



**Nome:** Viktor  
**Origem:** Humano  
**Região:** Zaun  
**Passado:** Inventor (Tecnomagia)  
**Alinhamento:** Ordeiro Mau  
**Nível da Personagem:** 18 (essa é uma suposição de qual seria o nível da Personagem de acordo com a história atual de League of Legends)

## Atributos Base

Os valores de atributo abaixo, indicam os valores iniciais da personagem no nível 1:

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)

## Proficiências

**Perícias:** Arcanismo, História, Intuição, Medicina, Natureza, Persuasão, Tecnologia  
**Idiomas:** Ioniano, Noxiano, Sentinense, Shurimane, Zaunita, Zaunita Piltovense  
**Ofícios:** Alquimista, Armeiro, Coureiro, Entalhador, Ferreiro, Funileiro, Inventor, Vidreiro  
**Salvaguardas:** Constituição, Inteligência  
**Armas:** Armas simples, todas as bestas e bestas de repetição, armas de fogo leves  
**Armaduras:** Armaduras Leves

## Heranças e Aprimoramentos

**Heranças:** Bioenergia (Inteligência), Teimosia (Constituição), Variante Progressão Tecnológica (Hex, Inteligência, Sentido Superior - visão)  
**Aprimoramentos:** Perspicaz

## Equipamento

**Equipamento do Passado:** Um conjunto de roupas comuns, um tipo de ferramentas de artesão com o qual você é proficiente, 1d4 livros sobre engenharia e uma minúscula ou pequena invenção feita por você e uma algibeira contendo 15 PO  
**Equipamento da Classe:** Martelo leve, besta leve e 10 virotes, conjunto de aventureiro, ferramentas de ferreiro e ferramentas de inventor

## Runas

**Pulso Rúnico:** Marca de Caça  
**Fagulha Rúnica:** Disparo Energizado, 1 melhoria de dano, 1 de uso  
**Fluxo Rúnico:** Relâmpago Perfurante, 1 melhoria de dano, 1 de uso  
**Vórtice Rúnico:** Selo da Lua Minguante, 1 melhoria de duração, 1 de uso  
**Explosão Rúnica:** Bênção do Senhor da Guerra, 1 melhoria de dano

## Evolução por Nível

**Nível 1**  
**Tecmaturgo:** Reator (Arcano), Energia, Dispositivo (Cajado Tecnomante), Competência (Máquinas)  
**Competência:** Aparateiro

**Nível 2**  
**Tecmaturgo:** Aparato, Estilo (Jeter)  
**Estilo Jeter:** Estilo de Luta (Pólvora)

**Nível 3**  
**Tecmaturgo:** Aptidão Tecmaturgica (Tecnologia)

**Nível 4**  
**Heranças:** +2 no valor de Inteligência, +1 no valor de Constituição  
**Aprimoramento:** +2 no valor de Inteligência

**Nível 5**  
**Competência:** Dispositivo Secundário (Drone Coruja)

**Nível 6**  
**Aptidão Tecmaturgica:** Ofício de Inventor e Medicina  
**Estilo Jeter:** Especialista em Armadura

**Nível 7**  
**Tecmaturgo:** Entropia

**Nível 8**  
**Aprimoramento:** Adaptação Tecnológica (Constituição, Carapaça)

**Nível 9**  
**Tecmaturgo:** Mente Indomável  
**Competência:** Aparato Melhorado

**Nível 11**  
**Estilo Jeter:** Gatilho Desenfreado

**Nível 12**  
**Aprimoramento:** Adaptação Tecnológica (Destreza, Proteção Metálica)

**Nível 14**  
**Aprimoramento:** Adaptação Tecnológica (Destreza, Idade Congelada)  
**Tecmaturgo:** Energia Vital  
**Competência:** Energia Amplificada

**Nível 15**  
**Estilo Jeter:** Explodir o Sol

**Nível 16**  
**Aprimoramento:** +1 no valor de Destreza, +1 no valor de Sabedoria

**Nível 17**  
**Competência:** Aprimoramento de Dispositivo

**Nível 18**  
**Tecmaturgo:** Deus Ex Machina

# Complementos para o Campeão

## Alteração na Runa

### Explosão Rúnica: Bênção do Senhor da Guerra

Você provavelmente nasceu sob a constelação celestial da Guerra, e isso só foi aflorar agora, no auge de sua força. Ao ativar essa runa, você convoca a fúria do senhor da guerra em seu corpo, a mantendo ativa por 2 rodadas. Uma vez por rodada, seu primeiro ataque à distância é acompanhado de 3 projéteis de energia contra seu alvo. Caso o ataque atinja, cada projétil causa 3d10 + seu modificador de Atributo de runa como dano rúnico contra o alvo.

Caso o alvo seja reduzido a 0 pontos de vida e você ainda possuir um projétil, você pode comandá-lo a atacar uma nova criatura a até 15 pés de seu alvo. Essa criatura deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo o dano do projétil em uma falha ou apenas metade em um sucesso.

#### Melhorias

- Projéteis:** +1 projétil por melhoria
- Uso:** +2 usos por melhoria
- Maestria:** +2 rodadas de duração e você recupera 1d10 pontos de vida para cada projétil que atinja

## Aparatos

### Aparato Nível 2: Poder do Sifão

Essa peça metálica possui um poder capaz de atormentar seus inimigos e lhe fortalecer temporariamente. Você pode ativar esse aparato para criar o seguinte efeito:

- 2 pontos de Energia.** Você realiza um ataque à distância contra um alvo utilizando esse aparato. Caso atinja, seu alvo sofre 2d6 de dano elétrico e retorna para sua mão, lhe concedendo o dano causado como pontos de vida temporários e 15 pés de deslocamento adicional.

### Aparato Nível 3: Braço Robótico

Esse braço mecânico é acoplado em algum lugar de seu corpo, e desde que você tenha uma fonte de energia, como um Reator, um núcleo Hex ou uma Fonte Quimtec, o braço funciona com um membro adicional completamente funcional. Você pode ativar esse aparato para criar o seguinte efeito:

- 3 pontos de Energia.** Utilizando uma ação bônus, você dispara um feixe em uma linha de 20 pés de comprimento por 1 pé de largura

iniciado em um ponto que você possa ver a até 30 pés de você. Criaturas nessa área devem realizar uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, uma criatura afetada sofre 3d6 de dano ígneo. Além disso, gastando 3 pontos de Energia adicionais, a área afetada cria uma pequena explosão no início de seu próximo turno e criaturas nessa área também devem fazer a salvaguarda para evitar o dano.

### Aparato Nível 4: Campo Gravítico

Essa pequena caixa possui um grande poder gravitacional dentro de si. Você pode ativar esse aparato para criar o seguinte efeito pelo próximo minuto:

- 4 pontos de Energia.** Você lança esse aparato em um espaço desocupado que você possa ver a até 10 pés de você. Ao fazer isso, o aparato se expande, ocupando uma área de 15 pés de diâmetro. Essa área é considerada terreno difícil e caso uma criatura termine seu turno dentro dela, ela ficará Paralisada até o início do próximo turno dela.

### Aparato Nível 5: Tempestade do Caos

Esse esfera possui a capacidade de criar uma singularidade no campo de batalha, destruindo tudo pelo caminho. Você pode ativar esse aparato para criar o seguinte efeito pelo próximo minuto:

- 8 pontos de Energia.** Esse aparato fica flutuando a 15 pés do chão e se move até 15 pés por rodada, se movendo de acordo com seus comandos mentais. No início de cada um de seus turnos, criaturas num raio de 10 pés abaixo desse aparato devem realizar uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, uma criatura afetada sofre 10d6 de dano elétrico ou metade disso em um sucesso.