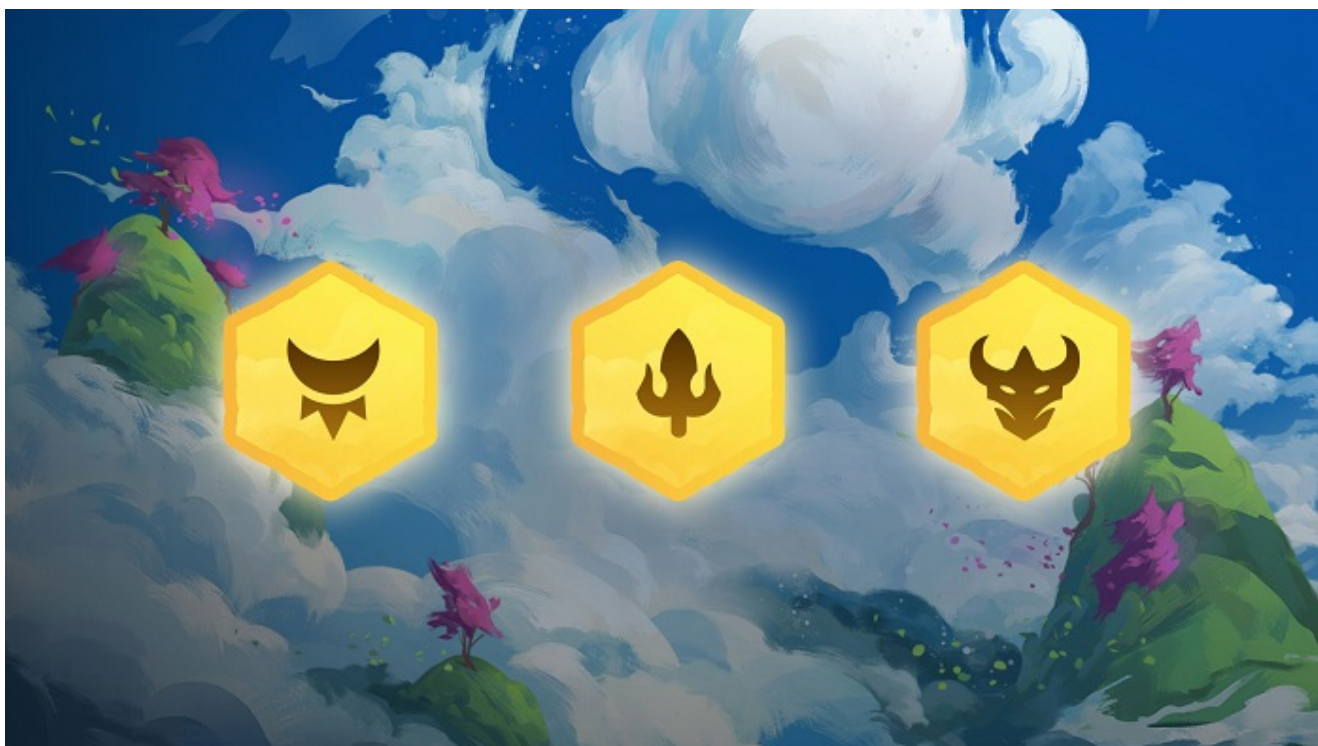


# Novedades sobre el nuevo set de Teamfight Tactics: Destinos



El nuevo set de Teamfight Tactics está cerca y Riot Games ya ha presentado algunas de las novedades que los jugadores podrán disfrutar en Destinos. Nuevos campeones aterrizarán en la Convergencia junto a renovados atributos y clases, así como una nueva mecánica: “Elegido”.

Un campeón “elegido» aparecerá en la tienda de los jugadores en ciertas ocasiones. Dicho campeón ya tendrá 2 estrellas, por lo que triplicará su precio de 1 estrella y, además, tendrá algo de poder adicional:

- Uno de sus atributos (origen o clase) será «elegido» y contará doble. Por ejemplo: si se compra un Garen con vanguardia elegido (esto podría afectar a cualquier atributo), aportará dos vanguardias a la composición solo con su presencia en el campo de batalla.
- También recibirá 200 de vida y una mejora única en sus estadísticas: 500 de vida, un 35 % de poder de hechizos, 50 de daño de ataque o un 25 % de reducción en el coste de maná (*las cifras están sujetas a cambios*).

Después de comprar a un campeón elegido, no aparecerán más en la tienda. En cambio, si se vende el campeón elegido, volverá a existir la posibilidad de que

aparezcan en la tienda. Los jugadores tendrán que tomar varias decisiones importantes alrededor de la nueva mecánica.

En cuanto a las composiciones de equipo, Riot ha mostrado algunas de las nuevas sinergias que llegarán en Destinos:

### **Señor de la guerra**

Tras activar la sinergia, los señores de la guerra obtendrán algo de vida y poder de hechizos por cada batalla que ganen y por las que hayan ganado en el pasado (incluso si la sinergia no estaba activa entonces). Esta bonificación aumenta hasta un límite de 5.

- Los señores de la guerra obtienen
  - (3) 150 de vida y 10 de poder de hechizos adicional
  - (6) 400 de vida y 25 de poder de hechizos adicional
  - (9) 600 de vida y 50 de poder de hechizos adicional
- Cada combate en el que participen y del que salgan victoriosos les otorga vida y poder de hechizos adicional, acumulable hasta 5 veces.
  - (3) 30 de vida y 3 de poder de hechizos
  - (6) 40 de vida y 5 de poder de hechizos
  - (9) 80 de vida y 10 de poder de hechizos

### **Luz lunar**

Luz lunar es un atributo de 3 piezas, y todos sus campeones son de coste 1 o 2. Cuando se active Luz Lunar aumentará en uno el nivel de estrella de la unidad con menor nivel (en caso de empate, el campeón con más objetos recibirá la subida de nivel). Esto implica que, si se tiene a una Diana de 2 estrellas, una Lissandra de 2 estrellas y un Sylas de 1 estrella; Sylas pasará a tener 2 estrellas al principio del combate.

Si los tres campeones de Luz Lunar son de 3 estrellas, uno de ellos alcanzará las 4 estrellas, algo completamente nuevo en TFT.

### **Sectario**

Sectario es otro de los orígenes principales de Destinos. Con un total de ocho sectarios, tiene más campeones que cualquier otro atributo. Curiosamente, este atributo no otorga nada de poder a los campeones sectarios. En su lugar, los sectarios utilizan su poder para invocar en su equipo al señor de los demonios: Galio. Cuantos más sectarios haya en el tablero, más poderoso será Galio.

- (3): Galio tirano
- (6): Galio señor de los demonios
- (9): Galio gobernante supremo

Con cada nivel, Galio obtiene muchas mejoras de estadísticas y habilidades. En su primer nivel, Galio tirano es un campeón con 1.800 de vida con un aturdimiento en área. Galio gobernante supremo, su forma final, llega a tener más de 7.000 de vida y 600 de daño de ataque.