***Janna: La Furia de la Tormenta***

Rol: Soporte

Habilidades:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pasiva: Viento a Favor

Janna obtiene de manera pasiva 8% de velocidad de movimiento y los campeones aliados cercanos obtienen esta bonificación al avanzar hacia ella.

Además, los ataques básicos de Janna infligen daño mágico adicional según su bonificación de velocidad de movimiento.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Q: Vendaval Aullante

Costo: 60/80/100/120/140 de Maná

Alcance: 1700

Cambiando puntualmente la presión y la temperatura, Janna puede crear una pequeña tormenta que aumenta de tamaño con el tiempo. La tormenta se lanza al activar de nuevo el hechizo.

Al lanzarla, esta tormenta se desplaza hacia la dirección en que fue arrojada, infligiendo daño y expulsando a los enemigos que se encuentren en su camino.

Invoca un torbellino que inflige 60/85/110/135/160 (+35% Poder de Habilidad) de daño mágico a los enemigos que encuentre y los levanta durante 0.5 segundos. Puedes cargar el torbellino durante un máximo de 3 segundos.

Por cada segundo de carga: Inflige 15/20/25/30/35 (+10% Poder de Habilidad) de bonificación de daño Levanta a los enemigos durante 0.25 segundos adicionales Viaja un 25% más lejos Vendaval Aullante siempre llegará a su destino en 1.5 segundos. Si se activa de nuevo, el torbellino se lanza antes.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

W: Céfiro

Costo: 50/60/70/80/90 de Maná

Alcance: 550

Janna invoca un elemental de aire que aumenta de forma pasiva su Velocidad de Movimiento y le permite atravesar unidades. También puede activar esta habilidad para infligir daño y reducir la velocidad de movimiento de un enemigo. El efecto de la pasiva se pierde mientras la habilidad esté en enfriamiento.

Pasiva: Cuando Céfiro no esté en enfriamiento, Janna obtiene 6/7/8/9/10% (+[2% Poder de Habilidad]%) de Velocidad de Movimiento y se puede mover entre unidades.

Activa: Inflige 55/100/145/190/235 (+50% Poder de Habilidad) (+0) de daño mágico a un enemigo y reduce su Velocidad de Movimiento un 24/28/32/36/40% (+[6% Poder de Habilidad]%) durante 2 segundos.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_E: Ojo de la Tormenta

Costo: 70/80/90/100/110 de Maná

Alcance: 800

Janna conjura un vendaval defensivo que protege a una torreta o un campeón aliado del Daño y aumenta su Daño de Ataque.

Escuda a un Campeón aliado o a una torreta durante 5 segundo(s). El escudo absorbe hasta 70/105/140/175/210 (+70% Poder de Habilidad) de daño y concede 10/17.5/25/32.5/40 (+10% Poder de Habilidad) de Daño de Ataque hasta que se rompe.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

R: Monzón

Costo: 100 de Maná

Alcance: 725

Janna queda envuelta por una tormenta mágica que rechaza hacia atrás a sus enemigos. Una vez pasada la tormenta, los vientos reparadores curan a los aliados cercanos mientras la habilidad se encuentra activa.

Invoca el poder del viento para hacer retroceder a los enemigos y restaura 100/150/200 (+50% Poder de Habilidad) puntos de vida por segundo a los aliados cercanos durante 3 segundo(s).

***Historia:***

Hay esos hechiceros que se entregan a los poderes primarios de la naturaleza, renunciando a la práctica aprendida de la magia. Tal hechicera es Janna, quien primero aprendió magia como huérfana creciendo en medio del caos de Zaun . Janna supo qué podía vivir en las calles. La vida era dura y peligrosa para la hermosa joven; ella sobrevivió por su ingenio, y por robar cuando los ingenios no eran suficientes.

La magia sin control que caracteriza a Zaun fue la primera y más atractiva herramienta que Janna descubrió que podía protegerla y elevarla. Janna descubrió que tenía una afinidad por un tipo particular de magia: la magia elemental de aire . Ella dominó sus estudios de magia aérea en cuestión de meses, casi como si hubiera nacido de ella. Janna pasó de ser una vagabunda callejera a ser una avatar del aire prácticamente de la noche a la mañana, asombrando y superando a quienes le enseñaron. Tal ascensión rápida también cambió su apariencia física, dándole una apariencia de otro mundo.

Buscando corregir la injusticia en el mundo (particularmente la locura de Zaun) Janna usa su talento para influir en el cambio donde puede. Ella es una voz para la regulación de la experimentación mágica y un partidario del desarrollo de la tecnología, haciéndola un aliado indirecto de Piltover y las mentes asombrosas de la tecnología que viven allí. A menudo es el centro de atención en las funciones, ferias de invención y otros eventos de celebración. Sin embargo, hay algo intocable en Janna, y sus afectos pueden cambiar tan rápido como el viento.

"No te dejes cautivar por La belleza de Janna. Como el viento, ella está a una ráfaga de la terrible destrucción”.

***Lucian: El purificador***

Rol: Tirador

Habilidades:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pasiva: Balas Luminosas

Después de usar una de las habilidades de Lucian, su próximo ataque automático en 3 segundos golpeará dos veces. El segundo golpe trata un porcentaje de AD de Lucian en función del nivel, pero aplica plenamente los efectos de golpe. Minions y monstruos reciben daño completo desde el segundo disparo. El segundo golpe puede atacar críticamente con un 75% de daño.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Q: Luz Lacerante

Costo: 50/60/70/80/90 de Maná

Alcance: 500

Activo: dispara un rayo de luz penetrante a través de una unidad enemiga, dañando a los enemigos en una línea por daño físico. El tiempo de lanzamiento de Luz Lacerante disminuye ligeramente a medida que Lucían gana niveles.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

W: Resplandor Ardiente

Costo: 50 de Maná

Alcance: 900

Activa: dispara un disparo que explota al contacto del enemigo o que llega al final de su trayectoria. La explosión causa daño mágico y marca a los enemigos durante 6 segundos. Cuando Lucian o sus aliados dañan un objetivo marcado, Lucian gana Velocidad de movimiento durante 1 segundo.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

E: Persecución Implacable

Costo: 40/30/20/10/0 de Maná

Alcance: 425

Activo: recorre rápidamente una corta distancia. Cuando Balas Luminosas golpea a un enemigo, el tiempo de reutilización de Persecución implacable se reduce en 1 segundo (el doble a 2 segundos contra los campeones).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

R: El Sacrificio

Costo: 100 de Maná

Alcance: 1200

Activo: Lucian se mueve libremente mientras dispara rápidamente en una sola dirección durante 3 segundos. Sus disparos chocan con el primer enemigo que tienen y cada uno hace daño físico. El sacrificio hace 400% de daño a los minions. Lucian puede usar Persecución implacable durante El Sacrificio. Activa de nuevo El Sacrificio para cancelar temprano.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| ***Historia:***  Lucian empuña armas reliquias imbuidas de un poder ancestral y es un guardián incondicional contra los muertos vivientes. Su fría convicción nunca flaquea, incluso frente a los horrores enloquecedores que destruye bajo su lluvia de fuego purificador. Lucian camina solo en una misión sombría: purgar los espíritus de aquellos atrapados en la no muerte, su eterno amado entre ellos.  Al igual que las armas reliquias gemelas que manejaban, Lucian y su esposa Senna fueron tallados en la misma piedra. Juntos lucharon contra el mal en Runaterra durante años, llevando la luz a la oscuridad y purgando a aquellos tomados por la corrupción. Eran faros de rectitud: la dedicación de Senna a su causa nunca vaciló, mientras que la bondad y la calidez de Lucian tocaron los corazones de las muchas vidas que salvaron. Dos partes de un todo, fueron dedicadas e inseparables.  Aunque Lucian y Senna fueron testigos del terror que rompería a la mayoría de los guerreros, nada de lo que habían visto en comparación con los horrores provocados por las Islas de las Sombras. Cuando los habitantes espectrales de ese lugar maldito comenzaron a manifestarse a través de Runaterra, Lucian y Senna los persiguieron dondequiera que aparecieron. Fue un trabajo lúgubre, pero la valiente pareja prevaleció hasta un trágico encuentro con Thresh, el recolector de almas. Lucian y Senna ya se habían enfrentado a esos no-muertos de pesadilla antes, pero nunca a alguien tan astuto y cruel. A medida que se desarrollaba la terrible batalla, Thresh lanzó una estratagema inesperada. Para horror de Lucian, la criatura engañó a Senna y atrapó su alma, atrapándola en una prisión espectral. Nada podría traerla de vuelta. Senna estaba perdido, y por primera vez, Lucian enfrentaba su misión solo.  Aunque el Warden había tomado la mitad del corazón de Lucian, también había creado el enemigo más peligroso de las Shadow Isles. Lucian se convirtió en un hombre de determinación oscura, uno que no se detendría ante nada para purgar a los muertos vivientes de la faz de Runaterra. En honor a la memoria de Senna, él tomó su arma caída y juró ver su misión hasta el final. Ahora blandiendo ambas reliquias, Lucian lucha para matar a los muertos vivientes y limpiar las almas de las Islas de las Sombras. Él sabe que el alma de Senna está perdida, pero nunca pierde la esperanza de que algún día le traiga la paz. |  |

***Nunu: El Dominador de Yetis***

Rol: Jungla

Habilidades:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pasiva: Visionario

Cada 5 ataques, Nunu puede lanzar un hechizo sin costo de Maná y obtiene una carga de poder para los efectos de su siguiente rango.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Q: Voracidad

Costo: 60 de Maná

Alcance: 125

Nunu ordena al yeti que muerda a un súbdito o monstruo, infligiendo un gran daño y restaurando su propia Vida. Nunu ordena al yeti que muerda un súbdito o monstruo. El objetivo sufre 340/500/660/820/980 de daño verdadero y se cura por 50/100/150/200/250 (+75% Poder de Habilidad).

Pasiva - Alimenta al Yeti: Por cada monstruo grande o épico devorado, Nunu obtiene 1/2/3/4/5 (+5% Poder de Habilidad) de daño mágico al impacto, [object Object]% de Vida Máxima, tamaño aumentado y 10 de Velocidad de Movimiento fuera de combate por los próximos 0 seg (máximo 5 acumulaciones).Los monstruos devorados recientemente no otorgarán efectos adicionales (60 seg de Enfriamiento).  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

W: Sangre Hirviente

Costo: 50 de Maná

Alcance: 700

Nunu se refuerza a sí mismo y a una unidad aliada al calentar su sangre, lo que aumenta la velocidad de movimiento, la velocidad de ataque y el poder de habilidad de ambos.

El calor de la sangre de Nunu y de un aliado aumentan, lo que incrementa el poder de habilidad un 40% (máximo: 40/60/80/100/120), la velocidad de movimiento un 8/9/10/11/12%, y la velocidad de ataque un 25/30/35/40/45% durante 12 segundos.

Si Nunu se elige a sí mismo como objetivo, Sangre Hirviente otorgará sus efectos al campeón aliado más cercano.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

E: Explosión Glacial

Costo: 70/75/80/85/90 de Maná

Alcance: 550

Nunu lanza una bola de hielo contra una unidad enemiga, infligiendo Daño y reduciendo su Velocidad de movimiento y su Velocidad de Ataque temporalmente.

Nunu lanza una bola de hielo contra una unidad enemiga, que recibe 80/120/160/200/240 (+90% Poder de Habilidad) puntos de daño mágico y ve reducida en un 40/45/50/55/60% su velocidad de movimiento y en un 25% su velocidad de ataque durante 2 segundo(s).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

R: Cero Absoluto

Costo: 100 de Maná

Alcance: 650

Nunu comienza a absorber el calor de la zona y reduce la velocidad de todos los enemigos cercanos. Cuando Cero Absoluto termina, inflige daño masivo a todos los enemigos de la zona.

Nunu canaliza la habilidad durante 3 segundo(s) y en el proceso absorbe el calor de la zona. Los enemigos cercanos ven su Velocidad de Movimiento reducida un 50% y su Velocidad de Ataque un 25%. La ralentización de la Velocidad de Movimiento aumenta hasta un 95% a lo largo de la canalización.Cuando termina la canalización, los enemigos alcanzados en la zona reciben hasta 625/875/1125 (+250% Poder de Habilidad) de daño mágico, según el tiempo que se haya canalizado Cero Absoluto.

(Daño mínimo: 0)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Historia:

Aveces ocurre que los lazos de la amistad son más fuertes que los de la sangre. Cuando esos lazos atan a un niño temerario con un Yeti temible, el vínculo se convierte en una fuerza que no se puede ignorar. Al recibir la responsabilidad de domar a una bestia terrorífica, Nunu forjó una amistad donde otros habrían forjado cadenas. Ahora Nunu y su compañero Willump forman una pareja inseparable que combina la exuberancia de la juventud y la fuerza bruta con los poderes míticos del Yeti para superar obstáculos que a una pareja corriente le serían imposibles.

Nunu conserva recuerdos muy vagos de sus padres o de la época en la que formaba parte de la tribu Guardia de Hielo. Nunca fue bien recibido entre sus cuidadores. Su espíritu viajero y su compasión lo enfrentaban a menudo con los ancianos de la tribu, y muchas veces soñaba con lugares más allá de la sombra de la ciudadela de la Guardia de Hielo. A veces, para frustración de sus cuidadores, hacía algo más que soñar. El mejor ejemplo de ello se produjo cuando se convirtió en aprendiz del domador de la tribu y se hizo cargo de las criaturas.

La Guardia de Hielo tenía a su disposición una reserva de animales salvajes de Fréljord, entre los que destacaba por encima de todos el Yeti, una criatura extraordinaria, dotada de cualidades místicas y fuerza bruta. El domador le enseñó a Nunu que para controlarla no había otro medio que una dieta de plantas y latigazos, pero cuanto más tiempo pasaba Nunu con la criatura, más comprendía que el Yeti no era un monstruo salvaje.

Al ver que su nuevo amigo Willump estaba cada día más débil y enfermo, comenzó a robar restos de carne para el Yeti con la esperanza de que recobrara la salud. Día tras día, Willump se fue haciendo más fuerte pero no por ello más salvaje, tal como afirmaba el domador. Nunu tenía la esperanza de convencerlo de que no era un peligro, pero las cosas no saldrían así. La siguiente vez que Nunu fue a llevarle la comida a Willump, vio que la jaula del Yeti estaba hecha añicos y solo un garabato en su interior marcaba el adiós del Yeti. Sin dudarlo un instante, Nunu se adentró en el bosque para buscar a su amigo.

Cuando por fin alcanzó a Willump, vio que el domador y un grupo de guerreros de la Guardia de Hielo tenían arrinconado al Yeti. Temiendo que los hombres hirieran a su amigo, Nunu se interpuso entre el Yeti y el látigo, pero el hombre no detuvo su mano. El domador preparó el látigo de nuevo y entonces el Yeti hizo gala de una furia excepcional. A pesar de todo el maltrato que recibió, lo que provocó que Willump cruzara la raya no fue la preocupación por él mismo sino por el chico que lo trató tan bien. El Yeti montó en cólera y dejó al hombre sangrando sobre la nieve.

El resto de los guerreros de la Guardia de Hielo, aterrorizados por la fiereza de Willump, huyeron. Nunu se dio cuenta que no había marcha atrás. Gritó al Yeti que se fuera antes de que los hombres volvieran para acabar con él, pero el Yeti se negaba a abandonar al chico. Nunu tuvo que tomar una difícil decisión: abandonar a su único amigo y llevar una vida de cautividad en la Guardia de Hielo, o bien lanzarse a lo desconocido y adentrarse en los peligrosos terrenos salvajes de esas tierras, dejando atrás el único hogar que conocía. Dadas las circunstancias, solo había una elección posible. Al saltar a lomos del poderoso Yeti, Nunu se unió a Willump en su huida y así, la pareja se adentró por primera vez en un inmenso mundo del que estaban privados hasta entonces.

**''Willump y yo tenemos todo un mundo que explorar. No te cruces en nuestro camino''.**

##### **~ Nunu**

***Syndra: La Soberana Oscura***

Rol: Carrilero Medio

Habilidades:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Pasiva:

Los hechizos obtienen efectos adicionales en sus rangos máximos.

Esfera Oscura: inflige 15% de daño adicional a campeones.

Fuerza de Voluntad: inflige 20% de daño verdadero adicional.

Dispersar a los Débiles: la amplitud del hechizo aumenta un 50%.

Poder Desatado: aumenta su alcance 75 unidades.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Q: Esfera Oscura

Costo: 40/50/60/70/80 de Maná

Alcance: 800

Syndra conjura una esfera oscura e inflige daño mágico. La esfera permanece y se puede manipular con las demás habilidades.

Conjura una Esfera Oscura que inflige 50/95/140/185/230 (+65% Poder de Habilidad) de daño mágico. La esfera permanece por 6 seg y la puedes manipular con las demás habilidades de Syndra.Puedes lanzar este hechizo en movimiento.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

W: Fuerza de Voluntad

Costo: 60/70/80/90/100 de Maná

Alcance: 925

Syndra recoge y lanza una Esfera Oscura o un súbdito enemigo, infligiendo daño mágico y reduciendo la Velocidad de Movimiento de sus enemigos.

Primer lanzamiento: Agarra a un súbdito enemigo o la Esfera Oscura seleccionada. Si no se selecciona un objetivo, agarra la Esfera Oscura más cercana.

Segundo lanzamiento: Arroja a la unidad agarrada. Los enemigos alcanzados reciben 70/110/150/190/230 (+70% Poder de Habilidad) de daño mágico y un 25/30/35/40/45% de ralentización durante 150 segundo(s).Este hechizo se puede lanzar en movimiento.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

E: Dispersar a los Débiles

Costo: 50 de Maná

Alcance: 650

Syndra empuja a los enemigos y a las Esferas Oscuras e inflige daño mágico. Los enemigos impactados por las Esferas Oscuras son aturdidos.

Empuja a los enemigos y a las Esferas Oscuras, infligiendo 70/115/160/205/250 (+60% Poder de Habilidad) puntos de daño mágico y a todos los enemigos con los que impactan.

Las Esferas Oscuras que sean empujadas aturden a todos los enemigos que se encuentren en su camino durante 1.5 segundo(s).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

R: Poder Desatado

Costo: 100 de Maná

Alcance: 675

Syndra bombardea a un campeón enemigo con todas sus Esferas Oscuras.

Utiliza todo el poder cataclísmico de Syndra y detona Esferas Oscuras contra un campeón enemigo. Poder Desatado manipula las tres Esferas Oscuras que orbitan alrededor de Syndra además de hasta 4 Esferas Oscuras creadas previamente.

Daño por esfera: 90/135/180 (+20% Poder de Habilidad).

Daño total mínimo: 270/405/540 (+60% Poder de Habilidad).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Historia:

Syndra nació con un inmenso potencial mágico y nada le gusta más que poner en práctica su increíble poder. Con cada día que pasa, su maestría de las fuerzas mágicas se torna más potente y devastadora. Syndra rehúsa cualquier noción de equilibro o mesura, pues únicamente desea mantener el control sobre su poder, incluso si ello significa aniquilar a las autoridades que quieren detenerla.

Durante su juventud en Jonia, el uso temerario de la magia de Syndra aterraba a los ancianos de su aldea. La llevaron a un templo retirado y la dejaron a cargo de un viejo mago. Para deleite de Syndra, el mago le explicó que aquel templo era una escuela, un lugar en el que podría desarrollar su talento bajo su supervisión. Aunque aprendió mucho durante su estancia allí, Syndra ya no sentía el poder creciendo en su interior como había ocurrido durante su juventud. Su frustración aumentaba más y más y, finalmente, se enfrentó a su mentor, exigiendo una explicación. El mago le reveló que había adormecido la magia de Syndra, con la esperanza de que aprendiese autocontrol y mesura. Al sentirse víctima de tal traición, avanzó hacia el mago y le ordenó retirar el hechizo que retenía sus poderes. Él retrocedió y le explicó que, si no podía controlarse, se vería forzado a anular la magia de Syndra por completo. Furiosa, invocó su poder y estampó al anciano contra los muros. Al morir su mentor, Syndra sintió como todo su potencial desatado la invadía por primera vez en años. A pesar de haber recuperado su libertad, se negó a volver a la sociedad que había tratado de robar su don. En su lugar, decidió transformar su antigua prisión en su propia fortaleza. Forzando los límites de su magia, arrancó la estructura de sus cimientos y la alzó hacia los cielos. Con libertad para ahondar aún más en su arte, ahora el objetivo de Syndra es volverse lo suficientemente poderosa como para destruir a los débiles y estúpidos líderes de Jonia... y a cualquiera que se atreva a intentar encadenar su grandeza.

**''El poder pertenece a aquellos que pueden esgrimirlo''.**

##### **~ Syndra**