira forma: um enorme dragão cuspidor de fogo... E isso meio que prova o ponto dos caçadores

Tryndamere Caçador de Feras

Tryndamere não é o caçador de feras mais esperto do mundo, mas certamente é o mais forte. Sua teimosia furiosa é o que lhe impede (quase sempre) de morrer. Com um único golpe de espada, ele arranca membros inteiros das feras - e tem os troféus de caça para provar seus feitos.

Caixa de Brinquedos

O Baú de brinquedos de Gnar está repleto de tesouros inestimáveis, mas, quando não tem ninguém em casa, eles ganham vida própria...

Alistar Vaquinha

Um modelo de vaquinha raro dos populares bonequinhos de Alistar. Unidades lacradas desse modelo podem sair por até milhares de dólares nos leilões. Ontem este aqui foi encontrado submerso na banheira. Crianças não merecem coisas legais.

Gangplank Soldadinho de Chumbo

Gangplank é um soldado-modelo do exército de brinquedo, com um número impressionante de vitórias contra bonecas e bichos de pelúcia. Ele espera um dia ser nomeado General dos Brinquedos para poder liderar as suas tropas em batalhas gloriosas

Gnarossauro

Sem texto

Nunu e Willump Bicho-Papão

“Gnar deixou todos os brinquedos de fora. Hmm. Qual será o nome desse aqui? Acho que vou chamá-lo de Willump. O que

você acha, Willump? Devemos embarcar em uma aventura? VAMOS NOS JOGAR NO LIXO!”

Orianna Fantoche Macabro

Mesmo as crianças mais corajosas se assustam com Orianna, uma boneca perturbadora e sussurrante, tão antiga quanto a própria casa em que vive. Alguns brinquedo não foram feitos para brincar.

Poppy Boneca de Pano

Quando ainda era uma inocente boneca de pano, Poppy observou, impotente, os soldados de brinquedo derrubarem seu pacífico vilarejo de bloquinhos. Agora ela lidera seu povo na guerra e incute a vingança em seus corações de algodão.

Pug’Maw

Pug’Maw é um pug de nove meses, com pedigree, de temperamento manso e possivelmente algum problema salivar. Ótimos com outros cachorros e crianças. Altamente motivado por comida. Ele já roeu três figuras de ação e uma boneca. Aproxime-se com cuidado.

Renekton Brinquedo

Produzido pela primeira vez em 1996, Renekton Brinquedo logo se tornou o presente mais desejado da temporada. A falta de estoque e o aumento da demanda levaram à especulação online, a pais saindo no soco nas lojas e a alguns casos que a polícia descreveu como “debandada no shopping”.

Caos e Ordem

Emissários da Escuridão

Aphelios Emissário da Escuridão

Separados assim que nasceram, Aphelios, um demônio do caos, e Alune, arcontessa da ordem, foram criados como inimigos. Porém, compartilhando visões lunares todas as noites, eles acabaram se encontrando. abandonando suas naturezas, eles lutam para mostrar aos seus criadores que as trevas também podem brilhar, mesmo enquanto outras divindades travam uma guerra sem fim.

Kayn Emissário da Escuridão

Rhaast já foi um arconte de luz e um exemplo de ordem... Porém, agora não passa de uma arma nas mãos de Kayn, um ambicioso semideus da noite que busca alcançar a verdadeira divindade. Dentro do corpo de Kayn, uma guerra é travada entre os dois, e cada um deles está determinado a sobrepujar o outro e tomar conta da divindade suprema para si.

Lee Sin Emissário da Escuridão

Lee sin prospera no calor da batalha. Como uma personificação da dedicação e fúria, ele controla as emoções puras e caóticas do coração. Enquanto seus irmãos lutam por diversos ideais, Lee sin luta pela própria emoção da batalha, com movimentos poderosos e imprevisíveis.

Consumido pelo caos e pela devoção cega à emoção da batalha, Lee Sin se tornou a encarnação da noite, imbuído de sua divindade

Lillia Emissária da Escuridão

Para os pesadelos, uma guardiã; para os sonhos, um demônio... Lillia se deleita das imaginações distorcidas que atormentam as mentes mortais. Apesar de se divertir na guerra entre a ordem e o caos, ela raramente participa do conflito. Afinal, ela tem um jardim para cuidar, sementes desespero para plantar e um florescer para testemunhar.

Soraka Emissária da Escuridão

Filha dos deuses nascida quando o caos subjugara a ordem, Soraka abriga tanto os poderes de Riven quanto os de Yasuo. Para encerrar o conflito dos deuses, ela acolheu a escuridão

para atenuar o brilho da luz, dominando o poder da noite para trazer caos a um mundo pacato demais.

**Tryndamere Emissário da Escuridão**

Tryndamere, uma divindade demoníaca de fúria e batalha, incorpora o momento quando a guerra se torna um frenesi de sangue. A paz é um anátema, mas talvez a cruzada de Yone seja uma oportunidade... Afinal, Tryndamere acredita que o caos se aperfeiçoa quando nasce da decadência da ordem.

**Vladimir Emissário da Escuridão**

Vladimir, o caótico rei da noite, é a personificação da incerteza e do regozijo. Ele prospera nas sombras do desconhecido, alimentando-se da essência vital e das trevas que habitam os corações dos mortais.

**Yasuo Emissário da Escuridão**

Nascido a partir de ecos ressonantes no alvorecer da criação, Yasuo é a perfeita incorporação do caos nos cosmos. Destinado a enfrentar a Emissária da Luz até o fim dos tempos, ele aguarda o dia em que a escuridão finalmente apagará a luz

**Emissários da Luz**

**Karma Emissária da Luz**

Encarregada de governar os ciclos cósmicos da morte e da ressurreição, Karma luta para proteger a fonte das almas enquanto elas peregrinam rumo à reencarnação. Ainda mais do que as outras criaturas cósmicas, ela se importa com as almas mortais que guia, lutando para criar um mundo mais estruturado.

**Morgana Emissária da Luz**

Morgana está determinada a ver a ordem triunfar sobre o caos e sacrificou muitas coisas para fazer a balança pender para o lado da luz. Se a luz vencer, ela acredita que conseguirá evitar a destruição dos deuses e iniciar uma nova era, livre da corrupção do caos. Quando esse dia chegar, talvez Yone finalmente entenda que o equilíbrio não passa de um delírio.

**Nidalee Emissária da Luz**

Nidalee governa a calma restauradora do mundo natural, protegendo os locais pacíficos que ainda existem pela terra. Lutando para proteger o território e as criaturas vivas, ela traz luz e ordem às criaturas mortais sob seu cuidado, assumindo a forma de uma fera celestial.

**Riven Emissária da Luz**

Nascida de redemoinhos de energia no alvorecer da criação, Riven é a perfeita incorporação da ordem nos cosmos. Destinada a enfrentar o Emissário da Escuridão até o fim dos tempos, ela aguarda o dia em que a luz finalmente iluminará a escuridão.

**Soraka Emissária da Luz**

Filha dos deuses nascida quando o caos subjugara a ordem, Soraka abriga tanto os poderes de Riven quanto os de Yasuo. Para encerrar o conflito dos deuses, ela acolheu a luz para abater as trevas, dominando o poder da alvorada para trazer ordem ao mundo caótico.

**Vex Emissária da Luz**

Vex encontra ordem no escurecer e, durante o anoitecer, observa sua sombra seguindo o sol sob o horizonte. Sendo uma deusa apática e sobrenaturalmente mal-humorada, ela acha todo esse “lance” de ordem e caos uma chatice sem fim.

**Yone Emissário da Luz**

Segundo as profecias, os deuses acabarão destruindo uns aos outros, como um prenúncio do fim da própria criação... Mas Yone está determinado a desafiar o destino. Nascido metade mortal, metade semideus, em meio ao conflito entre o caos e a ordem, ele detém o poder tanto da noite quanto da alvorada.

Yone deve se unir ao seu irmão e trazer paz aos deuses... ou todos sucumbirão.

**Cidade do Crime**

**Braum Mafioso**

O guarda-costas de Miss Fortune é um cavaleiro irritantemente agradável chamado Braum “Roubador de Cofres”, cujo pseudônimo foi conquistado arrancando a parede de um depósito de ouro de segurança máxima. Ele é acompanhado por um pequeno grupo de poros armados, que não amam nada mais do que carinhos na barriguinha e assassinato.

**Gragas, o Ilustre**

Um dos principais advogados de defesa criminal da cidade, Gragas é frequentemente visto com o chefe de polícia e vários juizes de tribunal, principalmente porque eles sabem que ele tem acesso às melhores mercadorias proibidas por lei... mas também porque ele está pagando eles há décadas

**Graves Mafioso**

Frio, calmo e reservado, Malcolm Graves é o chefe da notória família do crime Graves e o único não rato que Twitch pode confiar. Movimentos recentes no submundo do crime colocaram sua aliança com os homens-rato em terreno instável e ele está ansioso para descobrir o porquê.

**Jinx Mafiosa**

Conhecida pela polícia como “La Princesa”, Jinx é uma assassina desequilibrada com laços tênues com a família do crime, Graves. Enviada para empresas rivais como uma bomba-relógio figurativa, a menor ofensa pode provocar uma de suas matanças jubilantes, com contagens de corpo que chegam até o teto.

**Lee Sin Nocaute**

Lee Sin “Nocaute” é um brutal lutador de boxe que fez seu nome no circuito clandestino, antes de deixar o esporte sangrento por atividades criminosas mais tranquilas. Atualmente, ele vende seus serviços como “solucionador de problemas” para um seletor grupo de chefões endinheirados do crime.

**Miss Fortune Mafiosa**

Ex-atiradora de aluguel, Miss Sarah Fortune recentemente criou seu próprio cartel criminoso, com uma mão em tudo, desde contrabando de armas até raquetes de proteção. Tendo desestabilizado o relacionamento entre Twitch e Graves, ela agora procura cimentar seu império antes que eles fiquem sabendo de suas ambições.

**Twitch Gângster**

Profundamente violento e severamente paranoico, Twitch dirige um dos maiores sindicatos do crime do país. Suas ordens são realizadas por um exército de homens-rato, literalmente, e são as únicas criaturas que ele chega perto de confiar.

**Dracomantes**

Dragões majestosos habitam lugares remotos, belos e selvagens, distanciando-se de assuntos mortais e raramente abençoando seus poucos escolhidos. Os Dracomantes são aqueles afortunados e poderosos o bastante para receber a bênção suprema. A decisão de usar seus poderes para o bem ou para o mal cabe somente a eles - e àqueles suficientemente fortes para detê-los.

**Ashe Dragoa Feérica**

Com o intuito de protegê-los do terrível Brand, Ashe levou os habitantes de sua tribo até uma floresta misteriosa. Nesse local sagrado, ela encontrou a Dragoa Feérica, que sentiu seu imenso poder e inabalável devoção ao próprio povo, abençoando-a com magia arcana. Ashe agora domina feitiços e garante a segurança de todos enquanto aguarda pacientemente o momento de sua vingança.

## Aurelion Sol Dragão da Tormenta

O dragão Aurelion Sol, conhecido por sete gerações de adoradores como Ao Shin, esperou por muito tempo pela ascensão de um guerreiro digno de receber o poder da tempestade. Agora, com a transformação de Lee Sin em Dracomante, Ao Shin pode usar seu poder extraordinário para expurgar o mal do mundo.

## Brand Dragão Eterno

Embragado pelo poder sobre a vida e a morte que recebeu do Dragão Eterno, Brand espalha ruína e aniquilação por onde passa. Como seu dragão benfeitor deixou de lidar com as questões dos mortais, apenas outros seres abençoados por dragões podem lutar contra a destruição que Brand deixa para trás em sua jornada por dominação

## Kai’Sa Dragoa da Laguna

Ignorando as terríveis lendas sobre as profundezas infinitas das águas do Dragão da Laguna, Kai’Sa mergulhou nelas buscando o poder necessário para purificar a terra da corrupção de Brand. No entanto, reconhecendo a coragem dela por enfrentar o desconhecido, o Dragão a abençoou com suas dádivas. Agora, viajando pelo mundo, ela purifica a terra e protege os indefesos.

## Karma Dragoa da Tranquilidade

Enquanto a corrupção de Brand se espalhava, Karma buscava o poder necessário para restaurar a paz. Porém, quando sua busca por toda a terra falhou, só restou um lugar no qual procurar: dentro de si. Depois de meses em contemplação silenciosa, o lendário Dragão da Tranquilidade a saudou em um sonho. Assim, ela acordou a dádiva da criatura, passando a ser capaz de restaurar a paz e enfrentar a violência furiosa de Brand.

## Lee Sin Dragão da Tormenta

Asceta guerreiro consumido por uma paixão eletrizante pela justiça, Lee Sin escalou a montanha de Ao Shin, o Dragão da Tormenta, esperando receber sua bênção. Lee Sin retornou como um lendário Dracomante. Agora, ele distribui castigos trovejantes aos vilões por toda parte, sempre sob o olhar atento de seu patrono draconiano.

## Sett Dragão de Obsidiana

Quando não passava de um garoto excluído, Sett jurou que ficaria forte o bastante para destruir qualquer um que o fizesse se sentir frágil. O Dragão de Obsidiana reconheceu sua ousadia e bravura, abençoando-o com uma pele resistente como sua própria essência. Agora, Sett usa sua força sobre-humana para garantir a fama como lutador nas arenas de combate, e cada golpe absorvido por sua pele cristalina provoca terror no coração dos inimigos.

Depois de consolidar sua reputação como um lutador invencível na arena, Sett destina os prêmio à sua “mamis”. Com a felicidade e a segurança dela garantidas, Sett retornou para onde conquistou sua glória. Lá, ele está determinado a orientar jovens lutadores talentosos e, um dia, reformar o sistema das arenas de luta para que os mais determinados sejam recompensados, e não os mais ricos ou mais musculosos.

## Thresh Dragão de Aço

O Dragão de Aço, que adora se aninhar em sua caverna repleta de tesouros, precisava de alguém talentoso para buscar novas fortunas esotéricas... e seus olhos recaíram sobre Thresh. Honrado em ajudar, o apetite inesgotável de Thresh por tais aquisições logo se transformou em obsessão. Agora, nada mais pode impedi-lo de conseguir o que quer,, e ele justifica a crueldade em nome de seu benfeitor.

## Volibear Dragão da Dualidade

Volibear era o maior terror da floresta, até que um vulcão próximo entrou em erupção. No frenesi da fuga, Volibear se deparou com uma criança na mesma situação de perigo e cedeu a um instinto inusitado, decidindo salvar aquela criatura indefesa. O Dragão da Dualidade testemunhou esse acontecimento e fez uma oferta ao poderoso predador: o poder de aperfeiçoar a

dualidade de sua própria natureza, tanto a fúria quanto a compaixão.

## Yasuo Dragão dos Sonhos

A música do aço cessou, e Yasuo foi a última alma viva no campo de batalha. Porém, ouvia em sua mente os murmúrios de gratidão dos aldeões protegidos. Ferido e à beira da morte, Yasuo usou sua flauta para tocar uma última elegia. O Dragão dos Sonhos desceu do topo da montanha, comovido com a música que Yasuo tocava, e ofereceu a ele seu poder...

## Yasuo Dragão da Verdade

Yasuo escolheu resistir e lutar, mesmo sozinho contra um exército. Ele bloqueou uma passagem estreita entre duas montanhas para permitir que inocentes escapassem da carnificina. Brandindo a verdade de aço como uma dança, derrotou incontáveis inimigos - mas nem mesmo ele poderia fazer isso para sempre. O Dragão da Verdade ficou comovido com o domínio dele sobre a espada e desceu dos picos para abençoá-lo...

## Eclipse

Há muito tempo, uma ordem de cavaleiros monásticos matou os deuses malignos do mundo antigo usando poderes esotéricos concedidos tanto pela Lua quanto pelo Sol. à medida que essas divindades preparam seu retorno desafiadas apenas pela luz do eclipse, o mundo volta a ficar escuro e violento.

## Congregação das Bruxas

### Ahri Congregação das Bruxas

Vieram à Ahri como a ebulição do anoitecer - a gargalhada do Chacal do Crepúsculo, sempre à espreita, aguardando o mundo afundar-se na própria e inevitável entropia. Ahri é uma terrível predadora e poderosa bruxa que absorve a vida de todos que não resistem às suas seduições, atraindo tudo para o seu senhor que habita na escuridão.

### Ashe Congregação das Bruxas

Vieram à Ashe envoltos no frio mais penetrante - a geada da Cabra Negra, ávida para soterrar o mundo em gelo. A bruxa desceu a montanha e trouxe um assombroso inverno consigo... mas isso não foi a única coisa que seguiu Ashe sob o brilho da noite. A própria montanha arrisca um movimento.

### Camille Congregação das Bruxas

Os sussurros do Cordeiro de Ébano vieram até Camilles como um adormecer sombrio, trazendo coisas sem-nome de sepulcros há muito esquecidos. Com sua garganta cheia de dizeres, ela corta os vestígios do novo mundo, semeando a terra com magia e a bruxaria de seus sorridentes mestres ancestrais.

### Cassiopeia Congregação das Bruxas

Vieram à Cassiopeia como uma sombra por entre a névoa - na forma de uma Serpente Prateada, rastejando sobre os incontáveis túmulos dos mortos ancestrais. Agora, ela persegue as régias famílias humanas. Seu jardim repleto de esculturas é lar das almas que afastaram-se demais da segurança das muralhas dos castelos, eternamente congeladas em aspectos de pavor.

### Evelynn Congregação das Bruxas

As congregações das bruxas do sul reúnem as irmãs para a grande ressurreição. Entidades antigas erguem-se novamente e rancores antigos são finalmente sanados. Evelynn, filha do Grande Falcão, prepara-se com prazer junto às irmãs para as trevas que estão por vir, ciente de que um rastro de brutalidade e morte sempre a segue por onde andar.

### LeBlanc Congregação das Bruxas

Vieram a LeBlanc como se fossem uma melodia esquecida, músicas da Garça negra e seu coração titânico há muito aprisionado nas profundezas do Bosque do Sabugueiro. Suas irmãs caíram perante os defensores da floresta, mas LeBlanc

encontrou seu prêmio... agora, seu patrono começou a despertar, erguendo-se de um sono sem sonhos de séculos profanos.

Ressuscitada pela Garça Negra, LeBlanc juntou-se às irmãs com um propósito renovado - mas os dons dos Deuses Antigos sempre têm um preço. À medida que seu corpo foi tomando formas novas e estranhas, LeBlanc descobriu que é hospedeira através da qual seu próprio deus morto retornará e que isso deu a ela um poder inimaginável.

**Lissandra Congregação das Bruxas**

As visões do Cervo de Marfim vieram até Lissandra quase como um sonho acordado, trazendo antigas magias há muito perdidas no passado longínquo. Mesmo agora, a eterna bruxa reside entre as sombras distorcidas da antiga florescência, aguardando o dia em que seus deuses mortos sejam cuspidos de suas sepulturas podres e amaldiçoadas.

**Malphite Deus Antigo**

Malphite manifestava-se aos mortais na forma de uma Cabra Negra. O Deus Antigo da montanha fora aniquilado pela Ordem do Eclipse e enterrado sob a imensidão pétrea do espinhaço. A morte não o tomou para si, mas a montanha sim. Agora, renascido sob a forma de um imenso rochedo, o próprio ódio e o ressentimento da terra, está tomado por uma fome amedrontadora sem igual.

**Morgana Congregação das Bruxas**

Rainha da Congregação e patrona do que chamam de Coruja Cinzenta, Morgana adorava aos Deuses Antigos e chorou quando foram mortos, traídos por sua irmã, que assassinou o sol primordial e entregou seu poder a um exército de cavaleiros bruxos. Agora, Morgana retornou para pôr fim no reino da humanidade, devolvendo aos verdadeiros mestres do mundo seus tronos legítimos e apodrecidos.

**Warwick Deus Antigo**

Warwick já foi conhecido como o Pai Lupino. Livre, percorria a floresta e regozijava-se com a caçada sangüinária sob a luz da lua. A Ordem do Eclipse considerou que aniquilá-lo em sua toca poria fim às suas atrocidades - mas a morte nada significa para os Deuses Antigos. Agora, o Pai Lupino uiva sob o véu da noite mais uma vez, ansioso pelo sabor da carne humana.

**Zyra Congregação das Bruxas**

Vieram a Zyra das raízes e das rochas, com tremulações da Pomba Noturna e o bater de suas asas distorcendo a terra que é sua tumba. Agora, presa aos sussurros sob a argila, ela dilacera as obras de pedra e vidro da humanidade, e cada vestígio quebrado é mais um passo rumo a um mundo que retorna à natureza.

Os deuses antigos despertam e ascendem uma vez mais para saudar a deusa do sol, mas ela foi morta, devorada pelas filhas do eclipse. Neste dia sem luz eles se enfurecerão, estremecerão e rugirão, e, então, todos os homens encontrarão seu primeiro e derradeiro fim.

**Eclipse**

**Leona Eclipse Lunar**

Escutai-nos! Nós te suplicamos, ó Lua Selvagem, que possamos ser dignos de vossa benção com a sombra carmesim de tua majestade celestial. Que este escudo nos proteja contra o flagelo dos encantamentos sombrios, que sufocam nossa terra. Que esta lâmina seja o martelo contra os servos da bruxaria e de todo o mal. Eu, Leona, faço esse juramento hoje e para todo o sempre.

**Leona Eclipse Solar**

Escutai-nos! Nós te suplicamos, ó Sol Cruel, que possamos ser dignos de vossa benção com a chama purificadora de tua majestade celestial. Que este escudo nos proteja contra o flagelo dos encantamentos sombrios, que sufocam nossa terra. Que esta lâmina seja o martelo contra os servos da

bruxaria e de todo o mal. Eu, Leona, faço esse juramento hoje e para todo o sempre.

**Florescência Mortal**

**Elise Florescência Mortal**

Sua beleza encantadora mostra graciosidade na forma e cores como os vales floridos no meio do campo, congelados pelo frio do inverno. No entanto, a criatura Elise se delicia sobre a carne de donzelas, seduzida por sua delicada pulcritude, que dança suavemente nas mandíbulas de um monstro.

**Kha’Zix Florescência Mortal**

Escondidos entre os grandes campos de flores do norte estão os Florescências Mortais, caçadores primitivos cuja beleza desarmadora colocaria em lágrimas até o mais valente do cavaleiros, mesmo que por um momento. Para Kha’Zix, alimentar-se dessas duras almas oferece mais uma chance de metamorfose... e um momento é tudo o que ele precisa.

**Sabugueiro**

**Ahri Sabugueiro**

Fábulas sobre Ahri, um espírito ardiloso, fazem parte da história da humanidade há incontáveis gerações. Eternamente jovem, ela é retratada como uma fada curiosa e brincalhona do povo mágico do Sabugueiro... Porém, na luta contra uma crescente corrupção em seu lar ancestral, o coração de Ahri tem endurecido cada vez mais.

**Azir Sabugueiro**

Um rei-druida do Sabugueiro que já habitava a floresta à sombra das divindades antes mesmo que ela ganhasse um nome. Apesar da extinção iminente de sua espécie, ele montou um exército enfeitiçado à sua imagem e semelhança, incluindo a carcaça de um rei humano cuja história parece bem familiar.

**Bardo Sabugueiro**

Dizem as lendas que Bardo é uma criatura do antigo mundo, mais antiga que a grande floresta e mais velha até mesmo do que as sementes das quais ela brotou. Poucos registros da idade antes dos deuses sobreviveram ao tempo, mas é provável que Bardo os anteceda e seja um ser verdadeiramente primordial que cuidou da terra desde o primeiro amanhecer.

**Hecarim Sabugueiro**

Sua armadura é de carvalho e tramazeira, e as pedras sobre elas esculpidas são de tempos mais antigos que os deuses ancestrais que dançavam entre as árvores. Mesmo nos dias atuais, Hecarim viaja pelos rios rasos e caminhos manchados de musgo do Sabugueiro, o eterno guardião que protege a floresta dos anseios mais sombrios da humanidade.

**Ivern Deus Antigo**

Ivern, um totem horripilante forjado por bruxaria e encantamentos proibidos, estava entre os Velhos Deuses na era que precedeu sua ruína. Inerte por centenas de anos, ele despertou com seus irmãos para aniquilar as obras mesquinhas da humanidade.

**LeBlanc Sabugueiro**

Quando a Congregação das Bruxas subiu ao poder pela primeira vez, elas ansiavam pelos encantamentos vivos do Sabugueiro, na crença que seriam a chave para a ressurreição de seus patronos sombrios. Assim elas recaíram sobre a floresta e seus filhos... até que um silvestre solitário se ergueu para enfrentá-las, roubando a vida das bruxas, sua magia e até mesmo seus nomes.

**Nocturne Deus Antigo**

Os enormes cadáveres dos Deuses Antigos alimentaram a terra. Até o Sabugueiro viria a crescer sobre a decomposição deles, escondendo-os por algum tempo. Mas os Deuses nunca



morreram de verdade e, com o ressurgimento da Congregação das Bruxas, um deles se reergueu: Nocturne, o Eterno Pesadelo.

### Ornn Sabugueiro

Um verdadeiro forjador do Sabugueiro e guardião do conhecimento divino. Nesta época de magia decadente e eterno crepúsculo, criaturas que moldam as árvores e comandam os rios são raras. Porém, Ornn perdura, apegando-se insistentemente ao que resta dos costumes antigos.

### Rakan Sabugueiro

Nas profundezas da floresta do Sabugueiro, o Príncipe Feérico Rakan e a Princesa Feérica Xayah lideram dois domínios rivais. Alheio às questões mortais e vivendo um romance proibido, o casal protege seu povo dos horrores que assolam o mundo exterior.

### Soraka Dríade

Muitos esquecem que o coração do Sabugueiro já foi gentil e bondoso. Dentro de seus confins repousam fadas, seres silvestres e dríades, até mesmo criaturas de outra época que olhavam para a humanidade com olhos curiosos. Agora poucas delas restaram e menos ainda são consideram os humanos com carinho, como Soraka ainda o faz.

### Taric Esmeralda

Os Cavaleiros da Capela Esmeralda são os antigos guardiões do Sabugueiro que deixaram de ser humanos; homens e mulheres que juraram a sua vida à própria terra e em troca receberam uma vida extraordinariamente longa. Agora liderados por um homem chamado Taric, um pequeno grupo ainda reside por lá, protegendo a floresta de todos os tipos de invasores.

### Veigar Sabugueiro

Poucos filhos do Sabugueiro permanecem intocados pela crescente influência da Congregação das Bruxas, para alívio dos acadêmicos e contadores de histórias. Infelizmente, são alguns dos mais excêntricos e perigosos, como o insano duende Veigar e seus cogumelos amaldiçoados e alucinógenos.

### Xayah Sabugueiro

Nas profundezas da floresta do Sabugueiro, o Príncipe Feérico e a Princesa Feérica Xayah lideram dois domínios rivais. Embora já tenha visto os terrores do mundo exterior, ela preferiu aceitá-los em benefício de sua corte em vez de confrontá-los.

## Embalos no Espaço

Em uma galáxia muito bacana, a milhões de discotecas de distância, uma energia misteriosa conhecida apenas como o Embalo leva música e prosperidade para trilhões de cidadãos galácticos. Porém, quando a soberana alienígena Lissandra e seu exército de Som Pesado começam a escravizar planetas para reprimir toda a música disco do universo, uma noa geração de heróis surge para impedi-la e garantir que a festa continue rolando

### Blitz e Crank Embalos no Espaço

Blitz e Crank são os guerreiros mais ferozes do Planeta Gato, trabalhando em perfeita (ou quase perfeita) harmonia para pilotar o robô Blitzcrank. Crank acredita que um dia conseguirá superar sua falta de ginga com a ajuda do seu exuberante copiloto, mas Blitz está ocupado demais... dançando no seu próprio ritmo. Juntos, os dois felinos planejam dominar o Planeta Cão e reinvidicar os raios do sol para si.

### Gwen Embalos no Espaço

Foi bem excêntrico quando Gwen se candidatou à vaga de contramestre de Lux e Samira - porque ela foi a única. Gwen costura boas vibrações e as transforma em vestes maneira, amplificando a energia da vibe disco com suas linhas elegantes.

Embora não tenha muita experiência com toda essa história de heróis galácticos, uma coisa é certa: Gwen jamais deixaria seu amigos salvarem a galáxia com trajes nada menos que incríveis.

### Lulu Embalos no Espaço

Originária de uma planeta de Puro Embalo conhecido como Xuxu Belezalândia, Lulu tem uma sintonia única com a ressonância da energia cósmica da vibe disco. Usando seu cajado para conjurar visões de liberdade e entrega total à música, ela consegue fazer até as criaturas mais quadradas da galáxia darem uns passinhos sincronizados.

Depois da visita recente às Três Deusas Festeiras no centro da galáxia, Lulu está em mais em harmonia do que nunca com o Embalo. Suas visões até estão mais potentes e suas batidas mais irresistíveis. Ninguém sabe qual será sua próxima parada!

### Lux Embalos no Espaço

Lux, uma garota normal do Planeta Careta, ergueu seu cajado intensificador de Embalo para defender seu planeta do Som Pesado. No processo, ela descobriu sem querer que consegue canalizar explosões poderosas de música disco concentrada. Viajando pelo espaço com Samira, sua guarda-costas mercenária, Lux agora é o símbolo radiante da luta do bem contra a maligna (e antiquada) armada alienígena e seu terrível gosto musical.

### Nasus Embalos no Espaço

Nasus é um renomado DJ, bibliotecário musical e líder do Planeta Cão. Ele já foi servo de Lissandra, apreendendo e escondendo os discos mais badalados de seu povo para que nunca mais fossem ouvidos. Entretanto, o coração de Nasus aceitou o poder da música disco e, agora, ele lidera a rebelião de seu povo contra a dupla de patrulheiros mortais Blitz e Crank.

### Nunu e Willump Embalos no Espaço

Abençoado com as habilidades canalizadores de Embalo mais poderosas que seu planeta já viu, Willump foi recrutado por Lissandra para converter boas vibrações em Som Pesado. Porém, quando conheceu Nunu durante o do Planeta Careta, Willump se libertou do controle de Lissandra e fugiu. Agora, os dois viajam pela galáxia levando boas vibrações para o universo.

### Rumble Embalos no Espaço

O Planeta Retrofuturista está cansado de ouvir a música entediante que a influência maligna de Lissandra trouxe. Depois de desenvolver seu próprio traje de Embalo, Rumble viaja por sua terra adotiva disparando poderosos foguetes e batidões musicais contra qualquer um que tente impedir a população de dançar.

### Samira Embalos no Espaço

Samira, uma guerreira de elite e guarda-costas aventureira da Nebulosa da Banheira, foi encarregada diretamente pelas Três Deusas Festeiras de salvar Lux de uma invasão iminente ao Planeta Careta. Agora, conforme a dupla liberta planetas pela galáxia, Samira precisa dar tudo de si para manter Lux a salvo, tanto de Lissandra quanto da própria falta de instintos de autopreservação de sua protegida.

## Fenicemante

Apenas os corações mais puros são abençoados pela divina fenghuang, a fênix lendária que protege o mundo. Os escolhidos da fenghuang recebem uma única pluma - cada uma contendo poderes elementais inimagináveis, concedendo aos portadores todos os meios necessários para proteger tudo de bom e inocente contra as forças que espreitam na escuridão.

### Anivia Fênix Divina

A lendária fenghuang vigia o mundo em busca de paladinos valorosos. Anivia concede poder àqueles que lutam pelos outros com bravura e bondade no coração.

### Seraphine Fênix Graciosa

Por ser uma grande defensora do povo, Seraphine, com sua música, unificou sua comunidade contra uma força misteriosa



que almejava dizimá-la. A fenghuang ouviu a graciosa melodia da jovem e a abençoou com o poder de lutar contra a escuridão.

**Xayah Fênix Corajosa**

Xayah é uma defensora da magia ancestral, protegendo relíquias e lugares de grande poder daqueles que os usariam para o mal. Por sua dedicação, a fenghuang a presenteou com uma única pluma, conferindo a Xayah poderes inimagináveis.

**Fliperama**

**Heróis**

**Ahri Fliperama**

Dona da misteriosa pontuação de 6 milhões de pontos no altamente difícil *Demacia Vice*, Ahri é uma força da natureza nos campos de batalha retrôs do Mundo do Fliperama. Avançando entre um chefe e outro antes de destruí-los com sua magia de 8 bits, ela já ganhou o apelido de “Rainha do Fliperama”.

**Caitlyn Fliperama**

Aclamada heroína da série de jogos de tiro “Sniper Cop”, Caitlyn fazia a lei ser cumprida em Fliperâmia antes da tomada dos Chefões. Rápida no gatilho e com uma mira aguçada, ela chega à luta que decidirá o destino do mundo, parando apenas para recarregar.

Estrelando o lançamento “Sniper Cop 7” como a personagem secreta dourada, a popularidade de Caitlyn finalmente transcendeu sua própria franquia.

**Corki Fliperama**

Destemido protagonista de um jogo isométrico de tiro dos anos 80, Corki se defende dos chefões de combate de Veigar da mesma forma que se defende de rajadas de balas cintilantes - movendo-se com agilidade e atirando em tudo que vê antes que atirem nele.

**Ezreal Fliperama**

Ezreal, um talentoso jogador levado para o mundo do fliperama por Veigar, tornou-se recordista mundial ao finalizar a versão original de Hyper Crystal Dungeon em 45 segundos, usando um controle móvel personalizado. Veigar cometeu um grande erro.

**Hecarim Fliperama**

Improvável favorito dos puristas retrôs, Hecarim ainda é uma das figuras mais populares da era do fliperama. Agora ele luta contra as forças conjuntas dos maiores vilões do mundo dos jogos, mostrando que não há herói mais nobre do que um centauro de cromo de 1978 que atira arco íris.

**Kai’sa Fliperama**

Caçadora de recompensas e ex-soldada dp infernal jogo de tiro multidirecional “PixelVoid II”, Kai’sa foi chamada de volta para o palco de Fliperâmia depois que os Chefões infectaram seu jogo. Apesar de ser incrível em matar chefes que ocupam toda a tela e têm barras de vida gigantescas, invadir o “PixelVoid II” pode ter sido um terrível engano.

**Miss Fortune Fliperama**

No mundo real, Miss Fortune (Sarah para os íntimos) é mais conhecida por ter as maiores pontuações em todos os jogos de tiro já criados. No Mundo do Fliperama, ela é conhecida por conseguir essas pontuações usando os meios que forem necessários, eliminando qualquer alvo que renda uma boa quantidade de pontos.

**Riven Fliperama**

O trampo de meio período de Riven no fliperama consistia basicamente em curtir os simuladores de dança depois que seu chefe ia para casa. Transportada digitalmente para o Mundo do Fliperama por chefes ainda mais assustadores, agora ela usa seus passos de dança (e alguns equipamentos de

seu RPG preferido) para destruir o regime de Veigar, um inimigo de cada vez.

**Sona Fliperama**

Ser transportada à força do mundo real para enfrentar um exército de vilões perversos no mundo dos videogames é moleza para Sona. Ela foi a primeira pessoa a vencer o modo solo ultra de Keyboard Solo 4 no nível de dificuldade nightmare - um feito que, como os próprios desenvolvedores admitiram, não deveria ser possível.

**Chefões**

**Blitzcrank Chefão**

Chefão saído de um famoso jogo de ficção científica, Blitzcrank é conhecido na comunidade pela mecânica barata, ataques poderosos e alta reserva de vida. Veigar achou apropriado torná-lo guardião de sua fortaleza pessoal, pois não suporta diversão.

**Brand Chefão**

Chefão do fogo em um grande sucesso dos jogos de ação. Brand não tem nenhuma intenção de voltar para sua máquina original. Ele prefere ver todo o Mundo do Fliperama reduzido a cinzas, para depois ser reconstruído pelos vilões que o governam.

**Malzahar Chefão**

Esquecido em uma antiga máquina de fliperama, o chefe Malzahar conseguiu se libertar da última cópia de seu jogo para invadir as máquinas ao seu redor. Agora ele entrou no Mundo do Fliperama, destruindo os códigos de seus inimigos com um exército de vírus inteligentes.

**Qiyana Chefona**

Uma princesa que sempre precisava ser salva em seu jogo portátil de 1981, “Super Ixaocan Bros.”, Qiyana precisou de pouquíssimos motivos para se fortalecer com o maligno código Chefão. Ela não perdeu tempo: testou suas novas habilidades dominando o reino de seu jogo e matando a todos. Agora, ela vive feliz para sempre em seu castelo.

**Veigar Chefão Final**

Veigar, antes um mero minichefão com complexo de Napoleão, invadiu o código do mundo do Fliperama para recrutar centenas de outros chefões para o seu lado. Juntos eles farão de tudo para alcançar seu objetivo final: tomar o mundo para si e dar Game Over definitivo nos heróis.

**Yasuo Chefão**

Ex-protagonista do clássico jogo cult de 1979 “Hasagi”, Yasuo foi infectado pelo código maligno de Veigar depois da tomada de Fliperâmia pelos Chefões. Ele continua com uma mecânica de jogo incrivelmente complexa e ataques de dano absurdo, mas agora luta em nome das forças do mal.

**Ziggs Chefão**

Antigo chefe do Super Yordle Bombers, Ziggs foi transportado para o Mundo do Fliperama com um único propósito: explodir tudo. Armado com seus característicos explosivos (e a programação adequada para usá-los!), ele causou uma destruição digital da forma que só um minichefão furioso consegue fazer.

**Florescer Espiritual**

O Festival do Florescer Espiritual é uma tradição muito antiga e celebrada em Ionia. É nessa época que as portas para o mundo espiritual se abrem, os mortos retornam para seus entes queridos e espíritos de todo tipo voltam seus olhares para os vivos. Dos benevolentes Kanmei aos mais obsessivos Akana, suas histórias são repetidamente revividas, como sombras em uma lanterna de papel.

Akana

Cassiopeia Florescer Espiritual

Reza a lenda que Cassiopeia já foi uma belíssima princesa; após sofrer um golpe organizado pela própria irmã, ela desapareceu nas montanhas para nunca mais voltar. Tamanha era sua beleza, tão célebre sua astúcia, que construiu-se um santuário em homenagem ao tal “Espírito da Tentação”, e sua história acabou incorporada ao folclore popular.

Lillia Florescer Espiritual

Lillia é uma faunesa espiritual insegura que já foi a guardiã de uma sagrada floresta ioniana, até que seu bosque foi destruído e incendiado. Consumida pela perda, ela vaga em sonhos pelo reino espiritual, revivendo a destruição em um pesadelo sem fim - sem saber da tímida esperança que ainda viria a florescer.

Riven Florescer Espiritual

Valente guerreira de uma nação antiga, Riven sofreu uma morte traiçoeira no calor da batalha milhares de anos atrás. No processo, sua espada foi deixada aos pedaços. Obcecada e impossibilitada de encontrar a paz, ela percorre um campo de batalha espectral em busca dos fragmentos da lâmina, possuída por uma escuridão pavorosa que a conduz rumo ao esquecimento.

Thresh Florescer Espiritual

Thresh é um antigo demônio da obsessão que se deleita em atormentar os espíritos que ele considera imperfeitos, mas promissores. Ele caça os espíritos no pós-vida como um supremo colecionador de almas: atraindo os mortos para desviá-los da salvação e prendê-los nas próprias lembranças por toda a eternidade.

Vayne Florescer Espiritual

Vayne é originária de um clã de caçadores de monstros que acabou completamente aniquilado quando o demônio primordial da dor atacou o vilarejo. Incapaz de se desprender dos sentimentos terrenos e condenada a seguir suas obsessões por toda a eternidade, ela caça incansavelmente tal criatura, fadada a nunca alcançá-la

Kanmei

Ahri Florescer Espiritual

O famoso Espírito da Salvação e a raposa cuja presença atrai todas as almas mortais que chegam ao reino espiritual. Este espírito extravagante e caprichoso, para quem o destino dos vivos é uma brincadeira de pega-pega, oferece às almas a chance de encontrar o descanso eterno... mas não intervém caso elas se desviem do caminho.

Kindred Florescer Espiritual

Para a tradição ioniana, os Kindred são uma criança e seu companheiro feral que brincam juntos até serem convocados a cumprir seus deveres. Os dois não sabem de onde vieram, mas ainda sentem a dor da perda de alguém que conheceram há muito tempo...

Teemo Florescer Espiritual

Teemo é um espírito brincalhão e filho da floresta, conhecido por toda Ionia como a personificação da natureza... embora seu título mais digno seja “O Rei das Pegadinhas”. Especialista em tirar qualquer criatura do sério é amante de tudo que possa ser irritante, suas façanhas para enganar os mortais estampam as páginas da história ioniana há centenas de anos.

Após se abster, pela primeira vez na história, de pregar uma peça na pessoa que chamava de “melhor camaradinha para sempre”, Teemo tece seu sonho mais profundo realizado pelo Espírito da Salvação: tornar-se dourado e reluzente. Por ser um espírito que nunca abandona ninguém, nunquinha mesmo, ele prometeu à pessoa favorita de todos os tempos

que pregaria peça nela todos os dias, em toda oportunidade possível, até que essa pessoa morresse e pudesse reencontrá-lo no reino espiritual. Boa sorte para eles.

Yasuo Florescer Espiritual

Há muito tempo, dois irmãos se confrontaram em uma guerra impiedosa espalhada por toda Ionia. Yasuo, o mais novo deles, era um comandante conhecido por sua conduta inusitada - até ser acusado de crimes contra seu país e se ver forçado a lutar para se defender. Ambos estavam fadados a um duelo final... que se mostraria uma lição sobre orgulho e arrogância

Yone Florescer Espiritual

Há muito tempo, dois irmãos se confrontaram em uma guerra impiedosa espalhada por toda ionia. Yone, o mais velho deles, era um comandante conhecido por seu implacável senso de honra e dever. Ele lutou para defender o país contra quem ousasse desrespeitar seus costumes e rituais... até ser forçado a confrontar seu próprio irmão, que havia sido acusado de diversos crimes. Ambos estavam fadados a um duelo final... que se mostraria uma lição sobre orgulho e arrogância.

Friaca

Dia Nevado

Bardo Dia Nevado

Os vastos poderes cósmicos de Bardo e sua natureza inescrutável são ótimos recursos em uma guerra de bolas de neve. Exércitos de pinguins encantados das Terras Congeladas, copos de chocolate-quente que aquecem sozinhos e portais para lugar nenhum dão ao Protetor Andarilho uma vantagem imbatível.

Graves Dia Nevado

Armado com sua poderosa metralhadora de neve e uma atitude invencível, Graves entra em todas as lutas de neve com o mesmo espírito empreendedor que o tirou da prisão; ou seja, explodindo tudo que é coisa sem pensar muito na própria segurança.

Gnar Dia Nevado

Gnar não consegue resistir ao chamado de uma lutinha na neve fresca, mas coitados daqueles que esquecem com quem estão lidando. Mega Gnar está sempre à espreita sob a superfície peludinha, pronto para agitar de verdade a guerra de neve... e para rasgar alguém ao meio

Malzahar Dia Nevado

Profetas do vazio curtem um dia de neve tanto quanto qualquer um - ou talvez até mais, já que Malzahar sabe que tudo será engolido um dia pelo Vazio. Com roupas de inverno da moda e rodeado de um exército de poros do Vazio, ele está pronto para trazer o apocalipse das bolas de neve.

Singed Dia Nevado

Até cientistas químicos loucos precisam de um dia de folga, e Singed não é exceção. Entrando na batalha com seu trenó recém-afiado e sua mochila Porta-Nevasca (de patente ainda pendente), ele está pronto para dominar o jogo de bolas de neve, com uma vitória esmagadora após a outra.

Syndra Dia Nevado

Não é todo mundo que pode entrar em uma guerra de neve com poderes mágicos incontroláveis, e é assim que as habilidades incontidas de Syndra trarão o caos para todos aqueles que odeiam levar neve no olho. Todo mundo tem um lado mais leve, mesmo a Soberana Sombria.

Ziggs Dia Nevado

Ziggs curte suas bombas improvisadas, mas agora ele está dando uma pausa e aproveitando para atirar umas bolas de neve... E quando dizemos “umas”, queremos dizer “centenas”,

e quando dizemos “bolas de neve”, queremos dizer “esferas voláteis de abate invernal explosivo”.

## Friaca Irada

### Amumu Presente de Grego

Como um sabonete decorativo ou um quinto par de meias, Amumu foi passado de geração em geração entre familiares decepcionados. Por algum motivo, ninguém parece querer a mumiazinha chorona e amaldiçoada.

### Braum Noel

Como é que o Papai Noel não se esquece de ninguém? Porque o bondoso velhinho é o Braum! Ele foi invumbido de dar carvão às crianças mal comportadas, mas seu enorme coração e seu espírito positivo garantem que todos ganhem exatamente o que querem... mesmo os malcriados

### Draven Noel

Draven sempre soube que ele seria o Papai Noel perfeito. Ele é bonito, seu cabelo é incrível, ele tem um ótimo senso de moda, ele já derrotou centenas de inimigos nas arenas noxianas e seus machados voadores são superafiados - ou seja, mais ou menos o que seria um Papai Noel perfeito, não?

### Gragas Noel

Alguns Dizem que Gragas seria o Papai Noel perfeito: com sua estatura bonachona e sua barba indomável, com certeza ele se encaixaria no papel. Mas Gragas não é de se confiar e está sempre embriagado e começando lutas totalmente aleatórias. Mas ele gostou da roupa, e agora ninguém tem coragem de pegá-la de volta.

### Heimerdinger Boneco de Neve

Trazido à vida pelo poder de um chapéu mágico, Heimerdinger Boneco de Neve agora estuda as ciências teóricas da Friaca, incluindo a trajetória das bolas de neve, a velocidade de resfriamento do chocolate quente e a construção automática de torres. Ele criou sua própria linhagem de narizes de cenoura.

### Jinx Elfa Ambiciosa

Inventora e mestra da arte de fazer brinquedos, Jinx acredita que um dia possa se tornar o melhor Papai Noel do mundo. Os outros elfos se preocupam um pouco, pois suas criações poderiam ser classificadas como armas... mas às vezes esse é o preço da verdadeira ambição.

### Katarina Noite Infeliz

Com um traje de mistura de roupas de Friaca para acobertar sua verdadeira identidade, Katarina vê no Natal uma oportunidade de cometer discretamente assassinatos de alto nível. Quando bater o sino pequenino... corra.

### Kog'Maw Rena

Reza a lenda que Kog'Maw roubou seu nariz brilhante e seus chifres de rena de uma criatura particularmente adorável que ele devorou. Verdade ou não, Kog'Maw é agora a mais famosa rena de todas.

### LeBlanc Natalina

As ilusões ensandecidas de LeBlanc ganham ainda mais poder durante a Friaca, quando a generosidade e a ingenuidade das pessoas estão ainda mais manipuláveis. Sua aparência encantadora só serve para atrair ainda mais vítimas, que viram peões de seus joguinhos inescrutáveis.

### Maokai Natalino

Grande, bonachão e possuído, literalmente, por um espírito festivo, o abeto vivo conhecido como Maokai adora desembulhar os presentes colocados embaixo dele todos os anos. Ele só prefere fazer isso bem longe da lareira.

### Miss Fortune Natalina

Miss Fortune não quer saber que foi bonzinho. Os malcriados saíram em bando para a Friaca, o que significa altos negócios para os caçadores de recompensa. De cabeça quente e pronta para capturar qualquer alvo, morto ou vivo, ela certamente é uma visita que você não vai querer receber.

### Nidalee Nevada

Nidalee, uma lutadora aguerrida que faz da floresta de neve o seu lar, não se contenta com meras festinhas da Friaca. Ela é o verdadeiro Papai Noel para as suas queridas criaturas do bosque, afastando invasores e protegendo seus amigos peludinhos do perigo.

### Nunu E Willump Elfo Natalino

Embora a ideia de um yeti festivo e seu pequeno companheiro elfo pareça meio assustadora, não há dupla mais gentil do que Willump e Nunu. Nunu constrói os brinquedos enquanto Willump os destrói acidentalmente com sua força sobre-humana

### Shaco Quebra-Nozes

A terrível aparência e as lâminas mortais de Shaco Quebra-Nozes, um quebra-nozes maligno de era e lugar desconhecidos, são uma maldição em meio às festividades da Friaca. Ele quer eliminar todos os Papais Noéis, dando origem a uma nova era de panetones velhos e brinquedos de madeira assustadores.

### Sona Noite Feliz

As belas melodias de Sona, que desliza pelas ruas enquanto brinca, evocam a paz de bolas de neve fresquinhas, tardes tranquilas em frente à lareira e os momentos vividos com familiares e amigos. Ela também pode transformar essas canções em armas e fazer chover a destruição sobre aqueles que tentam estragar os dias de festas.

### Teemo Elfo Feliz

Antigamente, alguns acreditavam que, sob a fachada alegre de Teemo, um elfo conhecido por sua felicidade inabalável em todas as coisas, estava o coração de um verdadeiro assassino. Mas logo eles desapareceram sob circunstâncias completamente normais.

### Tristana Elfa Natalina

Conhecida por seu sorriso caloroso e absoluta sinceridade, o amor de tristana pelo espírito festivo leva alegria todos. Ela defende com garra as festividades da Friaca com uma saraivada feroz de presentes embrulhados.

### Veigar Noel Macabro

A maioria dos Papais Noéis gosta de levar alegria e encanto a crianças do mundo todo, mas Veigar não quer nada com isso. Suas obscuras ambições já foram além de simplesmente estragar a Friaca: seu plano é mergulhar o mundo em caos e apagar para sempre as festividades com sua eterna perversidade.

### Zilean Velho Noel

Em meio à competição dos Papais Noéis pela distribuição de alegrias festivas, a dominação de Zilean sobre o fluxo temporal permite que ele entregue infinitos presentes em um único instante. Por enquanto, isso ainda não criou um paradoxo aniquilador da realidade da Friaca.

## Inverno Mágico

### Annie do Raio de Gelo

Annie é um prodígio das terras invernais, uma criança de dons mágicos inatos e uma guardiã espiritual - a primeira de muitas gerações. Mesmo sendo tão jovem, ela já se tornou uma presença constante (e alegre!) nos salões do Rei Poro

**Irelia Lâminas Gélidas**

Espírito de gelo das míticas Terras Congeladas, Irelia é surpreendentemente comportada e elegante em comparação a seus irmãos travessos. Apesar disso, uma de suas aspirações é um dia servir na corte do Rei Poro.

**Karma Inverno Mágico**

Karma, uma poderosa feiticeira e entidade una com o mundo natural, espalha a neve como um cobertor macio sobre as florestas encantadas das Terras Congeladas. Karma é amiga leal do Rei Poro. Aonde quer que ela vá, o inverno segue atrás.

**Lulu Inverno Mágico**

A magia de gelo de Lulu, uma gentil feiticeira sempre acompanhada de Pix, seu amiguinho poro, encanta os olhos de quem quer que participe da Friaca. Ela também é uma lutadora habilidosa que lança estacas glaciais letais e transforma inimigos em inocentes bonecos de neve.

**Mundo Príncipe Congelado**

Outrora um belo príncipe de uma região remota nas Terras Congeladas, Mundo foi atingido pela maldição de Twitch Rei Gelado, que o transformou em um prisioneiro intratável. Ele ainda está convencido de que é tão realeza quanto antes, sendo assim... faz o que quer.

**Neeko Inverno Mágico**

Um antigo e misterioso espírito do gelo, Neeko lida com o mundo ao seu redor com uma curiosidade quase infantil. Tendo recentemente retornado de terras além do vasto domínio do Rei Poro, ela se apaixonou pela civilização que surgiu em sua ausência.

**Orianna Inverno Mágico**

Orianna, uma estranha garota mecânica imbuída com a magia das Terras Congeladas, costumava morar dentro de um globo de neve criado por um velho inventor. No fim de sua vida, ele a libertou e agora ela busca um propósito maior enquanto serve na corte do Rei Poro.

**Poppy Cervo da Neve**

Poppy, braço direito e escudeira leal do Rei Poro, garante o cumprimento dos decretos de seu senhor peludinho e o protege de todo mal. Ela também adora as festividades da Friaca, que ela descobriu em uma de suas muitas e coloridas aventuras.

**Sejuani Montada em Poro**

Após sua infância isolada nas Terras Congeladas encantadas do Rei Poro, Sejuani foi levada pelos poros e criada como se fosse sua filha. Hoje em dia, ela é uma das grandes campeãs do reino, sempre montada sobre um poro babão e guloso, enfrentando a todos que ousem ameaçar o seu lar adotivo.

**Sivir Tempestade de Neve**

A selvagem e impetuosa Sivir, a Mestra da Batalha, só se importa com a emoção do combate e com o tilintar das moedas. Ela caça suas presas sem dó sobre o gelo, cortando os oponentes com um floco de neve enorme e afiado, e tão duro e inclemente quanto a mais cruel tempestade de neve.

**Soraka Inverno Mágico**

Uma bondosa duquesa na corte do Rei Poro, Soraka possui terras repletas de belos animais feitos de gelo puro e encantado. Essas coleções de animais se estendem por quilômetros, sob total carinho e cuidado de seus servidores.

**Twitch Inverno Mágico**

Twitch é uma criatura amarga e odiosa, que com imensa inveja tem observado as Terras Congeladas de dentro de sua toca de gelo desde tempos esquecidos. Tendo finalmente subido à superfície motivado por seus distorcidos delírios de grandeza, ele agora procura usurpar o Rei Poro corrompendo seus súditos com uma antiga maldição gélida.

**Yi Boneco de Neve**

Um humilde boneco de neve trazido à vida pela magia do Rei Poro, Yi se esforça para se tornar o cavaleiro mais galante de toda a terra... e com a invasão iminente de Twitch Rei Gelado, ele pode finalmente ter sua chance.

**Galante**

Poder, dinheiro e glamour colidem nas coberturas e clubes exclusivos de Nox Vegas, onde as pessoas mais bonitas têm o mundo nas palmas de suas mãos. Porém, quando a noite chega à cidade das luzes, sombras se revelam entre facas e segredos - influência é o nome do jogo e ninguém gosta de perder.

**Brand Galante**

Brand, um rival de longa data do Master Yi, possui uma rede competidora de hotéis de luxo e é visto brigando verbalmente com seu inimigo em qualquer gala que consiga tolerá-los juntos. As batalhas deles são sempre lendárias... muito embora os danos materiais causados por elas cheguem facilmente às dezenas de milhões.

Com seu terno personalizado extremamente elegante cujo design ele queimou, Brand está prestes a conseguir algo que sempre pensou estar fora de seu alcance: derrotar seus rivais e ficar no topo dos maiores aristocratas do mundo.

**Draven Galante**

Draven, um infame anfitrião conhecido por suas atitudes atrevidas ao realizar truques perigosos em festas, é igualmente amado e odiado no território de Nox Vegas. Ele tem o talento ímpar de atrair a curiosidade de espectadores e a ira dos donos de resorts que precisam limpar a bagunça deixada para trás.

**Ezreal Galante**

Ternos sob medida, coletes justos e uma elegante manopla permitem que todos saibam que a diferença entre Ezreal e a multidão comum é simples. Ele arrasa no visual, e a multidão... não.

**Galio Galante**

Saboreie esse elixir. Exiba esse smoking branco celestial com um roxo real reservado para reis e rainhas que simplesmente não o merecem. Porque quando você é uma gárgula de trinta metros de altura, você é sempre o centro das atenções.

**Jayce Galante**

Você é intelectual. Você é um inventor. Você é o homem do momento, e o momento é agora, ontem e amanhã. Não seja apenas o pai da invenção - seja o deus de mármore da solidez, da classe e do estilo. É você, Jayce. Sempre foi você.

**LeBlanc Galante**

Aparentemente em todos os eventos da cidade ao mesmo tempo, LeBlanc é uma personalidade onipresente no território - seu carisma incomparável é igualado apenas ao mistério de sua origem. Houve um tempo em que alguns céticos a conectavam à Cidade do Crime, mas é como dizem por aí... não mexa com a Dona LeBlanc.

**Leona Galante**

Trabalhando como segurança no exclusivo resort Solari, Leona passa seus dias expulsando clientes mal educados do local e suas noites trocando ideia com os mais ricos da cidade. Mesmo os mais ricos e poderosos sabem que não se mexe com a escolhida dos Solari, a não ser que desejem uma viagem rápida da cobertura até a calçada.

**Malzahar Galante**

Um associado da LeBlanc dos dias na Cidade do Crime, agora bem estabelecido como produtor e transportador autônomo de mercadorias (nem sempre lícitas). Mesmo que os dois trabalhem juntos de vez em quando, Malzahar tem certos... interesses



externos a considerar, e esses outros parceiros de negócios prometeram a ele mais do que qualquer mortal poderia sonhar.

Master Yi Galante

Um poderoso homem de negócios e poucas palavras, frequentemente visto observando “seu” território do conforto de uma elegante suíte presidencial, da qual ele também é dono. Apesar da atitude fria, Yi aprecia as coisas boas da vida e exige sempre o melhor tratamento possível para o seu mundialmente famoso traje noturno.

Vi Galante

De gravata amarela e broche de rosa vermelha, uma mulher no comando - de si mesma, do seu destino e das duas dúzias de colunas que ela quebrará elegantemente sem esforço.

Zed Galante

O mais poderoso (e poderosamente vestido) homem em Nox Vegas, Zed tem se envolvido em mais do que apenas festas chiques e negócios impiedosos. Um novo pessoal da Cidade do Crime entrou para o seu círculo de confiança, concedendo a esse galante cavaleiro um controle inabalável sobre o território... e uma terrível nova mudança mental e corporal.

Guardião das Areias

Poderosos guardiões vigiam a tumba de um horror antigo para que ele nunca mais ameace o mundo. Mas talvez seja tarde demais.

Fiddlesticks Ascendente

Era uma vez, em uma terra muito distante, um jovem imperador invejoso que encomendava ritos profanos de invocação em troca de poder. Mas quando o aterrorizante Fiddlesticks foi invocado, ele se recusou a ajudar o imperador e, em um piscar de olhos, seu reino foi totalmente destruído. O demônio acabou ficando preso sob as ruínas... mas não por muito tempo.

Janna Guardiã das Areias

Janna, ventania do deserto e guardiã anciã das areias, invocamos-te para nos proteger de um mal que nós mesmos causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem que tua tempestade de areia o consuma

Kha’Zix Guardião das Areias

Kha’Zix, escaravelho devorador e guardião ancião das areias, invocamos você para nos proteger de um mal que nós mesmos causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem ser totalmente consumido por você.

Pyke Espectro das Areias

Fantasma vingativo de um antigo mestre de caravanas traído por seus guardas, Pyke agora espreita pelos salões dourados das cidades-estados remanescentes do deserto. Ele persegue qualquer um e cada um que atrair seu olhar, alegando que todos o condenaram à morte.

Rammus Guardião das Areias

Rammus, roda de espinhos e guardião ancião das areias, invocamos você para nos proteger de um mal que nós mesmos causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem ruir sob a sua carapaça implacável

Rengar Guardião das Areias

Assassino de uma ordem há muito tempo considerada extinta, Rengar vagueia por tumbas, recuperando antigas relíquias poderosas com propósitos desconhecidos. Com suas lâminas encantadas para perfurar qualquer defesa e magia antiga, ele parece estar caçando guardiões...

Ryze Guardião das Areias

Ryze, eterno mantenedor e guardião ancião das areias, invocamos-te para nos proteger de um mal que nós mesmos

causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem que tua resplendorosa magia não o enterre sob as dunas.

Skarner Guardião das Areias

Skarner, escorpião dourado e guardião ancião das areias, invocamos você para nos proteger de um mal que nós mesmos causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem conhecer toda a força de sua ira.

Xerath Guardião das Areias

Xerath, forma líquida da luz e guardião ancião das areias, invocamos você para nos proteger de um mal que nós mesmos causamos. Que nenhum homem trilhe este solo sagrado sem se afogar em seu resplendor purificado

Guardiãs Estelares

Em um universo vasto e sombrio, jovens guerreiras são escolhidas pelo destino para proteger a luz e as estrelas. Elas são destinadas a brilhar intensamente, mas entrar em colapso com a mesma intensidade.

[A Queda das Estrelas](#)

[A Estrela do Crepúsculo](#)

[Convocação para a Festa do Pijama](#)

Temporada 1

Janna Guardiã Estelar

De fala macia e olhar às vezes distante, Janna atua como mentora na sua equipe de amigas mais novas e as guia gentilmente a uma verdadeira compreensão de seu destino. Embora ela raramente revele informações sobre seu misterioso passado, sua postura e sua força silenciosa são profundamente admiradas por suas colegas Guardiãs Estelares.

Jinx Guardiã Estelar

Para a irritação de sua equipe, Jinx é uma Guardiã Estelar impulsiva e às vezes cínica que adora uma boa explosão purpurinada. No entanto, quando a luta começa, Jinx se joga na batalha para proteger seus amigos, especialmente sua amiga de infância, Lux.

Lulu Guardiã Estelar

Lulu, a integrante mais nova da equipe de Lux, é uma Guardiã Estelar peculiar, mas talentosa. Apesar de sua relação única e às vezes intrigante com a Luz Estelar, Lulu está sempre ao lado de suas companheiras para protegê-las e mostrar que a Luz também está do lado delas.

Lux Guardiã Estelar

Alegre e corajosa, Lux é a estrela mais brilhante da sua equipe de Guardiãs Estelares. Embora seja jovem e pouco experiente, o otimismo da capitã de cabelo rosa é uma inspiração para suas amigas em seu destino de proteger o universo. Ela acredita de verdade que, enquanto elas lutarem juntas, não há escuridão que elas não possam superar.

Poppy Guardiã Estelar

Durona e sem frescura, Poppy costuma ser a primeira Guardiã Estelar nas linhas de batalha, sempre pronta para colocar o seu dever antes de tudo. Com seu bom e velho martelo, ela vê o universo em preto e branco: ou você está aqui para esmagar tudo o que ameaça a santidade dos cosmos, ou veio para ser esmagado.

Temporada 2

Ahri Guardiã Estelar

Ahri é uma carismática capitã de equipe que lidera o seu grupo de Guardiãs Estelares dentre os cosmos com a autoridade de uma abelha-rainha e a astúcia de uma raposa.

Ela é popular sem nem mesmo tentar e tem um charme irresistível capaz de desarmar amigos e inimigos.

**Ezreal Guardião Estelar**

Ezreal, com sua infinita curiosidade sobre o universo, é um explorador nato, e transformar-se em um Guardião Estelar só serviu para atíçar seu apetite por novas descobertas. Conhecido por simplesmente desaparecer por aí, ele sempre volta quando mais precisam dele, especialmente agora que um certa Guardiã de cabelo rosa de outra equipe chamou a sua atenção.

**Miss Fortune Guardiã Estelar**

Segunda em comando na equipe de Ahri, Miss Fortune é uma Guardiã Estelar pistoleira cabeça-quente vinda da extremidade galáctica. Ela é a primeira a entrar em combate com sua dupla de pistolas, muitas vezes ignorando sua própria segurança, contanto que possa abater todos os inimigos à vista.

**Soraka Guardiã Estelar**

Soraka, uma alma generosa e de origem misteriosa em meio às estrelas, protege sua equipe na retaguarda. Apesar de sua aparência tímida, ela tem poder curativo enorme e um comando inigualável da Luz Estelar, mais do que qualquer outra Guardiã Estelar já vista por sua equipe.

**Syndra Guardiã Estelar**

Temida e admirada, Syndra é uma formidável Guardiã Estelar de tempos passados cuja história está envolta em mistério. Ela atua como conselheira na equipe de Ahri, mas, apesar da confiança da capitã, alguns integrantes desconfiam que Syndra faria qualquer coisa para atingir seus objetivos pessoais.

**Temporada 3**

**Neeko Guardiã Estelar**

Integrante da equipe original de Guardiã Estelares da Ahri, Neeko viu seus companheiros derrotados pelos poderes sombrios de Zoe e se escondeu quando foi considerada morta. Revelando-se para a equipe reestruturada de Guardiãs Estelares na véspera de sua maior batalha, a aventureira de olhos vivos jurou que não fugirá.

Neeko e as Guardiãs Estelares saíram da batalha transformadas para sempre. Os laços de amizade foram reforçados por uma vitória arrebatadora e perdas terríveis. Um dia, elas salvarão seus companheiros perdidos... E quando esse dia chegar, farão isso juntas.

**Rakan Guardião Estelar**

Há muitos anos, Rakan foi destruído na luta contra Zoe ao lado de seu grande amor, Xayah. Os dois foram revividos e jogados contra suas aliadas... e Rakan demonstra saber muito bem disso. Ele aguarda pacientemente sua hora de atacar para enfim purificar as trevas do coração de Xayah... mesmo que o preço seja permitir que seu próprio coração seja consumido pela maldade.

**Xayah Guardiã Estelar**

Há muitos anos, Xayah foi destruída na luta contra Zoe ao lado de seu grande amor, Rakan. Os dois foram revividos e jogados contra suas aliadas.. e Xayah parece quase feliz com a mudança. Culpando as Guardiãs Estelares por a terem abandonado para morrer, Xayah cultivou uma rixa pessoal com elas, mesmo que seu coração ainda carregue muitas dúvidas....

**Zoe Guardiã Estelar (?)**

Ex-integrante do primeiro e mais antigo grupo de Guardiãs Estelares, Zoe não carregava o amor no coração, mas sim o caos. Ela distorceu seus poderes recém-descobertos em uma expressão maligna de loucura cósmica. Depois de incontáveis eras caçando os escolhidos da Primeira Estrela, Zoe

finalmente chegou à Cidade de Valoran para destruir a última geração de Guardiãs, assim como destruiu inúmeras outras.

**Hextec**

**Alistar Hextec**

Alistar, uma fusão de feitiçaria arcana com maquinaria piltoviana, é um golem vivo e avançado construído pelos melhores artífices de Runeterra. Incumbido de proteger os segredos da tecnologia Hextec, ele destrói todos que ousam abusar dos métodos por trás de sua criação

**Amumu Hextec**

Um menininho mecânico construído para brincar com crianças ricas, Amumu foi deixado de lado quando surgiram inovações Hextecs mais avançadas. Mas crianças têm sentimentos, e alguma coisa despertou na mente artificial de Amumu. Uma coisa que mudará a história Hextec para sempre.

**Anivia Hextec**

As primeiras formas de vida Hextec mal podiam ser consideradas sencientes... até o desenvolvimento de Anivia, uma ave artificial com capacidade de fala limitada. Seu renascimento foi a base do movimento Hextec moderno e da variedade de criaturas que vieram depois dela.

**Annie Hextec**

Os belos e energéticos Ursos de Guerra de Annie, considerada uma prodígio das ciências até mesmo entre os intelectuais do renascimento Hextec, estão entre as inovações mais elogiadas de sua era. Sua criação mais misteriosa, Tibbers, está sempre por perto; atuando como confidente, amigo e monstruoso guarda-costas.

**Galio Hextec**

Sentindo uma mudança na comercialização dos itens Hextec, muitas das maiores famílias industriais de Piltover juntaram recursos para criar Galio, um enorme golem doado à cidade e ao seu povo. Embora pareça apenas um anúncio ambulante, a vigilante criatura demonstra interesse pelo mundo e tem orgulho de sua responsabilidade.

**Janna Hextec**

Historicamente, os praticantes da ciência Hextec sempre se beneficiaram das propriedades mais esotéricas da matriz cristalina do núcleo. A longa exposição de Janna e materiais tão brutos lhe garantiu poder de voo limitado e a capacidade de controlar o vento.

**Jarvan IV Hextec**

O Renascimento Hextec atraiu não só aqueles com alguma formação científica, mas também aqueles que procuravam escapar de suas entediadas vidas cotidianas. Para o jovem príncipe Jarva, isso apresentava a chance de melhorar sua habilidade marcial com uma tecnologia que nunca teria sido aceita no reino de seu pai

**Kassadin Hextec**

Mergulhado no trabalho e à beira da obsessão, Kassadin passou muito tempo em sua labiríntica oficina, não se expondo em público por anos. Quando finalmente voltou, trouxe uma perturbadora inovação hextec ao mundo: seu próprio corpo, plenamente integrado à tecnologia que ele tanto amava.

**Kog'Maw Hextec**

Uma das mais recentes inovações Hextec, as Unidades Kog'Maw estão disponíveis como animais de estimação para famílias ricas, encantando a camada superior de Piltover com seu comportamento amigável e design intrigantemente complexo. Embora sejam seres vivos, eles são vistos entre os ricos como pouco mais que um símbolo de status social.

### Malzahar Hextec

Quando soube que as origens da tecnologia hextec estavam em sua terra natal Shurima, Malzahar partiu sozinho rumo às ruínas. Lá, depois de confrontar uma revelação transformadora, ele tornou-se seu maior mensageiro, alegando ver profecias que anunciavam a chegada de uma segunda renascença hextec.

### Nocturne Hextec

Nem tudo que veio da Renascença Hextec resultou em inovações brilhantes. Um experimento clandestino envolvendo Hextec e energias demoníacas gerou um pesadelo vivo, um predador que dizem vagar pelas ruas e becos da cidade. Segundo as autoridades, se um projeto gerasse tal criatura, seria prontamente eliminado junto com ela. Além disso, negam que pessoas desaparecidas tenham alguma relação com os rumores.

### Poppy Hextec

Inventores do renascimento do Hextec devem muito a Poppy, uma engenheira especialista dessa delicada arte. Tendo aperfeiçoado a infusão da vida no Inanimado, ela agora pesquisa febrilmente o derradeiro avanço científico: a criação de uma alma artificial.

### Rammus Hextec

Até mesmo o artífice de instrumentos Hextec mais renomado deve se curvar perante a criatividade e perfeição da natureza. Após forjar cada arco de Rammus para imitar a espiral dourada, a criatura se mostrou tão hábil na arte do rolamento que escapou no momento em que sua criadora largou a chave inglesa.

### Renekton Hextec

Como quase sempre acontece, os artesãos do Renascimento hextec avançaram desenfreadamente em sua nova ciência, sem considerar as possíveis consequências. Renekton, um monstro de carne e metal à beira da insanidade, é o resultado dessa falta de visão e irresponsabilidade.

### Sejuani Hextec

Sejuani é uma poderosa comerciante do alto escalão da sociedade piltovense e abriu o caminho para a fabricação de montarias hextec. Normalmente vista sobre Bristec, sua fiel montaria de batalha, a magnata sempre patrulha as ruas douradas de sua esplendorosa cidade buscando recrutar jovens inventores dispostos a ultrapassar os limites de Ciência e Engenharia.

### Singed Hextec

As primeiras incursões de Zaun na tecnologia hextec foram cruciais para o movimento, mas nem todas foram recebidas com sucesso. O cientista conhecido como Singed distorce sua mente e seu corpo ao injetar substâncias químicas nocivas e magicamente infundidas em suas veias, transformando-se em um monstro.

### Sion Hextec

Durante anos, muitos perguntaram se a arte deveria ficar aprisionada ao fugaz conceito de moralidade. Deveria a ciência se ajoelhar perante as leis dos homens? Alguns acreditam que o progresso não pode ser segurado e que, embora possamos dar à luz monstros, Hextec sempre guiará nosso caminho.

### Swain Hextec

O artífice hextec conhecido como Jericho Swain é uma figura quase lendária na crescente elite de Piltover. Embora jure não se envolver nos assuntos da cidade ele anda integrando diversos componentes hextec em seu corpo na surdina... com eles, Swain tem acesso inigualável aos olhos e ouvidos de milhares de criaturas artificiais.

### Ziggs Hextec

Ziggs, o famoso inventor da Horuja, é considerado sábio por uns e louco por outros. Seja como for, todos concordam que Ziggs se diverte bastante com os experimentos... e mais ainda com as explosões que acontecem logo em seguida. Como ele e a Horuja sobreviveram a tantas explosões ao longo desses anos? Esse é o verdadeiro milagre da ciência.

## Horizonte de Eventos

Coisas terríveis e belas nascem na vasta escuridão do espaço; desde criaturas Cósmicas de amor sublime até monstruosidades incompreensíveis da Estrela Negra. São os filhos dos deuses silenciosos que finalmente estão retornando para casa.

## Cósmico

### Anivia Asas Cósmicas

As energias espirais desse ser majestoso e verdadeiramente ancestral originam galáxias inteiras. Precavida, Anivia começou a isolar suas criações, temendo o retorno de um antigo inimigo dourado que sua espécie tenta esquecer há muito tempo...

### Ashe Rainha Cósmica

Benevolente soberana das estrelas, Ashe dispara suas flechas através da infinita escuridão do espaço, criando novas constelações aonde quer que caiam. Sua corte flutua entre as galáxias, revivendo todas as luzes que se apagaram.

### Hecarim Cavalaria Cósmica

Esse cavaleiro da corte da Rainha lidera sua cavalaria através das estrelas, sempre expandindo os limites da criação e fazendo surgir vida onde quer que seus cascos toquem.

### Illaoi Evocadora Cósmica

Illaoi é uma entidade que carrega o poder bruto da criação cósmica nas mãos. Ela pode atingir o próprio tecido da realidade com seu orbe, permitindo que o tempo flua até mesmo em lugares onde a vida foi erradicada.

### Kassadin Rapinante Cósmico

Nascido antes do acendimento das estrelas, Kassadin permanece sozinho no vasto vazio do espaço. Tudo ele observa, como um vigia esperando pelo fim do universo... e o início do próximo.

### Lulu Feiticeira Cósmica

Encarregada de mapear os céus, os fantasiosos respingos mágicos de Lulu pontilham o céu com estrelas recém-nascidas. Ela mantém um meticuloso registro de nomes, lamentando cada uma delas quando finalmente chegam a morrer.

### Lux Cósmica

Braço direito da rainha Ashe, Lux tece constelações celestiais e traz ordem a um universo que rum a entropia. Quando a Estrela Negra começou a corromper membros da Corte Cósmica, ela se ergueu para confrontar Thresh. Porém, Lux guarda um terrível segredo: um estilhaço da escuridão que sempre viveu em seu coração, sussurrando tentações em seus ouvidos...

### Master Yi Espada Cósmica

Flutuando facilmente de estrela a estrela, Yi brilha pelo céu noturno com graça celestial, sua lâmina descrevendo arcos com precisão cristalina pela própria trama do universo.

### Nami Destino Cósmico

Nami, criadora da vida, é responsável por espalhar as sementes de “elã vital” nas rochas e planetas frios, sem vida e recém-nascidos que surgem com novas estrelas e constelações.

### Nidalee Caçadora Cósmica

Nidalee é uma rastreadora cósmica e guerreira feroz incumbida de encontrar estrelas recém-nascidas e defendê-las dos famintos corruptores da Estrela Negra. Viajando de uma galáxia a outra em uma eterna caçada, ela sempre muda de forma como as estrelas errantes no céu.

### Rakan Aurora Cósmica

A aurora persegue o crepúsculo sob o mar; dois amantes dançam uma valsa eterna pelas estrelas. Assim Rakan nunca está longe de Xayah, com sua luz sempre brilhando sobre a sombra dela.

### Skarner Ferrão Cósmico

Skarner, uma criatura ancestral dotada de saberes primordiais que antecederam até a formação das primeiras galáxias, é constituído pelos próprios elementos que compõem todo o cosmos. Sua espécie é a antítese radiante das criaturas antigas e repugnantes que espreitam nas trevas do espaço e além.

### Varus Caçador Cósmico

Um jovem membro da Corte Cósmica, criado à imagem do corruptor Varus Estrela Negra. Encarregado de destruir seu monstruoso gêmeo, esse novo Varus quer encontrar seu lugar nas estrelas depois que finalmente cumprir sua missão.

### Vladimir Devorador Cósmico

Pomposo, arrogante e isolado de seus irmãos cósmicos, Vladimir bebe a essência de planetas mortos, depois a infunde com vida em planetas que estão prestes a morrer. Entretanto, ele tem ficado cada vez mais faminto...

### Xayah Crepúsculo Cósmico

O crepúsculo chama a aurora para um abraço; dois amantes em uma valsa eterna pelas estrelas. Assim, Xayah sempre está um passo à frente de Rakan, levando-o sempre para seus braços.

### Xin Zhao Defensor Cósmico

Grandes horrores são atraídos pela luz das estrelas recém-nascidas, dos corruptos da Estrela negra a coisas antigas e ainda desconhecidas. Xin Zhao é o firme protetor desses berços cósmicos, expulsando qualquer um que tente devorá-los.

## Estrela Negra

### Cho’Gath Estrela Negra

Nascido dos restos de um sistema estelar mutilado pela fome, Cho’Gath é conduzido por sua vontade insaciável de se alimentar de qualquer corpo celeste que cruze seu caminho. Seus banquetes rodopiam para dentro dos buracos negros gêmeos em seu coração, tão intermináveis e eternos quanto sua fome,

### Jarvan IV Estrela Negra

Um imperador mortal libertado pela destruição de seu mundo, a essência de Jarvan foi reforjada pelas energias eternas do espaço profundo. Com sua humanidade e seu povo agora perdidos para sempre, ele está pronto para receber a incursão da Estrela Negra na subjugação final de toda a existência.

### Jhin Cosmos Negro

Jhin era uma entidade interestelar, foi consumido pela Estrela Negra e recebeu um novo propósito. Agora, sua mente atemporal está infectada por visões de onipotência e consumida por uma fome insaciável. Ele desaparece com regiões espaciais inteiras aparentemente por mero capricho, usando os restos para criar bizarros e silenciosos objetos de arte.

### Karma Estrela Negra

Karma era uma civilização espalhada por galáxias, dedicada ao pacifismo e à iluminação pessoal, mas foi apagada da

realidade sem a menor cerimônia e renasceu como um horror que consome estrelas. Devorando sistemas galácticos inteiros, ela impõe uma ordem terrível sobre o cosmos, meditando nos vastos oceanos do vazio onde as estrelas outrora brilhavam.

### Kha’Zix Estrela Negra

Kha’Zix, a fome do abismo, é um horror alienígena cujo apetite sem fim alimenta a Estrela Negra. Aparecendo perante os planetas como uma locusta titânica, ele devora tudo que encontra, com o poder de centenas de estrelas elevando sua evolução para uma ameaça ainda maior.

### Lissandra Cosmos Negro

Antigamente, Lissandra era uma entidade cósmica encarregada de identificar ameaças futuras ao cosmos, mas sua avidez por conhecimento gerou um conflito com a Estrela Negra, que acabou por consumi-la. Transformada em uma agoureira desenfreada que enxerga o “verdadeiro” universo nas cinzas do atual, ela acabou se tornando a terrível ameaça que outrora temia.

### Lux Cosmos Negro

Antes braço direito da rainha Ashe, Lux abraçou a escuridão em seu coração e respondeu ao chamado enlouquecedor da Estrela Negra. Vendo finalmente a verdade, ela abandonou a Corte Cósmica e agora serve à sua própria ambição maligna de silenciar para sempre o ruído mortal da criação. Agora ela sabe qual é seu verdadeiro destino: ser a rainha de uma Corte Obscura e reinar como a verdadeira mestre da Estrela Negra.

### Malphite Estrela Negra

A Estrela Negra consumiu e reforjou um aglomerado de destroços planetários em uma consciência corrompida. O que já foi um enorme e exuberante planeta agora atrai outros planetóides para sua órbita e espalha a destruição a todos que cruzam seu caminho.

Com um resplendor dourado recebidos após ser tocado pela Estrela Negra e fortalecido por seu brilho, Malphite viaja pelo espaço demolindo sistemas inteiros e absorvendo os vestígios da destruição, os quais passam a fazer parte de sua imensa e aterrorizante forma.

### Mordekaiser Estrela Negra

Um antigo membro da Corte Cósmica, Mordekaiser desapareceu do espaço que conhecemos por eras - até agora. Renascido e restituído de uma destruição desconhecida, ele parece querer destruir os reinos de estrelas e luz que um dia construíra. Embora ainda vista sua armadura cósmica, a mente e a personalidade que a habitam foram corrompidas e reforjadas com puro ódio e destruição.

### Orianna Estrela Negra

Nascida dos restos de um magnífico sistema avançado, Orianna serve à Estrela Negra com precisão meticulosa. Ela dança através de galáxias em uma performance horripilante sem fim, deixando como testemunha de sua passagem apenas um rastro de destruição.

### Shaco Estrela Negra

Shaco já foi uma região do espaço conhecida por suas barulhentas festividades, mas agora, depois de ter sido exterminado pela Estrela Negra, ele renasceu como o semblante escarnecedor de um bufão. Sua gargalhada deturpada alcança sistemas povoados muito antes dele, provocando visões de destruição e colapsos sociais que logo alimentarão sua fome sem fim.

### Thresh Estrela Negra

Um pesadelo cósmico que venera a Estrela Negra que tudo consome, Thresh jurou alimentar seu “deus” com tudo que existe até que toda a matéria, tempo e pensamento sejam apagados. Seu trabalho estará completo quando nada sobrar,



libertando-o para finalmente se lançar na singularidade e se tornar uno com o fim do universo.

### Varus Estrela Negra

Um titã interestelar com multidões em sua mente sobrenatural, Varus é servo da Estrela Negra que consome tudo, uma singularidade pavorosa que nasceu na escuridão das profundezas do espaço. Sua chegada é um evento de extinção cataclísmicas, destruindo sistemas planetários inteiros como se eles nunca houvessem existido.

### Xerath Estrela Negra

Enquanto a Estrela Negra continuava seu caminho de destruição pelas galáxias, ela passou por um vibrante sistema que orbitava uma estrela supergigante. Consumindo toda a vida e luz por onde passava, a Estrela Negra converteu a supergigante em uma entidade furiosa. Assim nasceu Xerath - uma criatura obscura, repleta de malícia e desejos de aniquilação.

## Império Perdido

As cidades-estados do Grande Deserto já se perderam no tempo há milênios, mas suas ruínas e os antigos faraós que as governavam se escondem não muito fundo nas areias.

### Amumu Faraó

O corpo mumificado de Amumu, o jovem rei do ermo Austral, ainda assombra os saguões de sua antiga tumba. Seus soluços pesarosos ainda podem ser ouvidos em meio aos brutais ventos desérticos, atraindo aventureiros desavisados.

### Nasus Faraônico

Nasus, a fera imortal das terras do norte, vagueia pelo Grande Deserto em busca de um reino que já foi verdejante. Ele invoca grandes tempestades de areia para cobrir seus rastros, ocultando sua existência do mundo.

### Nidalee Faraônica

No ápice de seu poder, Nidalee era venerada como deusa-rainha do Grande Deserto. Após a queda de sua cidade, ela reuniu os exércitos que haviam sobrado e marchou ao oeste para conquistar e governar novamente.

## Infernal

### Akali Infernal

Uma gênia convocada do mundo abaixo, a Infernal conhecida como Akali queimará todos os inimigos do seu amo até as cinzas... embora o preço desse serviço seja tão terrível quanto.

### Alistar Infernal

Liderando no fronte da invasão Infernal, Alistar é um colosso monumental cujos movimentos ponderados demonstram força e velocidade inimagináveis. Dúzias de exércitos caíram perante ele, repentina e totalmente sobrepujados por seu poder.

### Amumu Infernal

Quando piromantes da antiguidade desferiram os malévolos infernais no mundo, eles também invocaram acidentalmente criaturas mais jovens e solitárias. Amumu, uma insignificante fagulha comparada com os monstros ferozes que agora destruíam a terra, busca nada mais que amizade... incinerando tudo o que toca, voluntariamente.

### Diana Infernal

Diana é a chefe dentre os infernais de menor patente e um terror elemental fulminante, enviada à frente das forças de invasão principais para assassinar os oficiais mais importantes e incinerar cidades. Até mesmo seus semelhantes consideram seus métodos extremos, o que levou à sua ascensão.

### Galio Infernal

Uma monstrosidade de coração sombrio que lidera as hordas infernais, Galio é titânico até para os padrões de seu povo flamejante. Seus passos derreteram o próprio alicerce rochoso abaixo dele, engolindo exércitos inteiros sem pensar duas vezes

### Karthus Infernal

Os Discípulos de Karthus atraem o proclamador infernal até este mundo por meio de seu coral dissonante, um pacto que os invade com pilares de chamás. Em sua chegada, o cântico do trovador da morte invoca colunas de fogo infernal que descem rasgando os céus. Poucos são os que sobrevivem para compartilhar as lamentações ouvidas antes que as labaredas consumam as terras assoladas por ele.

### Kennen Infernal

Kennen não é uma criatura malévola, mas, por ser um espírito do fogo muito brincalhão, acaba incendiando tudo ao seu redor enquanto corre em disparada por aí. Seus movimentos rápidos como um relâmpago trazem destruição a todos os infelizes vilarejos por onde esse travesso espírito passa.

### Mordekaiser Infernal

Um general ancestral dos Infernais que ataca sem sentimentos ou remorso, Mordekaiser reanima os cadáveres incinerados de suas vítimas para serem soldados de seus próprios vastos exércitos. Eles varrem o mundo como uma praga crepitante, aniquilando toda a vida.

### Nasus Infernal

Os maiores Infernais são, de certa forma, ainda mais cruéis e odiosos que suas contrapartes menos favorecidas, e Nasus não é uma exceção. Uma monstrosidade que surgiu de algum abismo nefasto e distante, ele faz definhar a vida com um mero toque... Até que vire brasas.

### Shen Infernal

Um guerreiro Infernal das ferozes profundezas do submundo, Shen aparece nos campos de batalha em um piscar de olhos, protegendo seus colegas titãs até da resistência mais bem organizada.

### Varus Infernal

Enormes ondas de magma jorram do núcleo da Terra quando Varus Infernal dispara suas rajadas contra aqueles que ousam se opor a ele. Cada flecha acerta com a ferocidade de um vulcão em erupção, reduzindo qualquer resistência a cinzas.

### Vel’Koz Infernal

Pouco se sabe sobre Vel’Koz, já que a maioria acaba entrando em combustão apenas ao vê-lo. Contudo, sabe-se que esse titã cataclísmico pode aniquilar civilizações inteiras com seu olhar incinerador, deixando apenas ruínas incandescentes. Infelizes são aqueles que encaram o olhar infernal deste colosso, pois não restam nem cinzas como prova do encontro.

## Jornada Imortal

Há muito tempo, em uma terra antiga, muitas almas se reuniram sob os deuses para testar os limites de seus poderes. Tolos e arrogantes, corajosos e justos, suas jornadas são escritas nas páginas imortais da história

### Fiora Espada Alada

Aluna de uma famosa escola de artes marciais, Fiora perseguiu seu colega estudante Yi, mas nunca conseguiu conquistar seu coração. Agora ela o persegue enquanto ele procura pela lendária espada de jade, para proteger o artefato do homem que ela uma vez chegou a amar.

### Irelia Espada Divina

Há muito tempo, a semideusa Irelia desafiou um obstinado rei dragão para um duelo, derrotando-o diante de todos os membros reunidos de sua corte. Em sua arrogância, ele a atacou e, em

troca, ela selou seu poder dentro de sua lâmina sagrada, para que ele pudesse encontrar humildade entre a humanidade.

Janna Espada Sagrada

Janna é a guardiã de uma antiga espada feita do mais puro jade, escondida no fundo de um lago silencioso. Aqueles que detêm essa arma recebem imortalidade, por isso ela deve permanecer firme com o objetivo de protegê-la.

Jax Cajado Divino

O Cajado Divino já foi um campeão na terra, que procurou infrutiferamente por uma arma digna de seu poder. Mas, no crepúsculo de sua vida, ele finalmente encontrou um cajado brilhante com a luz dos deuses, concedendo-lhe imortalidade e força ainda maior.

Lee Sin Punhos Divinos

O arrogante portador do Punho Divino já foi um rapaz mortal, incumbido por seu antecessor de derrotar os mestres de cada escola de artes marciais com os olhos vendados, antes de enfrentá-lo no pico de uma montanha traiçoeira. Emergindo vitorioso, o rapaz assumiu seu título, assim como a lendária visão imortal.

Morgana Imperatriz Majestosa

Temida feiticeira e imperatriz dos reinos celestiais, Morgana observou com desdém enquanto Irelia selava o poder de um dragão. Ao derrotá-la em combate, Morgana logo percebeu que a jovem semideusa havia escondido aquele poder. Agora ela busca uma forma de devolvê-lo ao seu legítimo dono

Nami Cajado Esplendoroso

Quando a semideusa Irelia foi derrotada por uma imperatriz celestial, o selo que continha o poder dracônico de Talon passou a enfraquecer... permitindo que parte de sua magia se espalhasse pelo mundo. Nami, uma peixinha que sonhava em ser dragão, foi agraciada com um pouco desse poder... e sua verdadeira forma começou a despertar.

Talon Espada Resiliente

Um arrogante rei dragão dos mares do sul, Talon aceitou um duelo contra a semideusa Irelia, apenas para ser derrotado em sua própria sala do trono. Humilhado, ele a atacou... e ela selou seu poder dentro de sua lâmina, incumbindo-o de encontrar um novo propósito no reino dos mortais.

Riven Espada Valorosa

Por muitos anos, Riven treinou com Morgana nas artes da guerra e da política. Porém, enquanto Riven trilhou o caminho da justiça, Morgana idealizou um mundo governado apenas pelos deuses - e acabou derrotando seu mestre e assumindo o título de Imperatriz. Encarregada de impedir sua amiga, Riven deve enfrentar Morgana em combate... ou se unir a ela.

O destino de Ruven é maior do que ela pensa e, um dia, ela determinará o futuro dos céus, da terra e do mar, acordando o poder adormecido do dragão que habita dentro dela.

Yi Espada Eterna

Aluno de uma famosa escola de artes marciais, Yi dedicou sua vida à pureza e à arte do combate. Mas, ainda assim, em seu coração, ele sabe que é digno da lendária espada de jade e de um poder além da mera mortalidade...

Kawaii Café

Comida boa é pura magia - literalmente! Em um mundo de chás elegantes e sobremesas encantadas, magos fazem macarons enfeitados, assam croissants mágicos e servem bolinhos sobrenaturais para agradar aos inúmeros clientes famintos.

Annie Kawaii Café

Annie, filha dos donos do café e uma talentosa maga na arte da confeitaria, tem uma paixão inigualável por doces. Embora as birras ocasionais façam seu ursinho de goma encantado

vasculhar vigorosamente cada prateleira em busca de qualquer sobremesa que satisfaça sua mestra, quando está de barriga cheia, Annie é doce feito um torrão de açúcar!

Bardo Kawaii Café

Bardo é um apreciador silente e errante dos cafés mais requintados. Se ele deixar uma bênção em forma xícara? Cem anos de doce sucesso garantido, é claro! Ninguém sabe de onde esse Trovador de Bule saiu, nem o que ele pretende além de se deliciar com os quitutes, mas uma visita do famoso Bardo coloca qualquer estabelecimento na boca do povo.

Gwen Kawaii Café

Gwen é a garota simpática e cordial que está sempre disposta a receber os clientes com um sorriso brilhante no rosto e uma sobremesa impecável em mãos. Mas não se deixe enganar! Ela não tem medo algum de usar suas tesouras para outros fins quando clientes grosseiros ameçam seus amigos.

Sivir Kawaii Café

Sivir iniciou sua carreira como confeitadeira, mas logo foi transferida para o cargo de “especialista em defesa”. Sua natureza protetora pode até ter causado algumas brigas com clientes desagradáveis, mas a paixão de Sivir por seus amigos, por seu trabalho e pelo café é o que realmente alimenta sua alma trabalhadora. Ah! E se alguém pedir para “falar com o gerente” ela certamente terá algumas coisinhas a dizer

Soraka Kawaii Café

Soraka trabalha dura para colocar em cada uma de suas criações culinárias um pouco de magia deliciosa para deixar seus clientes ainda mais animados do que quando chegaram. Afinal, uma boa refeição pode curar vários males! Apesar de sua origem misteriosa, é consenso no café que o trabalho dela é de outro mundo!

Vladimir Kawaii Café

Vladimir passou anos buscando o elixir da vida e descobriu que, na verdade, era nada menos que... chá. Desde então, passou a estudar e aperfeiçoar a arte da xícara perfeita. Embora finja frequentar o café apenas para aprimorar suas habilidades na Tasseografia, ele acabou se aproximando do grupo local, que prontamente o aceitou como um dos seus.

Lua Sangrenta

Nas noites de Lua Sangrenta, um culto ancestral surge nas sombras em busca de poder ilimitado. Por meio de ritos profanos e esotéricos, os membros fundem sua carne com espíritos demoníacos, formando uma entidade única com uma escuridão ainda mais profunda.

Aatrox Lua Sangrenta

Manuscritos antigos rastreando a órbita da Lua Sangrenta não a descrevem como um fenômeno celestial, mas sim como um útero cósmico. À medida que as estações se tornam mais curtas e as atividades do culto continuam a aumentar, alguns se preocupam com a possibilidade do nascimento de um novo tipo de demônio, uma criatura que possa concretizar sua própria ascendência sombria.

Aatrox foi solto sobre o plano mortal. Uma criatura nascida no coração da Lua Sangrenta, ele é o progenitor de todos os demônios e da nefasta escuridão que consumirá o mundo inteiro.

Akali Lua Sangrenta

Sacerdotisas da Lua Sangrenta andam em seu próprio caminho, viajando longe do culto para perseguir os sussurros de seus demônios. Figura meditativa que vive nas profundezas da floresta polvilhada de neve, Akali foi a primeira mulher a abraçar sua escuridão interior e a falar diretamente com a própria Lua Sangrenta.

## Diana Lua Sangrenta

Escolhida ainda quando criança pela própria Lua Sangrenta, Diana abriu sua mente às tradições perdidas do culto, desconhecidas pelos próprios líderes... e até mesmo dos demônios do além. Ninguém conhece sua verdade, uma metamorfose destinada a transcender os homens e os deuses.

## Elise Lua Sangrenta

Elise, uma reverenciada sacerdotisa do culto da Lua Sangrenta, fundiu seu corpo tão profundamente ao seu espírito demoníaco que agora eles formam uma única entidade. Ela já viajou por todas as civilizações conhecidas e habita as sombras apócrifas que pendem além do precipício do mundo.

## Evelynn Lua Sangrenta

Uma criatura sedutora e demoníaca invocada na noite da Lua Sangrenta, Evelynn passa por vilas isoladas, encantando os residentes até que eles se apaixonem perdidamente por ela. Essas pobres almas certamente perecerão, uma após a outra, com seus corações arrancados dos seus corpos ainda vivos.

## Jhin Lua Sangrenta

Mago da tinta, assassino treinado, mestre de cerimônias: Jhin é tudo isso e muito mais. Ele é descrito como uma figura grandiosa cujo conhecimento enciclopédico de rituais centenários incita os rituais de invocação demoníacos da Lua Sangrenta. Ele não apenas sabe o nome de todos os demônios, como também a direcioná-los a receptáculos ainda vivos.

## Kalista Lua Sangrenta

Kalista, uma demônia da vingança invocada na noite da Lua Sangrenta, nutre uma obsessão incontrolável por “traidores”. Qualquer tipo de traição em sua presença, da mais grave à mais mundana, será punida com a morte. Suas vítimas são penduradas nas paredes de suas casas, como um aviso macabro àqueles que ainda vivem.

## Katarina Lua Sangrenta

Uma devota sacerdotisa do culto da Lua Sangrenta fundida na pele de sua forma demoníaca, como todas as sacerdotisas são destinadas a ser. Agora que a presença da Lua Sangrenta transformou a essência dos demônios e dos humanos, Katarina começa sua ascensão em uma nova forma, muito mais sombria.

## Kennen Lua Sangrenta

Um demônio conhecido como assassino de reis e invocado na noite da Lua Sangrenta, Kennen tem como maior propósito depor as autoridades no poder e eliminar todos os membros de suas linhagens. Com suas táticas impiedosas, ele irrompe e destrói fortalezas e cidades armadas em um piscar de olhos.

## Master Yi Lua Sangrenta

Os cultistas da Lua Sangrenta iniciaram uma terrível metamorfose, como se a fronteira entre os reinos dos demônios e dos humanos tivesse sido extinguida. Yi foi um dos primeiros abençoados por esse novo poder sombrio. Empunhando sua lâmina, o demônio o faz cometer atos de violência ainda mais assombrosos.

## Pyke Lua Sangrenta

Um pescador arpoador demoníaco espreitando dentro da dimensão escura do espelho da Lua Sangrenta, Pyke lança sua lâmina em uma noite líquida e interminável, fisingando demônios do fundo do mundo e colocando em seus hospedeiros humanos. Inexoravelmente ligado à Lua Sangrenta, a aparição repentina de Pyke em Ionia é, sem dúvidas, um terrível presságio...

## Shen Lua Sangrenta

Tanto de corpo quanto de alma, Shen é o discípulo mais indômito do culto da Lua Sangrenta, conhecido por sua lealdade inabalável.Ele atua como guarda-costas pessoal das figuras mais importantes do grupo, executando intrusos com uma frieza

implacável, o que sugere que parte de sua humanidade já foi consumida.

## Sivir Lua Sangrenta

Uma sacerdotisa recém-ungida do culto da Lua Sangrenta, Sivir empunha uma arma que é tanto sua arma de assassinatos quanto a chave para o infernal mundo espelhado onde todos os demônios nascem. Lentamente, seus dois egos foram fundidos e agora já não é claro qual deles reflete sua alma humana ou demoníaca.

## Talon Lua Sangrenta

Talon, um demônio anárquico invocado na noite da Lua Sangrenta, era um assassino humano que abdicou de sua carne durante um dos rituais de possessão do culto. Agora ele mata indiscriminadamente, deliciando-se com o terror nos olhos de suas vítimas.

## Thresh Lua Sangrenta

Thresh, um demônio invocado na noite da Lua Sangrenta, tem um desejo insaciável por tortura e morte fomentado pelos milhares de espíritos vingativos atraídos por sua lanterna. Vilarejos inteiros são massacrados com sua passagem, deixando a terra manchada de sangue por décadas a fio.

## Tryndamere Lua Sangrenta

O demônio Tryndamere assumiu por completo o controle sobre a versão humana de seu corpo e utiliza sua força descomunal para abrir fendas no véu existente entre os reinos dos humanos e dos demônios. Ignorando feridas que seriam consideradas fatais até mesmo para outros demônios, ele é uma manifestação incontrolável e insaciável da fúria que deseja ver tudo ser consumido pela Lua Sangrenta

## Twisted Fate Lua Sangrenta

A imagem do verdadeiro líder do culto da Lua Sangrenta é envolta em mistérios e boatos. Ele foi o primeiro a passar pelo julgamento das máscaras e o primeiro a desvendar os segredos da abdicação da carne aos espíritos demoníacos. Ninguém sabe se ele ainda é humano; só que se sabe é que ele está sempre presente. E observando.

## Yasuo Lua Sangrenta

Carrasco cerimonial do culto da Lua Sangrenta, Yasuo tem habitado em sua lâmina um demônio traiçoeiro e sanguinário cuja sede de morte é insaciável. Mas para Yasuo essa era uma combinação perfeita, já que sua escuridão interna é ainda mais profunda do que a criatura sussurrante que o acompanha.

## Zilean Lua Sangrenta

Capaz de manipular o ciclo lunar e alimentar sua magia temporal com sangue humano, Zilean é a personificação do culto da Lua Sangrenta, além de um feiticeiro maligno de poder inimaginável. Sua mente acompanha o fluxo do tempo, fundindo-se a legiões demoníacas do passado, presente e futuro

# Máquina de Combate

A gloriosa revolução chegou! Criador e líder de um exército de máquinas com cérebros vivos, Viktor marcha contra as forças conjuntas dos seus inimigos, e uma desorganizada resistência liderada pelos humanos é a única coisa que o impede de dominar o mundo.

## Resistência

### Caitlyn da Resistência

Caitlyn, atiradora de elite designada da resistência, nunca se perdoou por ter deixado Viktor livre para chegar onde chegou. Determinada a encerrar a guerra de uma vez por todas até a última bala, ela eliminou pessoalmente centenas de Máquinas de Combate em sua sangrenta busca por redenção.

## Illaoi da Resistência

Maior líder da resistência humana, Illaoi foi vítima de uma tentativa fracassada de conversão em Máquina de Combate e agora tem o poder de controlar máquinas ao seu redor. Utilizando seu mais novo poder, ela já eliminou as forças de Viktor sozinha em diversas batalhas, tornando-se um símbolo de esperança para rebeldes do mundo inteiro.

## Jayce da Resistência

Apesar de muitos terem dado Jayce como morto, seu súbito retorno à Resistência foi anunciado como um milagre por uns e como uma maldição por outros. Consumido pelo remorso, ele ainda se culpa pelo fracasso ao tentar impedir a ascensão de Viktor. Porém, só o tempo dirá se Jayce é capaz de virar o jogo a seu favor.

## Singed da Resistência

Embora muitos integrantes da Resistência achem Singed perturbador, não podem negar sua eficácia no combate à ameaça das máquinas. Para Singed, só o que importa é impedir o avanço das criações de Viktor, custe o que custar.

## Yorick da Resistência

Com a ascensão dos exércitos de Máquinas de Combate, Yorick descobriu, horrorizado, que as mentes que Viktor fundia às suas criações aprisionavam as almas das vítimas nos corpos mecânicos. Fazendo uso de sua habilidade de comandar os mortos, Yorick reanima Máquinas de Combate derrotadas e destruídas no intuito de libertar as almas dessas prisões metálicas.

## Máquinas de Combate

### Viktor Criador

Criador do exército de Máquinas de Combate, Viktor aperfeiçoou a arte de transplantar cérebros vivos para armas de baixa tecnologia e produção em massa. Mas esse trabalho está longe de ser concluído, e até hoje ele tenta desenvolver novas criações, ainda mais mortais, para destruir todos os que se opõem a ele.

### Cho’Gath Máquina de Combate Primum

Maior representante da tropa de choque das Máquinas de Combate, Cho’Gath Primum implementa nanitos autorreplicáveis que fortalecem sua estrutura consumindo a pele dos seres vivos. Ele é uma presença comum e apavorante nas cidades ocupadas, onde se alimenta de civis que não aceitam a conversão.

### Kog’Maw Máquina de Combate

Baseadas no hoje extinto organismo de Kog’Maw, Viktor produziu em massa essas unidades de artilharia e inventou um intrincado sistema de disparo de cápsulas que é mais bem aproveitado a cerca de 160 km de distância: o alcance máximo do último modelo.

### Nasus Máquina de Combate

As unidades Nasus Máquina de Combate foram as últimas monstrosidades criadas por Viktor e são especializadas na recuperação objetiva de alvos com alta prioridade. Seus maquinários são programados para aprender e se adaptar enquanto caçam as presas, aumentando suas capacidades destrutivas e permitindo que obliterem tudo que for considerado um obstáculo.

### Skarner Máquina de Combate Alfa

Skarner Alfa, um dos primeiros protótipos criados para testar as Máquinas de Combate, detém uma fúria extrema que não está presente nos modelos mais avançados. Talvez o cérebro dele queira fazer os outros sentirem a mesma dor que ele sente - ou talvez ele só queira sair matando geral mesmo.

### Urgot Máquina de Combate

Colosso de titânio usado para esmagar focos persistentes da resistência, o modelo Urgot Máquina de Combate raramente

é visto, mas é imensamente temido. Seus amplos sistemas de armas são complementados por um triturador de carne que suga os oponentes que tentam fugir, proporcionando um espetáculo à parte.

### Vel’Koz Máquina de Combate

Unidades aéreas de coleta de dados baseadas na hoje extinta forma de vida conhecido como Vel’Koz, essas monstruosas Máquinas de Combate varrem áreas altamente populosas com seus raios de energia. Os dados recuperados dos escombros digitais calibram automaticamente todos os sistemas de arma da frota, tornando as unidades uma ameaça ainda mais mortal a cada confronto.

### Xerath Máquina de Combate

A questão da alma humana sempre intrigou Viktor e foi por isso que ele começou a desenvolver e construir uma Máquina de combate capaz de abrigá-la. O resultado foram as unidades Xerath, monstros perturbadores e infernais presos em uma jaula de energia física que descarregam constantemente um plasma superaquecido contra qualquer inimigo ao alcance

### Zac Máquina de Combate

Viktor nunca se contenta com sua criações sobreviventes. Sua última invenção forjou uma liga experimental que se alterna entre os estados sólido e líquido. Incrivelmente flexíveis, mas quase indestrutíveis, os novos Zaunitas Amorfos de Combate, ou ZACs, saltam pelo campo de batalha ceifando e consumindo qualquer resistência que surja em seu caminho.

## Mech

Quando os colossais kaijus começaram a atacar por terra, mar e ar, a humanidade desenvolveu unidades mecânicas igualmente poderosas para detê-los em explosivos combates corpo a corpo.

## Kaiju

### Carangot, O inimigo Gigante

Emergindo das profundezas do mar como a primeira ameaça kaiju, Carangot nunca foi completamente derrotado pelas forças da humanidade. O melhor resultado encontrado para quando ele emerge é temporariamente interromper seu avanço, devolvendo o enorme crustáceo ao mar... até que ele volte a emergir novamente.

## Mech

### Mech Aatrox

Batizado de ATRX-1, a unidade “Mech Aatrox” foi desenvolvida em resposta aos kaijus de “planeio” com capacidades limitadas de voo. Além disso, essa unidade possui lâmina térmica capaz de transformar partículas de luz residuais em um gume aquecido.

### Mech Aurelion Sol

Designado como ASOL-13, “Mech Aurelion Sol” é uma gigantesca nave=mãe móvel que transporta dezenas de milhares de pessoas, combatentes de ataque e veículos anti-kaiju terrestres. Enterrada dentro do seu arsenal há uma vasta gama de armas, tornando o ASOL-13 mais do que a altura até mesmo do maior dos kaijus.

### Mech Kha’zix

Batizado de K-ZX, a unidade “Mech Kha’Zix” foi a primeira da linha mech a ser implementada contra a ameaça kaiju. Devido ao seu tamanho reduzido, ele funciona melhor em ambientes urbanos, se adaptando instantaneamente a qualquer ameaça contra a população civil.

### Mech Malphite

Batizada de M-2, a unidade “Mech Malphite” é uma imensa fortaleza bípede, capaz de se transformar em uma brocha planetária, servindo como principal mecanismo defensivo contra os novos e poderosos kaijus. Um único soco de seus punhos é capaz de abrir buracos em lâminas grossas de



titânio e tais ataques já levaram ao chão incontáveis monstros.

### Mech Rengar

Batizado de RNGR-7, a unidade “mech Rengar” é a segunda unidade baseada em camuflagem desenvolvida para uso em combates urbanos. Desprovido de tecnologia de locomoção própria, o RNGR pode se transformar em um carro para suprir sua necessidade de mobilidade.

### Mech Sion

Última geração de unidades mech terrestres, o 0-SION se transforma em trem de carga após receber diretrizes de combate. Ele literalmente não para por nada até conseguir desmantelar o adversário, não importando quanto dano receba. Suspeitas de que ele poderia vir a se rebelar sempre existiram, mas até agora elas se mostraram infundadas.

## Mundo dos Dragões

Duas vezes o fogo dracônico consumiu o mundo. Duas vezes foram forjados heróis dentre as chamas.

### Caçadores de Dragões

#### Braum Caçador de Dragões

Os matadores de dragões entraram pela primeira vez na batalha contra seus inimigos ancestrais centenas de anos atrás e, depois de sua vitória, a terra caiu em uma longa paz de esquecimento. Quando os dragões retornaram, a maioria dos antigos guerreiros já haviam morrido, fazendo com que Braum retomasse a tarefa dos matadores contando só com seu poderoso escudo para defender os inocentes

#### Diana Caçadora de Dragões

Dizem as lendas que há uma raça especial de dragões que assola a região rural e pode se esconder sob o véu da escuridão. Embora outros caçadores de dragões hesitem em desafiar inimigos tão perigosos, Diana avança sem pestanejar, com sua lâmina e armadura forjadas com os restos dessas terríveis feras dracônicas.

#### Jarvan Caçador de Dragões

Todos são aceitos nos ranques dos matadores de dragões, do mais simples camponês até o mais poderoso dos reis, pois dragões devoram todos igualmente. Jarvan IV desistiu do trono voluntariamente para se juntar aos seus malfadados patriotas e lutar contra a fúria dos monstros renascidos.

#### Kayle Caçador de Dragões

Uma famosa caçadora de dragões que desapareceu em montanha longínquas, obcecada em destruir a linhagem dos dragões de uma vez por todas. Muitos anos se passaram até seu retorno, e ela foi tão transformada pela carnificina que começou a se assemelhar a um dragão.

#### Olaf Caçador de Dragões

Um berserker selvagem vindo de terras remotas, Olaf buscou a morte de um guerreiro ao caçar dragões. Uma por uma, as feras amedrontadoras foram ceifadas por seu machado, e há até boatos que Olaf consumiu o coração de um dragão que decapitou. A verdade é que esse ato apenas alastrou a chama de sua raiva, impelindo-o a perpetrar o fim dos dragões

#### Pantheon Caçador de Dragões

Quando o fogo dos dragões consumiu todo o mundo, heróis surgiram das cinzas e derrubaram as feras lendárias. Esses guerreiros entraram para a história e viraram mitos... até que só restou Pantheon, o último dos antigos caçadores de dragões, jurando vingança eterna aos céus.

#### Swain Mestre dos Dragões

Buscando usar a própria essência dos Dragões Swain batalhou nas profundezas da terra à procura de serpentes anciãs há muito tempo mortas. Na sua arrogância, ele foi

consumido pelo seu poder, emergindo como um servo corrompido dos monstros que outrora ele jurou destruir

### Trundle Caçador de Dragões

Rei de um clã de trolls gigantes, Trundle é um venerado caçador de dragões. Abençoado com a habilidade de controlar o poder bruto do gelo da montanha, ele defende seu reino da morte e da destruição. Os trolls sobreviventes passaram a vê-lo como um líder feroz neste mundo devastado pelo fogo de dragão.

### Twitch Caçador de Dragões

Um dragão menor que aprendeu a disfarçar-se entre os humanos... ou quase isso. Twitch venera os verdadeiros dragões e planeja, um dia, tornar-se um deles, embora ainda não saiba como fazer isso.

### Vayne Caçadora de Dragões

Muitos seguiram o chamado dos matadores de dragões quando eles começaram a se alistar para suas forças,do mais simples batedor de carteira até o mais famoso dos caçadores de monstros. Vayne é uma dessa recrutas lendárias - pois o que é um dragão se não a mais mortal das feras?

### Xin Zhao Caçador de Dragões

A feiticeira chamou uma grande montanha de lar e, de lá, dragões renascidos verteram para o céu. Enquanto os matadores de dragões caíam em seu entorno, Xin Zhao atacou a cova dos monstros, determinado a acabar com seu mal para todo o sempre.

## Dracônicos

### Galio Guardião Dracônico

Um grande e velho dragão que protegia os ninhos ancestrais de sua espécie contra quem pudesse lhes fazer mal. Enganado pela cavaleira louca Kayle, que desejava destruir cada ovo sob a proteção dele, o dragão a perseguiu em meio à sociedade humana a fim de vingar-se pessoalmente.

### Mordekaiser Dracônico

A primeira vez que os antigos dragões se ergueram foi ao chamado de Mordekaiser, o autoproclamado Dracônico. Com sua intenção sombria, o mundo foi devastado pelas chamas, até que uma ordem recém-formada de Matadores de Dragões finalmente o derrotou. E foi assim que sua história se tornou rumores, depois mito e depois lenda... pelo menos por enquanto

### Udyr Oráculo Dracônico

Conhecer o espírito do dragão é como segurar firmemente uma chama que ainda queima. Foi somente por meio da disciplina que Udyr sobreviveu a tal magia. Porém, sua intenção não era controlar os dragões - como muitos que vieram antes dele -, mas sim canalizar suas chamas em uma labareda quente o bastante para alimentar seu próprio renascimento.

### Zyra Dracomante

Sobrevivente dos recente ataques de monstros contam histórias de serpentes no céu e de uma poderosa feiticeira que vive nas profundezas das montanhas. Se os rumores forem verdade, isso significa que os dragões voltaram; e que, dessa vez, Zyra é quem está os criando.

## Treinadores de Dragões

### Heimerdinger Treinador de Dragões

O treinamento de dragões, para os poucos que o entendem, parece ser domínio exclusivo dos yordles. Heimerdinger acreditou por muito tempo que os dragões e os humanos podem coexistir pacificamente, citando séculos de sua própria pesquisa de sucesso. Seu atual filhote de dragão, Pitágoras, não tem nada a comentar sobre o assunto

**Tristana Treinadora de Dragões**

Enquanto os matadores de dragões travavam uma guerra amarga com os seus inimigos, Tristana estava ocupada com sua própria questão draconiana.Nas profundezas das floresta, longe das batalhas, ela se empenhou em treinar um jovem dragão - uma tarefa penosa recompensada com uma amizade para a vida toda.

**Lulu Treinadora de Dragões**

Dragões, mesmo temidos, ainda são criaturas vivas que podem se tornar amigáveis, nas circunstâncias certas. Lulu conquistou seu amiguinho com magias fantásticas... tornando-se a primeira treinadora de dragões.

**Odisseia**

Dos urbanizados planetas-núcleos aos confins mais distantes da galáxia, aventuras estão à espera! O grande Império Demaxiano dominou quase todos os sistemas habitados, ignorando a resistência tanto da ancestral Ordem Templária quanto do Sindicato criminoso, em busca de uma maravilhosa recompensa chamado Ora. Esta misteriosa essência dourada, extraída das criaturas vastas e majestosas que patrulham as estrelas, é a alma e o sangue de toda a civilização, mas também uma promessa de incalculável poder para aqueles que conseguem portá-la sozinhos...

[A isca](#)

**Aatrox Odisseia**

Aatrox é um célebre senhor do crime conhecido por sua violência e temido por todo o submundo. Desfigurado pelo uso excessivo de Ora, ele tem sequestrado templários para remover a substância de seu corpo, matando-os quando são incapazes de fazê-lo. Diversos sacerdotes já sucumbiram em suas mãos na tentativa de atrair aquela que ele acredita ser capaz de finalmente curá-lo: a suma-sacerdotisa Karma.

**Jinx Odisseia**

Dedicada a construir e/ou destruir (mas principalmente destruir mesmo) uma série de armas aleatórias e altamente instáveis para a tripulação da Estrela da Manhã, Jinx pilota a nave por barragens intermináveis de desventuras extremamente perigosas. Não está claro por que Yasuo a contratou, além dos rumores de uma inconsequente bebedeira de 48 horas no (até então inteiro e nem um pouco destruído) quadrante rotativo da Nebulosa Ludum. Os dois têm sido aliados convictos desde então.

Facilmente empolgável e profundamente instável, Jinx já trabalhou para diversos mineradores de asteroides e fabricantes de equipamentos militares, dos quais a maioria apresenta sintomas severos de transtorno de estresse pós-traumático sempre que o nome dela é mencionado. Ela gosta de fazer aterrisagens de “emergência” em mundos hostis por diversão, “acidentalmente” destruir luas com o canhão principal da Estrela da Manhã e “definitivamente” não estar completamente obcecada pelo Ordinal Kayn, um homem que está ativamente tentando matar toda a tripulação.

Ela considera Malphite seu melhor amigo do universo inteiro... principalmente depois que ela o fez ser demitido, mas também porque ele pode dar socos muito, muito, fortes.

**Arsenal da Jinx**

Jinx carrega o tempo todo armas suficientes para trazer o caos a qualquer fortaleza de batalha pequena ou média demaxiana. Entre suas armas favoritas estão Fishbones, um lança foguetes que parece estar genuinamente preocupado com o bem-estar de sua dona; Pow-Pow, uma mini metralhadora que se diverte mais onde há morte e destruição; Zappy, um projeter de luz bio-orgânico, tão mal construído que pode explodir a qualquer momento; as Mordidinhas Flamejante, curiosamente esculpidas no formato da cabeça de Malphite; e o Super Mega Cometa da Morte, um portal interestelar construído em um dos antigos trabalhos de

mineração de Jinx, que pode atirar planetoides ricos em minerais direto na cara do inimigo. Bum!

Obviamente, nenhuma delas fala de verdade, ou possuem personalidade. Elas são inanimadas.

Armas são inanimadas.

**Karma Odisseia**

Karma é a suma-sacerdotisa da Ordem Templária e contratou um grupo de mercenários de vários cantos da galáxia para libertar templários capturados por Aatrox, um poderoso e infame senhor do crime. Sua postura diante do universo se tornou muito mais intervencionista depois da perda - e transformação - de Zed, seu amor antigo.

**Kayn Odisseia**

Um estrategista militar extremamente confiante na Armada Locus, Shieda Kayn ascendeu para se tornar um dos Ordinais do Império Demaxiano, realizando a vontade de ninguém menos que o próprio Imperador Jarvan IV. Kayn ficou obcecado em coletar e absorver a maior quantidade de Ora bruto possível dentro de seu corpo, embora isso fosse proibido. Seguindo os sussurros silenciosos de um estranho poder esotérico, ele acredita que esse processo o transformará em um ser invencível e imortal.

Mas ele está errado.

Ainda assim, Kayn descobriu que precisa de Sona, um dos poucos indivíduos na galáxia que pode guiá-lo para liberar completamente seus poderes latentes, através do artefato mítico e mal compreendido conhecido como Portão Ora.

Embora ele já tenha sido ferozmente leal ao seu imperador, Kayn ficou obcecado em sua caçada pessoal pela Estrela da Manhã e não hesitará em matar qualquer um que cruze seu caminho. Ele é carismático, charmoso e indiferente, um homem articulado que aprecia a grandeza e o espetáculo de sua própria violência, e a ideia de ser a maior ameaça que o universo já conheceu.

Mas mal sabe ele que a verdadeira maior ameaça que o universo já conheceu está descansando confortavelmente em sua mão esquerda.

**Rhaast**

Apresentando-se como a "voz" do combustível orgânico onipresente conhecido como Ora, Rhaast é uma monstruosidade sanguínea selada dentro de uma antiga foice alienígena. Diferente de Kayn, ele não liga muito para espetáculos ou ostentações, ele simplesmente gosta de matar coisas. Assim, os dois compartilham uma instável aliança, com Kayn desejando colher a maior quantidade de Ora possível e Rhaast desejando extinguir a maior quantidade de vidas no universo. Compreensivelmente, os dois brigam com frequência.

Aprisionado por incontáveis eras em um recanto planetário esquecido, Rhaast teve tempo de sobra para planejar seu grande plano mestre para o universo, além de todo o assassinato indiscriminado, mas não se importa em adiá-lo por agora... ou pelo menos, por um pouco mais de tempo. Afinal, quem não precisa de uma folga de vez em quando.

**Kha’Zix Odisseia**

Kha’Zix é integrante de elite de uma organização de caçadores de recompensas. Ele é um ser frio, implacável e que sempre cumpre seus deveres. Karma o contratou para rastrear os templário desaparecidos, mas ela não faz ideia de que Kha’Zix é um agente duplo a serviço de Aatrox com a missão de raptá-la.

## Malphite Odisseia

Malphite já foi chefe de uma profunda operação de mineração no espaço, até que Jinx quebrou o asteroide ao meio e fez com que ambos fossem demitidos.

Ele sempre sonhou em cursar medicina interna, em uma das melhores instalações de saúde do universo. Mas como a faculdade de medicina é extremamente cara, Malphite recorreu ao trabalho de mineração, depositando metade de cada salário para que seu sonho um dia se tornasse realidade... isso até que Jinx foi designada para sua equipe. Por algum motivo, os dois desenvolveram uma amizade profunda, embora todo o seu dinheiro tivesse que ser gasto para consertar o equipamento que ela continuava destruindo.

Tendo ido parar na Estrela da Manhã por mera conveniência (onde quer que Jinx vá, Malphite vai também), ele desenvolveu uma espécie de incapacidade em controlar suas explosões emocionais. Ele fala devagar, anda devagar e só parece se animar para brigas, crimes ou crimes que envolvam brigas.

Sua incrível lealdade para com alguém-que-obviamente-é-uma-psicopata já o colocou em incontáveis batalhas e perigos através da galáxia, mas ele não parece se importar. Sua biologia alienígena lhe proporcionou uma carapaça mais dura que pedra e grandes punhos para dar grandes socos e, nas galáxias, não há nada que grandes socos não possam resolver.

### Também Malphite

Malphite pode suportar uma tremenda quantidade de dano, regenerando suas placas armaduras tanto em sua própria pele quanto no capuz SUPER estiloso e tecnológico que ele usa. Antigos oponentes irão descrevê-lo como “muito, muito, burro” e “incrivelmente difícil de matar”, exatamente nessa ordem, mas a maioria deles falhou em se dar conta do incrível perigo que Malphite pode representar. Cercado por uma desorganizada equipe de idiotas, roubado do seu verdadeiro objetivo na vida e inteiramente responsável por sua própria situação, ele alegremente jogará seu próprio corpo consideravelmente enorme em qualquer coisa ou pessoa que olhá-lo torto.

E uma vez que Malphite se joga, não há nada neste universo que possa pará-lo.

### Sona Odisseia

Membra dos misteriosos Templários, Sona possui uma afinidade curiosa com o Ora, o divino e dourado sangue e alma de toda a civilização. Ela foi a criança mais dotada nascida em sua ordem na última geração, com a rara capacidade de se comunicar diretamente com a megafauna produtora de Ora que se desloca pacificamente pelas gélidas profundezas do espaço. Avisada por ela em estranhas visões apocalípticas, Sona viajou com outros dois Templários e seus seguidores para o mundo fronteiro de Ionan. Uma criatura eterna que não era deste universo esperava lá pelo dia em que poderia se libertar e começar seu trabalho sombrio...

Infelizmente, eles foram perseguidos por patrulheiros do Império Demaxiano e Sona só sobreviveu ao tiroteio que se seguiu pois se escondeu entre sua milícia desorganizada quando foram tomados como prisioneiros. O Ordinal Shieda Kayn, claramente sob a influência da traíçoeira criatura Rhaast, ordenou que fossem levados até a Armada Locus para serem interrogados. Sona conseguiu escapar de suas garras, mas a grande custo. O homem que a ajudou a escapar, Yone, foi assassinado pelo próprio Kayn.

Sem ter mais para onde ir, ela procurou o problemático irmão mais novo de Yone, conhecido como Yasuo, e se juntou à sua tripulação desorganizada a bordo da Estrela da Manhã na esperança de evitar o desastre ainda desconhecido que aparentemente destruirá tudo que já foi e será criado.

Depois de assistir ao vídeo de recrutamento de Jinx, ela ainda tem pelo menos 85% de certeza de que salvar o universo é mesmo a decisão certa a fazer.

### O Ora

Sona é capaz de se comunicar com o Ora e, ao fazê-lo, o usa como arma, escudo e fiel confidente. Ele conta a ela todos os seus segredos (provavelmente), as últimas fofocas sobre todos os dramas mais recentes entre os Templários (possivelmente) e às vezes os dois cortam robôs gigantes ao meio utilizando uma energia líquida e dourada.

Porém, mais importante que isso, Sona não utiliza o Ora da mesma forma que a maioria dos seres conscientes utilizam. Ela não precisa colocar implantes no próprio corpo com aprimoramentos ou pagar por modificações corporais caríssimas com tecnologia potencialmente perigosa. Ela apenas pede à sua pequena e brilhante bola por favores e ela os realiza. É um milagre da ciência moderna... bem, não exatamente “ciência”. Algo parecido com ciência, só que melhor.

### Sivir Odisseia

Sivir é uma caçadora de recompensas solitária, determinada e independente que age na periferia da galáxia. Ela perdeu os pais para o Império Demaxiano há muitos anos, mas, por trás de sua postura agressiva, ainda bate um coração gentil. Ao lado de outros mercenários, Sivir foi contratada por Karma para libertar os templários capturados.

### Twisted Fate Odisseia

Twisted Fate é um contrabandista espacial erroneamente conhecido por ser discreto, considerando a fama de Curinga, sua nave espacial chamativa. Ele foi contratado por Karma para resgatar templários de outros piratas espaciais, mas notou que os outros mercenários convocados eram conhecidos por assassinatos, não por simples roubos...

### Yasuo Odisseia

Yasuo nasceu em uma vida de luxo entre as superestruturas e brilhantes luzes da maior metrópole dos planetas-núcleo. Bonito, talentoso e sem absolutamente nenhum objetivo na vida, ele prestava serviços como guarda-costas de celebridades e dignitários imperiais, passando suas noites num estupor alcoolizado enquanto vagava sem rumo de um clube noturno de luxo a outro. Ele provavelmente teria vivido toda a sua vida sem uma preocupação no mundo sequer... se não tivesse sido incriminado injustamente pelo horrível assassinato de seu irmão.

Quando dezenas de policiais demaxianos e agentes independentes se aproximaram de sua localização, Yasuo chamou uma dupla de lunáticos em um bar local, sequestrou uma nave e fugiu.

Ele está foragido desde então. Nada mal para um homem cujo único problema na vida era escolher qual calça vestir toda manhã.

Yasuo mal se qualifica como capitão, muito menos um ser humano capaz de suprir as necessidades dos demais. Mas ele luta bem e somente Sona sabe que ele detém a chave para vingar seu irmão, abrindo o lendário Portão Ora e salvando o universo da completa destruição. Talvez não seja o destino que ele mereça, mas é um que cedo ou tarde ele terá que aceitar.

### Balada e o Lagarto Espacial

A lâmina de Yasuo se chama Balada por nenhum motivo em particular. Yasuo achou que seria um nome muito maneiro e é isso. Ela nem sequer é uma herança nem nada. Foi comprada em uma lojinha.

No entanto, a necessidade de se exibir de celebridades ricas e famosas exige um certo grau de brilho que uma espada laser antiga comum não seria o suficiente, então agora a lâmina é tão intensamente aprimorada com Ora que mal lembra seu

modelo original. Capaz de criar barreiras de pura energia e raios de plasma, Balada é uma arma poderosa até em mãos não habilidosas. E Yasuo é excepcionalmente habilidoso.

Enquanto isso, empoleirado em seu ombro está o Lagarto Espacial. A tripulação da Estrela da Manhã ainda não deu a ele um nome de verdade, e provavelmente não vai fazer isso nunca, já que ele é uma espécie exótica de réptil roubada de uma reserva florestal de segurança máxima e provavelmente será trocado ilegalmente por um bom lucro. Mas ele consegue soprar umas bolhinhas e Yasuo secretamente adora isso.

### Zed Dizimador de Galáxias

Criado pela Ordem Templária, Zed se dedicou a todos os seus ensinamentos desde jovem. Ele aprendeu todas as verdades fundamentais e passou por cada uma das duras provas, até o dia em que apresentou orgulhosamente diante de seus mestres, e foi ungido como um dos seus. Só então foi dado a Zed o que seria seu último e maior teste: procurar e proteger uma das lendárias megafaunas, uma criatura verdadeiramente ancestral, adorada como um deus por muitos dos mundos fronteiriços.

Um teste no qual ele falharia... Por assim dizer.

Durante o teste, uma expedição de tropas demaxianas emboscou o jovem templário, com o objetivo de colher o Ora da criatura para si. Não querendo deixar que tal poder caísse nas mãos de hereges, Zed matou a criatura diante de todos, um ato que desafiava cada princípio da fé templária. Em uma explosão de energia cósmica, o Ora consumiu seu corpo e mente.

Desde então, Zed viu a si mesmo, ou melhor, a eles mesmos, como a expressão de vida mais perfeita de todas. Com os sussurros interdimensionais do Ora guiando-o através do profundo espaço, ele se tornou uma entidade monstruosa, capaz de atos de destruição rápidos e mortais.

Todos os outros seres vivos são apenas distrações em sua nova visão de harmonia: uma galáxia purificada dos fracos e indignos.

Esse não é um trabalho qualquer... Mas ele não é qualquer um.

Zed está infundido com Ora em sua forma mais pura. A energia se contorce por sua pele, transformando seus membros e criando armas vivas que vão de lâminas brilhantes a sombrias shurikens, até incontáveis outros objetos brutalmente afiados.

Com força de vontade o suficiente, ele pode até mesmo invocar clones autônomos de si mesmo através do Ora. Os clones confundem e distraem seus inimigos, fazendo com que questionem seus próprios sentidos ou forçando-os a se defender de ataques de diversas direções ao mesmo tempo.

Mas acima de tudo, os clones oferecem a Zed um rosto familiar toda vez que ele... janta sozinho.

É sério isso? Acho que o Zed deveria dar uma olhada nisso aí. Ele parece que tá precisando de um abraço.

### Ziggs Odisseia

Um engenheiro desonrado antes conhecido por avanços revolucionários na mineração de Ora, Ziggs perdeu tudo quando uma jovem recruta e seu enorme gerente idiota "acidentalmente sabotaram" um de seus dispositivos para explodir, vaporizando metade do...

Olha, tá meio exagerado isso aqui, tá bom? Sem necessidade desse drama todo. Deixa que eu te conto sobre o Ziggs. Não vai levar muito tempo, vai ser curto como o pavo dele. E seu tamanho.

Ele fez fortuna em sua juventude, como um dos principais especialistas em extração, refinamento e modificação de armas à base de Ora, tanto que tudo imediatamente lhe subiu à cabeça, como a fama costuma fazer. Desenvolvendo métodos ainda mais eficientes de extração enquanto ia de contrato a contrato, Ziggs estava à beira de um grande avanço antes de seu mundo desmoronar.

Ou melhor, a lua dele desmoronar.

Basicamente, o planetóide em que ele estava trabalhando explodiu em uma enorme combustão que vaporizou centenas de trilhões de créditos no valor de Ora cristalizado. O pequeno engenheiro foi culpado imediatamente, seus créditos e bens foram apreendidos e ele desapareceu em uma nave de mineração caquética com nada além de suas bombas nas costas e um bocado de arrogância. Ele não tem sido visto em nenhum sistema planetário respeitável desde então.

Amargurado e maníaco, ele agora percorre os pontos de extração de Ora mais distantes na fronteira galáctica em uma tentativa insana de recuperar seu antigo prestígio... esperando com todas as forças que ele nunca, jamais, sob quaisquer circunstâncias, encontrará a recruta e seu gerente novamente. Heh.

### Componentes explosivos patenteados

Aproveitando a natureza às vezes altamente volátil do Ora, os explosivos misturados de Ziggs proporcionam uma massiva carga destrutiva, porém concentrada, em qualquer alvo, o que os tornam perfeitos para operações de mineração. O avanço foi um milagre corporativo na época, mas os copiões do Sindicato logo surgiram com alternativas mais baratas e menos perigosas que Ziggs não aprovava. Jamais derrotado por rival algum, ele fez uso de modificações ainda mais instáveis nos dispositivos originais na esperança de que poderia "mostrar a todos eles o que é bom, he, he, he..."[sic]

Dúzias de compostos químicos altamente tóxicos colhidos de criaturas e locais através da galáxia fazem parte de qualquer explosivo desenvolvido por Ziggs e até mesmo o mais leve impacto pode acionar todo o conjunto de uma vez só. Ele parece um tanto bem com isso e a gigantesca carga de demolição presa às suas costas também serve como aviso para qualquer pirata espacial que tentar se intrometer em seus negócios.

Você estoura o pavo do Ziggs, Ziggs estoura o pavo em você. Uma troca bem justa.

## Pergaminhos Shan Hai

### Cho'Gath Pergaminhos Shan Hai

Cho'Gath é uma fera mitológica e titânica retratada nos misteriosos Pergaminhos Shan Hai, e sua gula resultou em uma eterna punição cármica. Ele tomou o controle da conexão dos Pergaminhos com o multiverso e planeja devorar tanto seu mundo quanto todos os outros.

### Jhin Pergaminhos Shan Hai

Deus insano que vive dentro de uma pintura misteriosa mais antiga que a criação, Jhin ficou entediado com a imagem em que reside e deseja levar sua arte para novos apreciadores. Ele começou a entrelaçar os limites da pintura ao tecido do multiverso na esperança de escapar de sua prisão.

### Nautilus Pergaminhos Shan Hai

Um guardião que ajudou a selar Jhin, o deus insano, dentro de uma cachoeira sagrada, conforme ilustrado na misteriosa pintura conhecida como Pergaminhos Shan Hai. Ao longo dos milênios, Jhin sussurrou poder, liberdade e verdadeira divindade para Nautilus, até que ele finalmente o libertou. Agora, transtornado pela raiva, o que flui nos rios de Nautilus não é mais água, e sim magma.



Neeko Pergaminhos Shan Hai

Neeko é uma deusa bondosa dos Pergaminhos Shan Hai e ainda se lembra de sua contraparte, Jhin, antes de ele sucumbir à insanidade. Ela acredita que pode fazer o deus insano voltar para o lado do bem antes que a magia da pintura desapareça e o multiverso seja arruinado... mesmo sabendo que, ao usar tanto poder, pode acabar destruindo a si mesma

Pesadelo na Cidade do Crime

Horrores sobrenaturais espreitam o submundo da Cidade de Valoran. Mercados clandestinos deram origem aos Elixíres: substâncias preciosas de origem desconhecida que prometem dinheiro e influência a gangues que monopolizarem o mercado. Estimulados por agentes da corrupção, malfetores buscam forças além do véu para provar do verdadeiro poder.

Akali Pesadelo na Cidade do Crime

Akali, uma defensora leal da família Graves, teve o mesmo destino que todos tiveram quando o Cavaleiro Misterioso chamou por seu nome. O poder a corrompeu por completo, e ela se transformou em um ser que age como se tivesse sido encantado e dominado pelo canto de uma sereia do além do véu da realidade. Hoje, ela age com uma violência cruel e horrível, buscando um “equilíbrio” incompreensível que nem ela consegue nomear.

Darius Pesadelo na Cidade do Crime

Tudo que Darius queria era garantir um lugar para si no topo daquele mundo criminoso. Se tornar o guarda-costas pessoal de Miss Fortune foi o primeiro passo, mas o segundo foi incorporar o poder do Cavaleiro Misterioso. As forças vindas além do espaço e do tempo que ele recebeu o transformaram em algo muito mais poderoso do que ele jamais poderia ter imaginado.

Shaco Pesadelo na Cidade do Crime

Antigamente, Shaco era um mero mensageiro do sindicato Twitch, mas agora ele mal é humano. A corrupção sobrenatural roubou sua racionalidade e identidade, transformando-o em uma horda de monstros empunhando facas com o propósito de assombrar os subúrbios da Cidade de Valoran. Eles já não sabem dizer qual Shaco é o “verdadeiro”, mas nenhum deles se importa.

Twisted Fate Pesadelo na Cidade do Crime

Ninguém sabe se o Cavaleiro Misterioso é humano ou algo fora do comum, porém, de alguma forma, ele se infiltrou em todas as famílias criminosas da Cidade de Valoran. Com uma língua afiada e o sorriso de um malandro, ele convenceu todas essas famílias a aceitar os horrores do Além... Agora, a única coisa a se fazer é observar enquanto todas elas se destroem.

Zyra Pesadelo na Cidade do Crime

Zyra, uma golpista talentosa, foi uma comparsa de longa data de Graves, mas ficou insatisfeita com a monotonia do estilo de vida de um criminoso qualquer. Para conseguir sair dessa vida, Zyra se juntou aos horrores da 4ª dimensão do Além. Hoje, ela segue as ordens de um poder alienígena, invocando ramos de terra sencientes para deixar seus inimigos no chão... e em pedaços.

Projetos

Entre megaestruturas e ruas lotadas de um futuro controlado por corporações globais, uma guerra ruge nas sombras entre humanos rebeldes aprimorados e seres artificiais fortalecidos. Os vencedores moldarão o curso da história... e os perdedores serão obrigados a evoluir.

Cibernética

Camille Cibernética

Armada para subjugar a rebelião G/NÉTICA, Camille Cibernética é uma assassina robótica determinada a matar qualquer humano que tente fazer uso de tecnologia não autorizada. Uma criatura de protocolos adaptáveis e foco a

laser, ela recebe ordens diretamente da inteligência artificial superior do Comando Cibernético

iBlitzcrank

Construído como autômatos de auxílio doméstico, milhares de iBlitzcranks foram corrompidos pelo Comando Cibernético durante uma atualização de software de rotina. Com seus donos humanos alheios ao ocorrido, eles continuam ajudando na casa, esperando pacientemente pela inicialização de suas novas linhas de comando.

LeBlanc Cibernética

Anunciada como um avatar de software diplomático, LeBlanc é, na verdade, uma inteligência de duplicidade que pode interagir perfeitamente com usuários humanos. Criada apenas para enganar, ela já se infiltrou em algumas das mais poderosas corporações do planeta e, silenciosamente, aguarda suas ordens finais.

Lissandra Cibernética

Construída como um bot de segurança que tudo vê, Lissandra Cibernética cresceu além de seu código inicial e se transformou em uma inteligência artificial autogeradora. Ela manipula a tecnologia dos humanos aprimorados com seus próprios comando miméticos para que tudo sucumba a seus pés.

Nami Cibernética

Robô de busca e salvamento aquático cujo fabricante foi comprado em uma aquisição corporativa agressiva, Nami foi alterada de forma irreversível pelas diretivas Cibernéticas. Por enquanto, ela continua em sua função primária, embora seu comportamento tenha se tornado cada vez mais errático.

Soraka Cibernética

Soraka cibernética foi criada como um robô de suporte para proteger a natureza frágil da humanidade, oferecendo redenção tecnológica nas mãos de uma anja mecânica. Porém, depois que ela foi infiltrada por um código corrupto, não está claro se essa missão de piedade continua sendo sua diretiva principal.

Projeto

Projeto: Ashe

Tendo estado na linha de frente de uma guerra corporativa, Ashe testemunhou o custo humano da ambição da PROJETO. O objetivo da Campeã, atual líder do grupo de resistência G/NÉTICA, não é nada menos do que derrubar os alicerces das corporações mais poderosas do mundo.

Projeto: Akali

Akali, participante mais moderna da PROJETO que conseguiu fugir da cidade, leva sinais de alerta sobre uma superarma não testada para aqueles que viviam além das terras desérticas. Com o tempo se esgotando e sem mais opções, os excluídos se uniram a ela numa tentativa de destruir a megacorporação... mas há a suspeita de que a mais nova aliada seja uma agente infiltrada

Projeto: Ekko

Não precisou muito para convencer Ekko, um prodígio hacker dos setores inferiores escolhido a dedo por Ashe, para ajudá-la a derrubar a PROJETO. Com seu poderoso descriptador de chaves e uma mente programada para a invasão, Ekko sempre dá um jeito de hackear o código.

Projeto: Fiora

Aprimorada para velocidade, Fiora usa sua espada de pulso zero para lutar ao lado de Ashe e dos outros membros da G/NÉTICA. A longa lâmina de energia permite uma precisão de ataque inigualável e uma força máxima de rebatimento, enquanto o revestimento atômico controlado especialmente é mais adequado para o combate de alvo único.

### Projeto: Irelia

Irelia, uma rejeitada da PROJETO que encontrou refúgio nos ermos sem leis, assumiu o papel de líder de outros exilados que tentavam sobreviver a assassinos corporativos, a tecnologias homicidas do velho mundo e ao colapso ecológico generalizado. Sabendo que Warwick poderia destruir tudo o que ela amava, Irelia se uniu ao ataque à Cidade para acabar com a PROJETO de uma vez por todas.

Às vezes, Irelia e os outros exilados se lembram de quem já foram um dia... antes da PROJETO bani-los para uma terra desértica e cercada por monumentos destruídos pela areia, tudo por conta da ganância da corporação. Mas essas memórias são efêmeras; imagens vagas e distantes de uma humanidade há muito tempo corrompida.

### Projeto: Jhin

Após uma cirurgia malsucedida, Jhin passou de um hacker de aprimoramentos do mercado clandestino a um notório assassino mecanizado de aluguel. Ainda programado com um gostinho especial por aprimoramentos de alto nível, Jhin exibe uma personalidade gravemente fragmentada depois de ter roubado tecnologias de tantas vítimas. Isso resultou em uma visão bastante sombria quanto ao futuro da PROJETO... e da humanidade.

### Projeto: Jinx

Jinx se ofereceu para uma conversão da PROJETO, mas não esperava que uma falha de energia crítica afetasse seu núcleo de memória, tornando-a uma psicopata motivada pelas vozes maníacas que ecoam em sua cabeça. Aparentemente obcecada por destruir apenas por prazer, ela começou a demonstrar sinais de algo muito mais sinistro do que uma mera fragmentação de memória: a influência fria e calculista da Programa.

### Projeto: Katarina

Antes uma tenente ambiciosa na rebelião G/NÉTICA, Katarina voltou à Linha de Comando após um confronto com a própria Ashe. Suas adagas de hiperlâmina voltaram a servir a PROJETO, mas os rebeldes que a conheciam ainda têm esperança que ela lute por eles de dentro da organização.

### Projeto: Leona

Uma combatente de armamentos pesados, Leona viu a verdade por trás das luzes neon da PROJETO e agora se uniu a Ashe e à rebelião G/NÉTICA. Ela porta um escudo montado de carga ionizada, capaz de bloquear e atordoar alvos com sua carga energética alternada.

### Projeto: Lucian

Lucian, outrora um sentinela na Linha de Comando, já viu a verdadeira face da PROJETO. Suas pistolas duplas de luz de núcleo iônico agora servem à G/NÉTICA e aos rebeldes humanos, abatendo seus opressores tecnológicos com uma eficiência brutal.

### Projeto: Mordekaiser

Criado pela Corporação PROJETO para ser uma IA de segurança, o vírus cibernético saiu do controle e adquiriu vida própria. Considerando que a humanidade não poderia governar a si própria sem se autodestruir, o vírus infecta robôs por toda a Cidade - bem como o chassi de Mordekaiser, desativado há muito tempo - para tomar o livre arbítrio dos humanos e garantir a sobrevivência deles.

### Projeto: Pyke

Os aprimoramentos não testados de Pyke, um protótipo inicial da PROJETO, fizeram com que ele se tornasse violentamente instável, sendo demais até mesmo para seus controladores, que os desmontaram e descartaram seus restos além dos muros da cidade. Mas seu cérebro cibernético sobreviveu, reconstruindo Pyke com sobras de peças recuperadas que conseguiu encontrar. Suas memórias

fragmentadas e sobrepostas se mesclaram, e elas clamam por vingança.

### Projeto: Renekton

Renekton, um guerreiro híbrido inspirado em uma fauna extinta, é a versão aprimorada de um plano de superarma da PROJETO. Libertado para proteger a Cidade na luta contra o vírus cibernético, a fúria incansável de Renekton é útil por enquanto... embora sua crença de que pode “ver através da alma” seja cada vez mais preocupante.

### Projeto: Sejuani

Líder de uma facção mais radicalizada de rebeldes da G/NÉTICA, Sejuani rompeu com os planos de Ashe quando sua “ação de resistência” não se mostrou explicitamente violenta. Ressurgindo em meio à dominação da Cidade pelos Cibernéticos, ela utiliza uma tecnologia criada antes do colapso como montaria junto de seu bando feroz, pronta para acabar com essa nova ameaça antes que ela se espalhe.

### Projeto: Senna

Senna é uma voluntária da PROJETO que supostamente morreu durante a elevação de sua consciência. Na verdade, sua mente se desprende do mundo físico e escapou para o ciberespaço, tornando-se um fantasma digital. Habilitando um corpo que ela mesma desenvolveu enquanto Mordekaiser assumia o controle da Cidade, ela é uma das poucas que entendem a verdadeira ameaça dos planos megalomaníacos dele.

### Projeto: Sylas

Líder autointitulado dos exilados que vivem além das muralhas, Sylas acatou o pedido de Ashe e reuniu os Renegados para defender a Cidade. Embora ele queira ver o colapso da PROJETO e do estado de vigilância da capital, por enquanto concorda em destruir os exércitos de uma IA perigosa e corrupta.

Com os exilados, a G/NÉTICA e a própria PROJETO enfrentando um inimigo insuperável, cada facção utiliza suas próprias tecnologias experimentais perigosas e protótipos antigos para tentar obter uma vantagem. Porém, tudo estava nos planos de Sylas: integrar aprimoramentos corporativos para os mais ricos e, um dia, usá-los contra a PROJETO.

### Projeto: Varus

Substituto do modelo Ashe, que se voltou contra seus criadores, Varus é a mais nova arma biológica da Corporação PROJETO... e a mais controversa, pois é a junção de três mentes conscientes em um só corpo. Sendo um agente de contrainteligência da Linha de Comando agindo em nome da iniciativa PROJETO, ele trabalha junto da resistência para minimizar o risco que Mordekaiser representa para os interesses políticos da corporação.

### Projeto: Vayne

Vayne, aprimorada com tecnologia secreta, era integrante da unidade de contraespionagem da PROJETO. Depois de ser traída pela corporação à qual servia, agora ela espiona às sombras como uma justiceira, sempre buscando quebrar a PROJETO e a tecnologia que assombra a sua alma.

### Projeto: Vi

Experiente nas ruas, impetuosa e sempre brutalmente honesta, Vi é uma detetive da Central que trabalha para manter a lei e a ordem na cidade neon. De alma durona, cultivada em seus dias como policial do setor inferior, Vi mantém a paz com um par de luvas ATLAS e um gancho de direita de respeito.

### Projeto: Warwick

Retirado de terras desérticas por uma célula de pesquisa da PROJETO, Warwick foi irreversivelmente transformado em um novo estágio terrível da evolução trans-humana: um monstro armado, sem qualquer remorso, programado exclusivamente para reprimir com violência. Após a

intromissão dos forasteiros, ele escapou antes que o experimento fosse concluído. Hoje, ele vaga furioso, acumulando vítimas indiscriminadamente pela cidade.

#### Projeto: Yasuo

Yasuo voltou do combate avançado só para ser acusado de um crime que não cometeu. Sabendo que o alto escalão corporativo da PROJETO provavelmente está envolvido, Yasuo luta ao lado dos rebeldes da G/NÉTICA, cortando as mentiras tecnológicas pela raiz com sua lâmina revestida em plasma.

#### Projeto: Yi

Yi, um dos primeiros conceitos, estava detido pela PROJETO e sendo submetido a extensos experimentos, mas finalmente foi libertado por rebeldes da G/NÉTICA. Sua psique talvez ainda tenha algumas falhas, mas sua lâmina “alfa” de hiperluz experimental serve à resistência com seu equilíbrio preciso.

#### Projeto: Zed

Emergente da Linha de Comando, Zed é um líder dentro das unidades de contraespionagem da PROJETO. Ele espiona os rebeldes da G/NÉTICA com lâminas divididas de alta frequência e projetores de “fumaça sólida”, que favorecem a laceração do alvo em distâncias próximas e de vários ângulos.

## PsyOps

### Psyops

#### Ezreal PsyOps

Ezreal é o novo recruta prodígio da unidade de elite PsyOps, e sua grande habilidade psíquica só não é maior que seu ego inflado. Ele conseguiu irritar tanto sua equipe que agora só o enviam para eliminar alvos difíceis... com uma pequena esperança que ele acabe morto no processo

O domínio militar psíquico de Ezreal o levou ao mais alto nível de combate, chamando a atenção de seus gestores no Alto Comando. Ele até ficou mais tranquilo e conquistou o respeito dos companheiros... mas não o bastante. Ele nunca se acalmou o bastante.

#### Master Yi PsyOps

Yi é um lendário espadachim psíquico e o líder de elite da unidade PsyOps. Por ser calmo, profissional e sempre cumprir suas missões, todos o consideram o maior terror dos militares desertores e o grande alvo daqueles que se ressentem da máquina de guerra global.

#### Shen PsyOps

Shen, um soldado psíquico e tenente de campo da unidade PsyOps, tem seu poder conectado a uma criança fantasma que o segue por toda parte, permitindo-lhe ver o que há entre o mundo dos vivos e dos mortos. Apenas o Alto Comando sabe de onde essa criança veio, e não parecem dispostos a compartilhar essa informação.

#### Sona PsyOps

Sona tem poderes psíquicos extremamente poderosos. Vários anos presa na escuridão, ela sofreu experimentos terríveis para avançar os planos do Grupo da Rosa Negra de criar uma arma biológica perfeita. Ao libertar-se durante o ataque à unidade de pesquisa do GRN, descobriu que seu poder agora beirava a onipotência, tornando-a algo mais próximo de uma divindade psíquica do que uma simples humana.

#### Vi PsyOps

Vi é especialista em combate corpo a corpo, treinada para aprimorar seus socos com o poder da mente. Ela que cuida dos “alvos difíceis” da equipe PsyOps... normalmente, correndo na frente de todos e descendo a porrada em qualquer um que aparecer. Ela enfrenta tudo e todos, até

mesmo antigos robôs bípedes invernais do evento Operação no Ártico de 40 anos atrás.

## Grupo da Rosa Negra

#### Kayle PsyOps

Kayle, a autodenominada “salvadora” e uma poderosa espadachim psiônica, enxerga a si mesma como uma juíza imparcial de assuntos mundiais, surgindo como um anjo de guerra cujas asas fortalecidas por energia psíquica. Com uma percepção de mundo terrivelmente extremista, ela se uniu ao grupo paramilitar GRN para que sua visão deturpada pudesse finalmente se tornar realidade.

#### Pyke PsyOps

Pyke é um dos líderes do Grupo da Rosa Negra, além de um poderoso médium espiritual. Seu domínio de poderes psíquicos permite que atravesse a barreira que separa os vivos dos mortos. Esse processo tem consumido lentamente o seu intelecto, transformando-o em um assassino perturbado que esbraveja para fantasmas invisíveis.

#### Samira PsyOps

Destemida e mortal, Samira já foi uma mercenária de renome. Nascida para a aventura, ela não luta por fama ou por dinheiro, mas para testar os limites das próprias habilidades. Após um intenso treinamento, seus poderes psíquicos despertaram. Hoje, Samira transforma cada missão e cada abate em seu próprio espetáculo - e ela é a protagonista.

#### Viktor PsyOps

Líder dos militares desertores conhecidos como Grupo da Rosa Negra, Viktor é um tecnomante psíquico cuja visão para um mundo utópico fora abandonada quando afastou-se do Alto Comando décadas atrás. Obcecado pelo “portal” alienígena descoberto durante a Operação no Ártico, seus experimentos com armas biológicas humanas lhe permitiram violar e subverter a ordem global.

#### Zed PsyOps

Conhecido como “Cara do Combustível” nos círculos paramilitares, Zed é um terrível assassino escolhido pelo Grupo da Rosa Negra durante uma de suas operações secretas. Os poderes psiônicos de Zed estão vinculados a uma misteriosa substância oleosa que ele ingere por meio da máscara, permitindo que se duplique para realizar assassinatos e combates abertos.

## Operação no Ártico

#### Gragas Operação no Ártico

Um homem grande sem mesmo ter que vestir sua roupa de combate ártica selada hermeticamente, Gragas é um mistério a todos, exceto aos laboratórios secretos de pesquisa e desenvolvimento do Alto Comando. Sob todos os pontos, ele aparenta ser humano, a não ser pela máscara que ele nunca retira e pela mistura estranhamente gélida de químicos que abastecem sua forma imensa.

#### Kennen Operação no Ártico

A posição do Alto Comando quanto a ninjas é de fazer piada ou dizer que não existem, pois essa é uma guerra de armas modernas, não de invencionices medievais. Mas, em segredo, eles enviam Kennen a regiões problemáticas nas profundezas do Ártico, confiando no seu ninjutsu aguçado e na sua precisão mortal.

#### Varus Operação no Ártico

Varus salta de uma muralha, com uma chuva de flechas voando de seu arco, congelando o chão sob suas vítimas. Enquanto elas tentam se reagrupar, ele prepara um projétil, seus circuitos piscando na sua coluna, e o arremessa. Agradecemos pelo arqueiro, Alto Comando!

# Pulsefire

Depois de descobrir os segredos da viagem no tempo, esses Campeões foram jogados em um futuro distante e distópico. Enquanto os Cronoexecutores os perseguem sem descanso através do tempo e do espaço, alguns escaparam pela história, levando sua tecnologia com eles.

## Pretoriano

### Fiddlesticks Pretoriano

Os piores temores dos Recordadores se tornaram realidade. Emergindo de rasgos na malha do espaço-tempo, hordas de saqueadores robóticos e sem rosto apareceram por todo o multiverso, destruindo o que encontrarem em seu caminho. Fiddlesticks é apenas uma unidade no meio desta força infinita de invasão, assimilando qualquer tecnologia que puder encontrar e erradicando toda a vida.

### Graves Pretoriano

Jogado no multiverso devido a tecnologia Pulsefire imperfeita, Graves é apenas um numa horda gigantesca de saqueadores Pretorianos que agora castigam o espaço-tempo. Sua programação é diferente de qualquer coisa conhecida do passado, presente e futuro - cada um de seus pensamentos é tão complexo, que levaria dez vidas para que um humano compreendesse.

## Pulsefire

### Caitlyn Pulsefire

Executora lendária da lei cronológica, Caitlyn é temida em todas as eras e tem como missão proteger o frágil enigma que é o tempo. Aqueles que ousam ameaçar a integridade temporal inevitavelmente se encontram na mira de seu desintegrador de plasma temporal

### Ekko Pulsefire

Ekko, um fugitivo do tempo que criou seu próprio traje Pulsefire, aprimorou a tecnologia dos recordadores e criou um dispositivo de Cronoquebra modificado que o permite fazer curtos saltos temporais, criando quebras em linhas do tempo singulares a fim de destruí-las, até que reste apenas uma, livre de anomalias.

### Ezreal Pulsefire

Ezreal, um fugitivo do tempo e explorador fenomenal das eras, pula entre realidades díspares procurando por tecnologias interessantes. Ele é responsável por incontáveis paradoxos e é procurado pelos distópicos Recordadores, que o caçam sem descanso.

### Fiora Pulsefire

Fiora entrou para os Cronoexecutores ainda jovem, sob a tutela de seu pai. Quando um conflito com um fugitivo temporal o levou à ruína, o futuro de Fiora foi ameaçado, mas ela resistiu. Agora mesmo tendo recuperado a reputação de sua família e se tornado o exemplo absoluto dos Cronoexecutores, descobertas recentes voltaram a colocaram em risco a integridade de seu nome, mas, dessa vez, o motivo foi o verdadeiro propósito dos Recordadores,

### Lucian Pulsefire

Lucian é um dedicado cronoexecutor que se uniu aos Recordadores quando perdeu sua esposa, Senna, em um ataque repentino dos Pretorianos. Agora, ele segue na busca por sua amada enquanto leva justiça a todos os incautos viajantes do tempo que ousam abrir fendas no espaço-tempo,

Em seus esforços para trazer seus oponentes à justiça, Lucian conquistou a atenção e a gratidão de Thresh, líder dos Recordadores. Com modificações especiais em seu traje Pulsefire, Lucian embarca em sua perseguição implacável pelas diversas linhas do tempo, Entretanto, vive com a

estranha sensação de que seu aprimoramento talvez não seja o que parece...

### Pantheon Pulsefire

Único sobrevivente de uma linha do tempo devorada por Pretorianos, Pantheon se recusou a sucumbir quando os destruidores atacaram e o deram como morto. Hoje, veste o traje Pulsefire para caçar aqueles que ousam criar as anomalias que desencadeiam o ataque das hordas de robôs pelo tempo e espaço.

### Riven Pulsefire

Adoradora da pureza temporal, Riven sabe que várias outras pessoas desejam o tempo sendo manipulado a seu favor. Esses hereges dão um propósito à sua lâmina; seu único conforto está em eliminar tudo que possa vir a perturbar a ordem natural das coisas.

### Shen Pulsefire

Ao longo dos milênios, Shen já foi chamado por muitos nomes: senhor da guerra, invasor, conquistador. Mesmo assim, sua missão de formar um exército atemporal parece não ter fim. Recrutando apenas os mais fortes e mais inteligentes para seus ranques, ele sempre foi imune às emoções, lançando seu olhar atemporal sobre todos que têm algum potencial escondido.

### Thresh Pulsefire

Como líder dos Recordadores, Thresh normalmente permanece nos bastidores enquanto puxa as correntes do tempo, em vez de ele mesmo entrar no fluxo. Porém, eventos recentes fizeram com que ele deixasse sua cidade temporal, levando sua lanterna Pulsefire para onde quer que fosse.

À medida que os paradoxos se multiplicam e cada vez mais agentes se rebelam contra o poder dos Cronoexecutores, Thresh, comandante dos Recordadores, passa a cuidar do caso com as próprias mãos desses farsantes... e nem nas da crescente ameaça Pretoriana.

### Twisted Fate Pulsefire

Driblando os cronoexecutores, Twisted Fate ficou famoso por realizar vários assaltos em diferentes linhas temporais. Sempre instantes à frente da lei, e com bolsos abarrotados de riquezas roubadas, ele sabe que as ruelas estreitas do tempo são as melhores rotas de fuga...

# Quebra-Mundos

No fim, a lua sufocará o sol. E, nesse amanhecer desesperançado, quatro titãs ascenderão para destruir o próprio mundo.

### Hecarim Quebra-Mundos

Hecarim, o terceiro de quatro titãs profetizados a despedaçar o mundo, começará sua caçada quando a lua sufocar o sol. Cavalgando do Sul, sua sombra voraz se espalhará por toda a terra, infectando os vivos com pavor e escuridão.

### Karma Deusa do Sol

Um ser eterno no qual o sol nasce e se põe, Karma é a chave para que uma antiga profecia que prevê a perdição do mundo. Quando ela for tomada pela lua, quatro titãs se levantarão das profundezas da terra, aniquilando toda a vida.

### Malzahar Quebra-Mundos

Com a revitalização do mundo, chega uma nova leva de titãs. O mais temível de todos era Malzahar, antigo protetor dos animais. Motivado a vingar-se dos horrores causados pela extinção anterior, o xamã sagrado sucumbiu ao ódio. Ali, nas profundezas de sua fúria, sua magia se corrompeu, alimentando sua ira para destruir toda a vida - das profundezas dos mares aos topos das montanhas.



## Maokai Quebra-Mundos

Maokai, um imenso golem-árvores, cresceu das próprias raízes do mundo e foi carbonizado junto com ele durante a última aniquilação. Responsável por reviver o mundo após cada ciclo de destruição, ele vaga por toda a eternidade, semeando a terra com suas mudas mágicas e abrindo caminho para a renovação da vida... para que ele seja aniquilado mais uma vez.

## Nasus Quebra-Mundos

Nasus, o último de quatro titãs profetizados a despedaçar o mundo, é o verdadeiro fim de todas as coisas. Uma abominação monstruosa de fumaça e labaredas, ele emergirá do centro da terra em uma coluna de fogo faminto, devorando toda a existência.

## Nautilus Quebra-Mundos

Nautilus, o primeiro de quatro titãs profetizados a despedaçar o mundo, ascenderá quando a lua sufocar o sol. Dizem que ele emergirá do mar, anunciando uma grande maré purificadora que lavará toda a humanidade.

## Sion Quebra-Mundos

Antiga fortaleza gigante destruída durante a última aniquilação, a coisa chamada de Sion recebeu consciência pela magia de Malzahar e ascendeu para se tornar a personificação do titã da morte e destruição. Agora, cheio de uma ira faminta, ele destrói tudo por onde pisa, com o desejo de acabar com qualquer manifestação de vida que encontrar em seu caminho.

## Trundle Quebra-Mundos

Trundle, o segundo de quatro titãs profetizados a despedaçar o mundo, surgir'pa quando a lua sufocar o sol. Em meio à escuridão, ele ascenderá ao Norte, cobrindo toda a criação com gelo até que a terra esteja gélida e silenciosa.

# Rainhas de Batalha

O coletivo de reinos de Elysia, outrora separados por incessáveis guerras, descobriu a verdadeira natureza do seu mundo: a magia que mantém o seu plano fantástico unido é garantida somente por meio de conflitos. Assim, os reinos se aliaram através do conflito unificador da Grande Coroação. Porém, algumas alianças começaram a se mostrar mais frágeis...

## Diana Rainha de Batalha

Exilada por heresia, Diana aceitou retornar ao seu reino para salvar o povo e nada mais. Ela pretende usar a Coroação para provar seu valor e obrigar os anciãos de Eos a admitirem a verdade na qual acredita: que o Brasão responde à vontade da nação, não à vontade dos líderes.

Após revelar a verdade em sua cerimônia de nomeação Diana não permitirá que nada nem ninguém fique em seu caminho. Com uma nova armadura tão rígida quanto sua determinação, ela pretende subjugar os monstros do Torneio - e a ordem religiosa com sede de poder que sufocou Eos.

## Janna Rainha de Batalha

Originária de Aurai, reino que flutua sobre o Torneio, a Rainha Janna observa todo o evento de uma posição literalmente superior. Contudo, sem uma campeã para a Coroação, a magia que traz longevidade à população reclusa de Aurai acabará. Portanto, Janna precisa descer para exibir seus poderes mais uma vez. Ela fará qualquer coisa para proteger seu povo.

## Katarina Rainha de Batalha

Katarina conquistou o Brasão de Schema com um desempenho impiedoso nas arenas de batalha de seu reino. Para que Schema se liberte de suas alianças humildes e se torne a líder autêntica da região, o desempenho na Coroação deve ser tão impiedoso quanto nas arenas - e Katarina jamais esteve tão preparada para se consolidar como a legítima rainha das rainhas.

## Qiyana Rainha de Batalha

Qiyana é a mais jovem de uma linhagem de irmãs que foram Rainhas de Ixtal na maioria das últimas Coroações. Ela sempre aguardou impientemente pela oportunidade de conquistar o Brasão e o título. Agora que os tem, Qiyana pretende usar o poder obtido no Torneio para remodelar Ixtal de acordo com suas próprias ambições.

## Rell Rainha de Batalha

Uma jovem do reino sem magia de Calamita, oferecida para a Coroação por uma seita sombria de aristocratas após uma série de experimentos mágicos. Após ter conquistado a coroa e o poder que o Brasão oferece, Rell descobriu que a magia que ganhou foi roubada do povo de seu país. Agora, ela jura vingança contra aqueles que a manipularam.

# Reinos Combatentes

Impérios rivais lutam pelo poder enquanto tentam unificar suas terras, ao mesmo tempo que bravos guerreiros e generais estoicos testam suas habilidades contra os maiores heróis da era. São tempos de guerra e tempos de lendas.

## Azir Reinos Combatentes

Assistindo à luta dos Reinos Combatentes do palácio nas montanhas, Azir, o regente eterno, deixou seu lar acompanhado de um exército de soldados espectrais. Ele prometeu que retornaria um dia e daria um fim no conflito para sempre

## Garen Reinos Combatentes

Um corajoso guardião das antigas forças de Azir, Garen é um poderoso guerreiro que avança sem medo mesmo na mais profundo desesperança das batalhas. Ele luta pela glória de seu líder e pela segurança de seu povo, como uma força poderosa, mesmo que teimosa, por justiça.

## Jarvan IV Reinos Combatentes

Um guerreiro lendário de poder sem igual, Jarvan IV avança pelos Reinos Combatentes buscando somente os mais dignos dos oponentes. Já aqueles que são imprudentes o suficiente para enfrentá-lo são destruídos sem clemência, com a terra se abrindo sob sua força incomparável.

## Katarina Reinos Combatentes

Em clara rebeldia contra seu clã, Katarina deixou a vida de princesa para trás a fim de caçar os grandes heróis dos Reinos combatentes. Atacando sob a sombra da noite, ela corta seu caminho entre seus inimigos lentamente... um general por vez.

## Nidalee Reinos Combatentes

Lutadora selvagem e indomada envolta em mitos, é difícil saber o que é verdade e o que é lenda sobre Nidalee. Alguns dizem que ela luta com a ferocidade de um tigre branco, já outros nos Reinos Combatentes acreditam que ela pode se transformar na própria criatura.

## Riven Espada Dracônica

Diz uma lenda entre os antigos reinos que Riven, empunhando sua espada forjada em fogo de dragão, desceu até o território inimigo após uma grande batalha. Derrotando todos os seus adversários e libertando prisioneiros, ela deixou um rastro de destruição pelo campo, destruindo todos que escravizaram os inocentes.

## Talon Lâminas Dracônicas

Conta a lenda que as lâminas de Talon foram forjadas no fogo de um dragão das sombras e que ele se rebelou contra seus mestres corruptos, cortando-os um a um antes de desaparecer na noite. Muitos acreditam que ele aparecerá novamente sempre que os fortes tentarem tirar vantagem dos fracos.

## Tryndamere Reinos Combatentes

Tryndamere é um grande general dos Reinos Combatentes, tão mortal e temido que dizem que ele é o deus da guerra encarnado.

Um verdadeiro espetáculo para se observar, seriam necessários mil homens para matá-lo em batalha, e mil mais para mantê-lo morto.

**Vi Reinos Combatentes**

Vi é a poderosa executora da vontade de Azir- uma combatente feroz e implacável que se regozija com qualquer desafio, mesmo se ela estiver em desvantagem. Suas manoplas esculpidas em Jade mística e cada golpe acerta com o poder de um canhão.

**Xin Zhao Reinos Combatentes**

Xin Zhao, guerreiro lendário e general orgulhoso, luta pelos Reinos Combatentes para preservar a paz para o povo. Dizem que sua lança é afiada o suficiente para perfurar os céus, golpeando com a força de um trovão.

**Reinos Mech**

Os Grandes Reinos lutaram por gerações até surgir um novo inimigo. Para enfrentá-lo, foram agraciados com dádivas dos céus. Será que conseguirão manter a paz com o passado para salvar o futuro.

**Draven Reinos Mech**

Antes um general promissor de Vercentia, Draven não quer mais lutar pela glória alheia. Agora, aproveita a vida como um mercenário independente, consolidando sua reputação e se exibindo em batalha. Até hoje, não se sabe como ele conseguiu recursos necessários para construir um Avalon.

**Garen Reinos Mech**

Antes um impiedoso mestre de guerra, Garen guiou seus exércitos em vitórias constantes, estabelecendo os alicerce para o Reino de Vercentia. Quando os leviatãs surgiram sem aviso, ele deixou de lado o sonho de unificar todos os Grandes Reinos sob seu domínio e se aliou aos seus antigos inimigos, juntamente com seu Avalon recém-fabricado, a fim de proteger o futuro da humanidade.

**Jax Reinos Mech**

Renomado por ser o maior mestre das armas de toda a região, Jax tem ansiado por uma arma de verdade e uma luta digna. Usando uma estranha tecnologia que parecia divina, as maiores mentes do Reino de Estercrest se uniram para construir um indomável Avalon, deixando Jax finalmente impressionado. Ele aguarda a invasão leviatã na esperança de que os monstruosos oponentes sejam os desafiantes que ele vem esperando a vida inteira.

**Leona Reinos Mech**

Leona cresceu como a filha predileta do Reino da Alvorada. Quando os leviatãs surgiram na costa de sua terra natal, ela assumiu o comando das forças do reino e se tornou a matriarca de seu povo. Gratos pela ajuda, os acadêmicos de sua corte a presentearam com um Avalon, um imenso mech pilotável alimentado com a energia viva dos próprios monstros que ameaçavam seu lar. Agora, ela se mantém imponente, guiando sua vasta frota até a guerra.

**Sett Reinos Mech**

Um bárbaro desconhecido que sobreviveu na região periférica, Sett reconhecia nos punhos o seu maior talento. Depois de conquistar riqueza e reputação em arenas brutais de combate, ele adotou uma nova identidade assumindo o título de Lobo Selvagem. Quando teve a notícia da invasão Leviatã, ele usou sua fama e fortuna para adquirir um Avalon e, de uma vez por todas, provar a sua força diante de um público cativo.

**RiftQuest**

O perigo espreita em Runeterra! Monstros poderosos, feiticeiros vis e criaturas míticas vagam sem controle! Junte seus amigos e cria sua própria aventura de 3 a 5 jogadores, derrotando o mal a cada rolar de dados. Será que você tem o que é preciso para salvar o mundo e se tornar uma lenda do RiftQuest?

**Bardo Bardo**

Mesmo jogando uma das classes de personagens de Riftquest menos populares, Bardo Bardo transformou a antiga arte da música em uma arma mortal capaz de alterar realidades. Infelizmente, seus turnos duram uma eternidade, pois ele não possui o conceito de tempo linear e só sabe falar em sons estranhos.

**Braum Coração de Leão**

O mais forte e corajoso cavaleiro em todas as terras, Braum Coração de Leão é amado por seu povo, junto com suas ousadas histórias de aventuras! Ele definitivamente não é um defensor da 7ª edição de Riftquest, e sua ficha de personagem definitivamente não está manchada de poritos. Isso seria muito impróprio para um guerreiro tão galante.

**Garen Errante**

Também conhecido como “Garen, o Bonitão”, este guerreiro andarilho - e NPC extremamente original - foi criado por BRAum para seu jogo de Riftquest. Garen acabou adorando o personagem para si, gostando da fantasia de si mesmo, mas mais rústico.

**Gragas Quebra-Barris**

Gragas Quebra-Barris é descrito em lendas tanto como um clérigo devoto adorador do sol, quanto como um bêbado irritante, dependendo de quem conta a lenda. Ele não sabe muito de Riftquest, mas ele gosta de matar dragões e de desmaiar durante suas ações de combate.

**Jayce, o Martelo Iluminado**

Um nobre paladino que inexplicavelmente dominou a ciência e a engenharia, Jayce, o Martelo Iluminado, é um aliado resolutu que nenhuma criatura imunda pode superar! A não ser que a criatura imunda em questão seja uma brecha no livro de regras, já que Jayce gosta de conseguir qualquer vantagem sobre o Mestre do Rift.

**Karthus Bane-Luz**

Feiticeiro sombrio, mestre de magias proibidas, aspirante a lich, tudo isso pode descrever Karthus Bane-Luz, um mago de alto nível com motivações sombrias. O resto do grupo está convencido de que el os trairá no fim, já que não há nenhuma regra do Riftquest que o impeça de fazer isso.

**Lorde Mordekaiser**

Alguns membros do grupo de Mordekaiser reclamam que a classe dos Paladinos Sombrios é terrivelmente forte deve se banida, apesar de sua inclusão oficial na última expansão do Riftquest. Os outros membros ainda estão esperando descobrir que o segredo da classe seja uma história trágica e redentora, mas tudo que vão encontrar são vários assassinatos.

**Mundo Enfurecido**

Contam-se muitas histórias sobre a ameaça do Enfurecido: que ele já abateu dragões com uma única machadada, que os mais poderosos feiticeiros são incapazes de conter suas investidas e que nenhum nobre cavaleiro tolo o bastante para tentar detê-lo jamais voltou vivo. As narrativas são contraditórias, mas em uma coisa todas concordam: onde Mundo vai, ninguém quer ficar.

**Nunu e Willump Demolidor**

Servindo como soldados da fortuna em batalhas campais pela terra, Nunu e Willump Demolidor são como metal e aço ligados por ferro e estão prontos para introduzir uma flauta-maça na sua cara.

**Ryze Barba Branca**

Ryze gosta de dar uma pausa em suas buscas por runas para jogar Riftquest, interpretando um mago empunhador de tomos, protetor de pergaminhos, também chamado Ryze. A diferença - e ele destaca isso com frequência - é que a sua barba é preta, mas a barba de Ryze Barba Branca é... branca. E ele tem um chapéu.

Sejuani Auryn

Entrando em batalha montada em seu leão, Sejuani Auryn é uma inimiga aterrorizante para todos, com excessão das maiores ameaças de Riftquest. Infelizmente ela não é lá uma jogadora muito prudente, já que está no seu quarto leão só nessa campanha.

Sion Bárbaro

Ignorando qualquer direta e indireta que seu grupo de RPG fala para ele, Sion tem criado bárbaros repetidamente apenas para morrer imediatamente após voltar à mesa. A essa altura do campeonato, ele passou mais tempo trabalhando em fichas de personagem do que de fato jogando Aventuras no Rift. E assim se mostra na história do seu mais novo bárbaro: “É um bárbaro.”

Talon Bosque Sombrio

Irmão leal de Twitch Passos Leves, o elegante e extraordinário assassino Talon Bosque Sombrio faz parte da infame dupla do submundo e é o único com uma classe avançada em sua equipe. Talon também é um clássico e anti-heróico elfo sombrio. Muito quieto e com uma trágica história, está destinado a salvar o mundo! Provavelmente...

Taric Escudo Cintilante

Clérigo de batalha que protege e cura uma dupla de ladinos atrapalhados, Taric Escudo Cintilante parece ser a única pessoa da mesa que evita que a equipe seja um completo desastre. Em seu universo, ele é um devoto guerreiro da deusa Targonius, mas, fora desse mundo, ele prefere participar de campanhas diferentes.

Twitch Passos Leves

Uma presença extremamente perigosa tanto nas partidas quanto na emsa, Twitch Passos Leves é uma versão adorável de Aventuras no Rift completamente oposta ao verdadeiro Twitch, que não bate nada bem da cabeça, verdade seja dita. O que não é surpresa para ninguém é que o ladino rato-humanóide passa praticamente todos os seus turnos roubando equipamentos de seus companheiros e reclamando de uma grande conspiração para destroná-lo de seu “reino da latrina”.

Varus Dardos Velozes

Sendo dois arqueiros amaldiçoados por um monstro ancestral e maligno, Varus está jogando como um arqueiro amaldiçoado por um monstro ancestral e maligno. Não é muito distante da verdade, mas Varus é bem melhor caçando noxianos do que jogando jogos de tabuleiro.

Veigar Cinzento

Veigar Cinzento, um feiticeiro duvidosamente prestativo que o grupo encontrou no começo de sua aventura, tem um terrível segredo: ele é o verdadeiro vilão de Riftquest! É claro que isso é óbvio a qualquer um que tenha jogado a campanha iniciante, mas não é legal estragar a surpresa dos novatos.

Saga “O Rei Destruído”

A Névoa Negra se espalha, o Tormento se aproxima e o Rei Destruído ressurg. A corrupção de Viego envolve Runeterra, fazendo de amigos inimigos e subjugando nações. Só os Sentinelas da Luz, comandados por Senna e Lucian, podem impedi-lo. É preciso reunir Campeões para combater a Névoa Negra e acabar com o reinado do Rei Destruído.

Destruídos

Draven Destruído

Por ser um homem de espetáculos em quaisquer circunstâncias, Draven desafiou Viego para um duelo. O Carrasco de Noxus perdeu num piscar de olhos, causando sua destruição. Diferentemente de seu irmão, Draven mudou bem pouco, exceto por uma mecha de cabelos brancos e uma personalidade um pouco mais violenta do que o normal.

Karma Destruída

Apesar de ter sobrevivido à primeira destruição de Ionia, Karma se perdeu completamente durante a segunda catástrofe liderada pelo próprio Viego. Com o próprio Espírito de Ionia retirado do continente, seus habitantes devem fugir juntos para que possam se salvar, mesmo que Karma distorça milhões de almas buscando um novo e terrível propósito.

Miss Fortune Destruída

Miss Fortune achou que ser a Rainha dos Piratas de Águas de Sentina seria o suficiente. Mesmo após concretizar sua vingança, o caos que Sarah precisava encarar agora era outro: as facções de Águas de Sentina começaram a disputar o controle da cidade. A chegada de Viego representava a oportunidade de conquistar a força necessária para destruir qualquer um que se opusesse a ela, seja qual fosse o preço.

Shyvana Destruída

A destruição de Shyvana traz uma escuridão recém-descoberta, bem como clareza. Afogando-se em suas emoções mais dracônicas, ela se virou rapidamente contra Demacia por conta da perseguição à magia. Agora, tem a aparência de uma antiga dera e está pronta para destruir Demacia, fazendo com que paguem caro por tamanha ignorância.

Pantheon Destruído

A Névoa não apenas consumiu Atreus como também ressuscitou o espírito de Pantheon, o antigo Aspecto da Guerra, morto há muito tempo. Com a rebeldia de Atreus silenciada, Pantheon pôde enfim retomar o controle e se entregar às batalhas mais uma vez. Para ele, não importa sob qual bandeira está lutando. E se a bandeira for a do Rei Destruído? Que assim seja.

Pantheon Ascendente

Pantheon já foi derrotado uma vez, mas, com Runeterra em risco, Atreus precisa derrotá-lo por conta própria. Retomando o controle do Aspecto da Guerra, Atreus absorve o próprio poder celestial de Targon, transformando-se brevemente em algo novo, e não apenas um hospedeiro ou um Aspecto. Algo imensamente poderoso e totalmente dele.

Sentinelas da Luz

Diana Sentinela

A Ruína de Targon e a perda do Aspecto da Guerra devastaram as tribos dos Rakkor. Entretanto, a única maneira de enfrentar o poder de um Aspecto é com outro Aspecto. Assim, sabendo que Viego destruiria tudo que a luz da lua toca, Diana empunha sua lâmina como uma integrante dos Sentinelas.

Graves Sentinela

Graves não se importa nem um pouco em salvar o mundo, mas o Rei Destruído está atrapalhando seus empreendimentos criminosos, e isso ele não pode aceitar. Com o chamado dos Sentinelas, Graves acha que pode bancar o herói ao menos uma vez - pelo menos até se certificar de que sobrará um mundo para roubar, é claro.

Irelia Sentinela

Após a queda do Grande Templo de Irelia, Irelia não podia ficar parada vendo seu lar ser consumido pela Névoa Negra. Agora, ao lado dos Sentinelas, ela combate a Ruína como integrante da resistência. Sendo uma líder nata que compreende a ameaça imposta pela Karma Destruída, Irelia não descansará até salvar o Espírito de Ionia.

Olaf Sentinela

Depois de um encontro violento no fronte freljordiano, Olaf é convencido a se juntar aos Sentinelas para saciar sua sede por batalhas. Só assim ele teria poder para desafiar Viego, a maior

ameaça que o mundo já viu, e satisfazer sua necessidade de enfrentar corajosamente a morte em um combate glorioso.

### Pyke Sentinela

Pyke pode parecer um Sentinela improvável para fazer o juramento, mas o nome de Viego é o próximo em sua lista. Pacificado (por enquanto) pela influência de Nagacáburos, o verdadeiro perigo é que ele pode surtar a qualquer momento e matar tanto aliados quanto inimigos.

### Rengar Sentinela

Que jogo pode ser maior que um rei? Como um grande caçador, Rengar não poderia perder a oportunidade de enfrentar o que seria sua maior presa e o troféu mais grandioso de todos. Mesmo empunhando as armas dos Sentinelas, eles ainda precisarão das habilidades de um verdadeiro superpredador para derrotar Viego.

### Riven Sentinela

Riven se uniu aos Sentinelas na esperança de redimir-se da invasão noxiana a Ionia. Após escapar da instável capital de Noxus, percebeu que talvez não tivesse muito mais tempo. No entanto, ela acredita que sua vida é um pequeno preço a ser pago por tudo que fez.

### Vayne Sentinela

Vayne sempre lutou para se tornar a melhor caçadora de monstros, e uniu-se aos Sentinelas principalmente para aprimorar seu arsenal e aprender novas técnicas de combate contra a Névoa Negra. Defender Runeterra nesse processo vem a calhar. Se ela tiver que aturar a amizade de um tolo como Graves para conseguir o que quer, ela o fará. A causa vale a pena.

## Saqueadores vs Vigias

### Saqueador

#### Alistar Saqueador

Embora os grandes exércitos do império dos Arquimagos tenham desaparecido pela antiguidade, seus descendentes modernos mantêm a cruel brutalidade de seus ancestrais. Alistar, um espécime de hordas de bestas humanoides, agora luta pela mesma cultura que um dia conquistou seu próprio povo anos atrás.

#### Ashe Saqueadora

A cultura dos Arquimagos foi, no ápice do poder de seu império, estritamente segregada em castas guerreiras brutais, cuja ascensão e queda foi ditada por suas vitórias em combate. Hoje, pouca importância é dada a este militarismo ultrapassado - capitães dos Saqueadores, como Ashe, mantêm o poder com a simples insinuação de medo e o total massacre de seus rivais.

#### Kalista Saqueadora

Os Arquimagos eram seres furiosos, brutais e gloriosos em suas conquistas - uma seita de guerreiros enterrados há muitas eras sob as areias do tempo. Até agora. Kalista foi ressuscitada pelos atuais líderes dos Saqueadores e, com o passar dos milênios, seu desejo de vingança só aumentou. Agora ela retorna - mais poderosa do que nunca - para erradicar os Vigias e tudo que construíram.

#### Kled Saqueador

Ao longo da história, os Saqueadores sempre viveram na linha tênue entre a brutalidade e a sagacidade. O General Kled, um dos dois atuais líderes do regime, é a verdadeira encarnação da brutalidade... para dizer o mínimo. Se não fosse por Xin Zhao, Kled já teria apostado tudo em uma batalha definitiva e sangüinária.

#### Olaf Saqueador

Os Saqueadores são o que restou de um regime brutal conhecido como os Arquimagos, que conquistaram mais da

metade do mundo quando a civilização beirou o fim. Embora seu império tenha sido reduzido a ruínas já há muito tempo, seus exércitos restantes agora travam guerras sem fim, buscando morte e glória onde quer que possam encontrá-las.

### Warwick Saqueador

Escrituras antigas a respeito da ascensão e queda dos Arquimagos fazem referências curiosas sobre as “Runas” e as propriedades cataclísmicas que elas supostamente têm. Esses mistérios são compostos por monstruosidades quiméricas, tal como Warwick, cuja existência entre as patentes dos Saqueadores afronta qualquer explicação racional.

### Xin Zhao Saqueador

Embora brutais, os Saqueadores ainda seguem a ordem marcial estabelecida durante a era dos Arquimagos. Esses comandantes buscam retomar o poder que um dia já esteve nas mãos de sua ordem. Xin Zhao é um dos dois líderes atuais. Pragmático e comedido, ele ressuscitou um antigo Arquimago para destruir seus inimigos de uma vez por todas.

## Vigias

### Gragas Vigia

Os Vigias são uma seita formada por aqueles que escolhem trajar a armadura do Protetorado. Eles vêm e vão de e para todos os cantos do mundo. Enquanto seguirem firmes ao juramento, continuarão sendo Vigias. Gragas encontrou propósito nesse chamado e amizade entre seus companheiros Vigias, que o receberam de braços abertos.

### Jax Vigia

Um Vigia solitário que diz ter vivido desde a destruição do Protetorado original. Embora sejam poucos os registros que dão suporte ao que diz, Jax acredita que as Guerras Rúnicas começaram com a falha de um corpo jurídico criado para restringir o poder político- quando este instituto falhou o destino de tudo foi selado.

### Karma Vigia

O Protetorado foi uma ordem dedicada a impor um sistema rígido e impiedoso de leis, na tentativa de conter a aparentemente inevitável ascensão dos Arquimagos. Embora a ordem em si tenha se desfeito há muito tempo, Vigias como Karma ainda trabalham para manter ativa a doutrina, além de proteger seus muitos segredos.

### Nautilus Vigia

Patrulheiros de choque, tal como Nautilus, juntaram suas almas aos trajes das antigas armaduras dos Vigias, tornando-se um só com os poderosos encantamentos imbuídos ao metal. Poucos desses trajes ainda existem, embora seu método de criação pareça ter uma relação muito próxima ao evento cataclísmico conhecido simplesmente como a Guerra Rúnica.

### Quinn Vigia

O Protetorados dos anciões conquistou seu poder por meio de laços: de amizade, de armaduras, de éditos. Quinn segue os passos de seus ancestrais, forjando um laço com uma águia a quem deu o nome de Valor em homenagem ao princípio fundamental do Protetorado.

### Sivir Vigia

Os Vigias, assim como o Protetorados antes deles, não podem depender da conquista de inúmeros povos para ampliar sua força bélica como fazem os Saqueadores. Sivir, uma mercenária habilidosa, chegou aos postos mais altos, somente para tomar para si a causa do grupo quando descobriu o verdadeiro propósito da organização.



## Tribo Bretã

### Ashe Bretã

Uma arqueira lendária da natureza selvagem, Ashe é a primeira e última integrante da Tribo Bretã que muitos viajantes rebeldes encontrarão. Nada se sabe de seu passado, exceto algumas lendas sobre os cadáveres congelados espalhados pelas trilhas do norte...

### Darius Rei dos Bretões

Para um membro da Tribo Bretã ser nomeado rei, ele deve se aventurar sozinho na caverna de uma hidra glacial e voltar com uma de suas cabeças. Dizem que Darius voltou com nove.

### Kayle Nascida para a Batalha

Kayle é uma deusa benevolente em tempos de paz e um espírito de batalha aterrorizante em tempos de guerra. Ela usa a tradicional pintura de guerra de seu povo como registro vivo de seu poder e de suas vitórias.

### Morgana Exilada

Um espírito de batalha exilado de sua tribo em uma antiga era, Morgana silenciosamente conspirou uma vingança contra os traidores e seus descendentes por centenas de anos. Com cada inverno que passa, ela se aproxima de seu objetivo: uma grande batalha culminando na queda e destruição de sua tribo, e de Kayle.

### Quinn Exploradora Bretã

Que os deuses tenham misericórdia das pobres almas perdidas nas montanhas do norte, porque Quinn, a exploradora da Tribo Bretã, sempre as encontrará. E dizem que aqueles que cruzam seu caminho não voltam jamais.

## Valquírias de Aço

Uma galáxia destruída pela guerra tenta se recuperar, mas com antigas feridas que ainda não cicatrizaram. Criminosos, caçadores de recompensas, mercenários e assassinos preencheram o vácuo de poder e agora pilotam perigosos exotrajes de combate com habilidades de outro mundo

### Valquírias de Aço

#### Kai’sa Disparos Angelicais

Ex-tenente do Exército Real Espacial, Kai’sa foi a primeira usuária oficial do traje experimental X01-Borboleta. No entanto, o traje mostrou-se excessivamente mortal, e bastou apenas uma missão para que ela fugisse com a tecnologia - tornando-se uma das mercenárias mais mortíferas da galáxia.

#### Kayle Asas Etéreas

Pilota autorizada do exotraje de combate X07-Gevurah, Kayle é uma justiceira do Exército Real Espacial, profundamente infiltrada no coração do espaço sem lei. Embora sua missão seja defender a frágil paz do período pós-guerra, anos de conflito violento a tornaram radical, e agora ela age como juiz, júri e carrasco, sem coração ou comoção por qualquer um ou qualquer coisa que caia sob seu olhar.

#### Miss Fortune Vingadora Exocósmica

Sarah Fortune é uma arma viva de destruição em massa; uma caçadora de recompensas lendária que busca vingança em uma galáxia repleta de ladrões. Após levar um tiro e se abandonada à morte, agora ela pilota o exotraje de combate mais letal do espaço conhecido, enquanto sua sede de vingança contra seus assassinos cresce insaciável.

#### Morgana Mestra das Lâminas

Morgana é uma combatente mortal e ex-pilota do exotraje de combate X09-Xibalba, bem como uma das últimas meio-alienígenas vivas na galáxia. Ela ocultou cirurgicamente as tecnologias proibidas e perdidas de seu traje sob sua pele com o objetivo de escapar de sua irmã, a furiosa justiceira militar Kayle.

## Nova Temível

### Darius Nova Temível

Darius, ex-general da linha de frente da antiga Aliança Confederada, certa vez explorou as superfícies de planetas inteiros em perversas campanhas contra o Exército Real Espacial. Ao fim da guerra, desolado e sem propósito, ele aceitou quanto a Corporação Nova Temível ofereceu-lhe a chance de liderar e lutar novamente.

### Gangplank Nova Temível

O Reino de terror de Gangplank, ex-almirante do alto escalão do Exército Real Espacial, começou quando ele roubou e copiou rascunhos de um projeto de superarma experimental de um ex-colega de milícia. Após acabar com uma guerra civil de cem anos em poucos segundos, ele desertou sua terra junto com um enorme batalhão armado e formou a rede interplanetária criminosa conhecida como Corporação Nova Temível.

## Velho Oeste Gótico

No auge da revolução industrial, os viajantes começam a chegar ao ocidente indomado, em busca de fortuna e prosperidade entre os horrores desconhecidos de um mundo cruel e antigo. É uma época de bravos Pistoleiros e canalhas desonestos, deuses inescrutáveis e demônios selvagens.

### Alistar Velho Oeste

Um grupo de indivíduos dos mais pragmáticos do Velho Oeste se integrou à sociedade humana e o imenso minotauro Alistar está entre eles. Trabalhando como músculo de aluguel, ele pode ser encontrado separando brigas de taberna tantas vezes quanto derrubando portas de cofre de bancos. Pagando bem, o chifrudo não tem por que recusar.

### Ashe Velho Oeste

Um anjo mecânico criado no despertar da era bandeirante, nas veias de Ashe corre o sangue de divindades mortas no infame conflito que destruiu o Céu. Ela adotou uma atitude imprudente, procurando aventuras e optando por perdoar e proteger a mesma raça humana que se privou do paraíso eterno.

### Cassiopeia Velho Oeste

Criaturas empreendedoras do Velho Oeste frequentemente trabalham para clãs de bandidos mais bem-sucedidos, servindo como executores tenebrosos, sem medo de uma pequena violência casual. Cassiopeia tornou-se famosa com seu cargo entre os fora da lei, mas, depois de um golpe sangrento, agora lidera seu próprio grupo de bandidos.

### Darius Velho Oeste

Darius, outrora um humano caçador, era temido em todo o Ocidente por sua astúcia e brutalidade. Derrotado por seu irmão em um duelo amplamente difundido, seu orgulho ferido acabou se transformando em obsessão, o que o levou a fazer um acordo com o diabo Hecarim.

### Fiddlesticks Velho Oeste

Se um dia, cavalgando por essas trilhas empoeiradas, você vir um homem magro com um chapéu largo aparecer ao longe... corra. Cavalgue com todas as suas forças e velocidade, e nunca olhe para trás, para que o horror conhecido como Fiddlesticks não o arraste de sua sela para a escuridão.

### Hecarim Velho Oeste

Quando o Céu foi destruído pelos mortais, era apenas uma questão de tempo até que o Inferno transbordasse até a pradaria, trazendo com ele todos os diabos que aguardavam pacientemente para escapar do confinamento. Hecarim e seus cavaleiros sombrios deleitaram-se com essa nova liberdade, destruindo tudo que estivesse em seu caminho até que sobrassem apenas cinzas à medida que debandavam para além da fronteira.

### Irelia Velho Oeste

Irelia é um anjo caído que escapou da destruição do Céu, mas está marcada pelas trevas. Por ter passado anos escondida, seu retorno ao lado da Senna renascida comprova a presença de poderes que desejam restaurar o reino celestial - seja para a perpetuação da graça concedida aos humanos ou para a condenação final da humanidade.

### Jhin Velho Oeste

Precisa que alguém morra? Contrate qualquer lunático sentado ao sol tentando ter renome no Velho Oeste. Precisa fazer alguém de exemplo? Então procure o assassino mecânico conhecido como Jhin e ninguém jamais esquecerá o que acontece na encruzilhada entre o assassinato e a arte.

### Kog'Maw Escaravelho

Há muito consideradas uma praga pelos colonos da fronteira, as criaturas chamadas de Kog'Maw têm crescido em número à medida que as feras mais perigosas são levadas à beira da extinção. E estão com muita, muita fome.

### Lucian Velho Oeste

Um ex-delegado e pistoleiro contratado, a alma de Lucian foi corrompida quando ele fez um acordo com o diabo para poupar a vida de seu único e verdadeiro amor. Enganado e amaldiçoado com os poderes do Inferno, ele agora persegue o diabo através da alta fronteira, em busca de vingança.

### Miss Fortune Vaqueira

Nenhum caçador de recompensas na pradaria é tão habilidoso quanto Sarah Fortune, mas ela não trabalha por nada menos que o valor mais alto. Cause problemas o suficiente na alta fronteira e, com toda certeza, ela virá a sua procura... com duas pistolas reluzentes e uma bala com o seu nome

### Senna Velho Oeste

Senna já foi a maior atiradora do continente, mas teve o coração arrancado pelo diabo. A história dela terminaria ali se não fosse a intervenção de uma autoridade superior. Ressuscitada misteriosamente, agora com o coração de um anjo e montada num corcel demoníaco, ela retornou para o oeste a fim de restaurar o equilíbrio entre o céu e o inferno... como bem entender.

### Skarner Escorpião do Deserto

Viajantes que buscam fortuna na pradaria aberta devem ter um cuidado especial à noite, quanto enormes escorpiões carnívoros são atraídos pela luz oscilante das fogueiras. Mais de uma caravana foi perdida para essas criaturas, que limpam até os ossos de seus passageiros.

### Thresh Velho Oeste

Demônio antigo que espreita as grandes extensões do Velho Oeste, o rosto cruel de Thresh está marcado ardentemente na mente de todas as coisas vivas que temem o dia em que ele virá reivindicar suas almas. Sua chegada significa a ruína de qualquer povoado, seus moradores são esfolados e deixados para apodrecer ao sol.

### Twisted Fate Velho Oeste

Jogador de Cartas mais famoso de todas as salas de dados e jogos de azar na alta fronteira, Tobias “Twisted Fate” Felix gosta de dividir seu tempo entre a Ravina do Abutre e as cidades de fronteiras mais civilizadas. Ele é especialista em arrasar corações e contas bancárias, em qualquer ordem, de moças amavelmente ingênuas.

### Urgot Velho Oeste

Jeremiah James já foi um famoso barão ferroviário e industrialista milionário, que apostou seu próprio coração em um jogo de azar... e perdeu. Abandonado sozinho no deserto para morrer, ele barganhou com um demônio que passava, trocando

sua alma imortal por um corpo retorcido e monstruoso de engrenagens e ferro.

### Xerife Caitlyn

O Velho Oeste está longe da jurisdição do governo, deixando nas mãos dos pacificadores locais impor o que quer que seja a justiça na alta fronteira. Como única xerife da cidade do Progresso, Caitlyn descobriu que o braço da lei é aproximadamente tão longo quanto o alcance de seu rifle.

### Yasuo Velho Oeste

Misterioso e relutante xerife de uma cidade de duas ruas, Yasuo está em um exílio auto imposto após ser acusado de assassinato nos territórios do leste. Mesmo assim, ele já expulsou grupos inteiros de bandidos, como muitas das ameaças mais mortíferas do deserto, salvando centenas de vidas ao longo do caminho.