

Identity		Abilities			
Hero Name	ID	Ability 0/L.Shift	Ability 1/A	Ability 2/Z	Ability Ult/E
L'Ecreuil Potté	00	Paradeur Courtisant	Sac de Farine	Estocade Fulgurante	Porte-Étendard
		Après ne pas avoir subi de dégâts pendant [X] secondes, gagne [X]% de vitesse de déplacement jusqu'à en subir.	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Jette un sac de farine de [X] unités de radius en ligne droite à vitesse [X] unités par secondes pendant [X] secondes.</p> <p>❏ Peut être réactivé afin de se téléporter au sac et arrêter son déplacement. Une fois arrêté, crée une zone de farine pendant [X] secondes qui camoufle les alliés à l'intérieur.</p>	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Frappe dans un rectangle de [X] unités de long et [X] unités de large après [X] secondes, infligeant [X] dégâts aux ennemis touchés.</p> <p>❏ Pour chaque ennemi touché à l'extrémité de l'Estocade dans les derniers [X]% de sa portée, les temps de recharge d'Estocade Fulgurance et Sac de Farine sont réduits de [X]%.</p>	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Pendant [X] secondes, L'Ecreuil Potté gagne [X]% de vitesse d'attaque pendant [X] secondes.</p>
Poumf	01	Sentinelle Bandit	Bondissement	Séisme	Cor de Brume
		Après ne pas avoir subi de dégâts pendant [X] secondes, gagne +[X]% de champ de vision et de résistance aux dégâts, prolongé pendant [X] secondes après en avoir subi.	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Bondit vers l'endroit ciblé. Au lancement, Poumf gagne [X]% de résistance aux dégâts (cumulable avec celle de Sentinelle Bandit) pendant [X] secondes.</p> <p>❏ Inflige aux ennemis proches du point d'atterrissage [X] dégâts et les ralentit de [X]% pendant [X] secondes.</p>	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Après [X] secondes, frappe le sol dans une direction dans un rectangle de largeur [X] unités et de longueur [X] unités dont le centre est à écart d'[X] unités de la position de Poumf, infligeant [X] dégâts.</p>	<p>Temps de Recharge : [X] secondes</p> <p>Poumf souffle dans son cor de brume, invoquant autour de lui dans un radius [X] unités centré sur lui une lourde pression durant [X] secondes. À la fin de la capacité, les ennemis proches sont étourdis pendant [X] secondes.</p> <p>❏ Au lieu de l'étourdissement, les ennemis proches sont ralentis toutes les [X] secondes de [X]% pendant [X] secondes, cumulable jusqu'à [X]%.</p>