Después de lo de Block, Owned, Requires tags

## Cooldown

GAS soporta CoolDown en las habilidades.

Para ello tenemos que **añadir un GE a la parte de Cooldown de la habilidad**.

* Creamos un GE\_Cooldown\_HeavyAttack
* Has duration (5 segs)
* Granted tags: Cooldown.HeavyAttack

Pero por defecto las habilidades no comprueban Cooldown ni Costs, tenemos que comprobarlo con **CommitAbility**.