Une image contenant intérieur, pose

Description générée automatiquement

**HISTOIRE**

Connectée à la magie du royaume spirituel, Ahri est une mystérieuse Vastaya aux traits de renard qui cherche sa place dans le monde. Devenue malgré elle une prédatrice dotée d'empathie en découvrant les humains, elle préfère manipuler les émotions de sa proie avant de s'emparer de son essence vitale. Elle reçoit ainsi des fragments de souvenirs et un aperçu de chaque âme qu'elle consume.

**COMPETENCES**

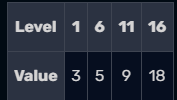
Une image contenant invertébré

Description générée automatiquement

PASSIVE

VOL ESSENTIEL

Quand Ahri frappe 9 ennemis avec ses compétences, sa prochaine compétence lui rend aussi des PV pour chaque ennemi touché.



Une image contenant invertébré

Description générée automatiquement

A

ORBE D'ILLUSION

Ahri lance son orbe et le ramène vers elle, infligeant des dégâts magiques à l'aller et des dégâts bruts au retour.

40 / 65 / 90 / 115 / 140 (+ 35% AP)

Une image contenant objet d’extérieur, étoile

Description générée automatiquement

Z

LUCIOLES

Ahri gagne un bref bonus en vitesse de déplacement et libère trois lucioles qui verrouillent et attaquent les ennemis proches.

Magic damage : 40 / 65 / 90 / 115 / 140 (+ 30% AP)

Additional ; 12 / 19.5 / 27 / 34.5 / 42 (+ 9% AP)

Une image contenant invertébré, ver

Description générée automatiquement

E

CHARME

Ahri envoie un baiser qui blesse et charme le premier ennemi qu'il touche, interrompant immédiatement ses compétences de déplacement et le faisant marcher docilement vers elle. Ahri inflige temporairement plus de dégâts à cette cible.

Magic damage(self) : 72 / 108 / 144 / 180 / 216 (+ 48% AP)

Disable duration : 1.4 / 1.55 / 1.7 / 1.85 / 2

###### Une image contenant invertébré, arthropode Description générée automatiquement

R

ASSAUT SPIRITUEL

Ahri se jette en avant et tire des traits spirituels, infligeant des dégâts aux ennemis proches. Assaut spirituel peut être lancé

Magic damage : 60 / 90 / 120 (+ 35% AP)

Max single target damage : 180 / 270 / 360 (+ 105% AP)

**GAMEPLAY**

**EVOLUTION STATS / NV**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | HP | HP regen  /5s | Mana | Mana regen | ATK | Vitesse d’ATK | Armure | Résistance magique | Vitesse | Portée | Critique |
| Lvl 1-18 | 526 – 2090 | 5.5 – 15.7 | 418 – 843 | 8 – 21.6 | 53 – 104 | 0.668 | 21 – 80.5 | 30 – 38.5 | 330 | 550 | 175% |
| / lvl |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**ASTUCES**

Ahri n’a pas énormément de dégâts en début de partie. De même, son mana descend très rapidement. Il vous faut donc être prudent dans les premiers niveaux, mais il est également possible de surprendre votre adversaire au passage niveau 3, et l’obtention du E – Charme. Il s’agira du moment où vous devrez prendre l’avantage sur le Mid, avant de devoir attendre le niveau 6.

Excellente pour décaler sur les différentes lanes, Ahri est un atout pour donner l’avantage à votre équipe. La mage n’est pas très efficace dans les combats groupé. Dans cet objectif, il vous faut vous placer à des endroits stratégiques lors des teamfights. Grâce à cela, vous pourrez aller chercher et tuer le carry sans qu’il ne puisse jouer.

Plus la partie va avancer, plus Ahri sera à même de one shot les carrys. Il faut toutefois arriver à s’équiper rapidement, pour ne pas être dépassé. Vous devrez donc souvent être en splitpush pour forcer l’équipe adverse à se séparer. Profitez-en alors pour user de votre mobilité pour assassiner une cible.

Pas de véritable astuce ici, mais n’hésitez pas à utiliser votre R – Assaut spirituel pour bien vous placer et utiliser le E-Charme.

** Une image contenant texte, nature

Description générée automatiquement**

****

****