



## NOTES DE PATCH 25.12

Bienvenue dans le Hall of Legends, Uzi.

Actualités | Riot Riru | 10/06/2025

« Il se passe de présentation, c'est le Mad Dog en personne, voici le nouveau membre du Hall of Legends : Uzi !

Dans le patch de cette semaine, nous lançons un événement qui rend hommage à une légende vivante, Uzi, en célébrant son intronisation dans le Hall of Legends. Avec un tout nouveau passe de combat qui vous fera revivre sa carrière, des cosmétiques, et de nouveaux skins conçus en collaboration avec Uzi lui-même, nous sommes heureux de l'accueillir dans le Hall of Legends !

Quant au contenu planifié du patch, nous préparons le terrain pour le MSI, alors attendez-vous à voir plus de changements destinés à la scène pro que d'habitude. Nous avons plus de 20 changements dans ce patch, qui vont des petites tapes sur l'épaule des stars comme Taliyah, Neeko et Rumble aux buffs pour les champions comme Aphelios, Bard et Lee Sin dans le but de créer une méta plus variée pour le MSI. Nous apportons également des changements au jeu en dehors de la scène pro, avec des nerfs pour Shen et Yorick, des buffs pour Garen, et un ajustement pour Vi visant à réduire l'écart entre le jeu pro et les autres. De plus, nous changeons les conditions d'apparition d'Atakhan pour lui permettre d'être présent de manière plus égale des deux côtés de la Faille. Pour finir, nous envoyons une salve d'ajustements au tatou préféré du public, alors assurez-vous de lire les notes ci-dessous pour avoir tous les détails.

En parallèle, nous touchons aussi aux gains passifs de PO et d'XP en Brawl, apportons quelques changements d'équilibrage à l'ARAM, ouvrons le MSI Clash Cup et lançons un nouvel ensemble de skins Guerriers d'encre.

Vous voulez plus d'informations sur tout ce qui touche à League of Legends ? Alors jetez un œil au wiki de la communauté juste [ici](#) !

Ce ne sont pas les notes de patch que vous recherchez ? Vous pouvez retrouver les *notes de patch de TFT* [ici](#) ! »



LILU « RIOT RIRU » CABREROS

### D25 • 12 NOTES DE PATCH

**▼ NERFS**



**▲ BUFFS**



**C AJUSTEMENTS**



**SYSTÈMES**



ATAKHAN



DRAGON



POIGNE  
DE L'IMMORTEL

**+ NOUVEAUX SKINS**



KAI'SA LÉGENDE IMMORTALISÉE



LEE SIN GUERRIER D'ENCRE



NILAH GUERRIÈRE D'ENCRE



PYKE GUERRIER D'ENCRE



RENEKTON GUERRIER D'ENCRE



KAI'SA LÉGENDE TRANSCENDÉE



WAYNE LÉGENDE TRANSCENDÉE

« Wayne légende transcendée, Kai'Sa légende transcendée, Kai'Sa légende immortalisée, Renekton guerrier d'encre, Pyke guerrier d'encre, Lee Sin guerrier d'encre et Nilah guerrière d'encre seront disponibles le 11 juin 2025 à 21h00 CEST. »

## LE HALL OF LEGENDS



« Tous les ans, LoL Esports intronise un joueur professionnel dans le Hall of Legends pour honorer ses accomplissements e-sportifs et dans le jeu. Les joueurs sont choisis par un jury indépendant composé de spécialistes et de professionnels de l'e-sport de toutes les régions, qui sélectionnent les joueurs sur la base de critères tels que le nombre de participations internationales, les titres internationaux et régionaux remportés, les statistiques propres à leur rôle et leur contribution globale au sport.

Cette année, nous avons le plaisir d'accueillir Jian « Uzi » Zihao en tant que deuxième intronisé du Hall of Legends, un privilège réservé aux joueurs rejoignant la légende de l'e-sport de League of Legends. Reconnu pour son talent incomparable sur la voie du bas, sa dévotion, et son influence sur la scène e-sport mondiale, l'intronisation d'Uzi est un hommage à sa carrière d'exception et à sa contribution au développement de la discipline. »



« Souvent porté au rang de meilleur ADC de l'histoire de League of Legends., Uzi captivait la foule par ses mécaniques millimétrées et ses actions téméraires. Il a en partie redéfini les limites de la scène professionnelle en transcendant la LPL avec Royal Club et en asseyant sa domination plus tard avec Royal Never Give Up (RNG). L'acharnement d'Uzi pour la compétition et son lien profond avec les fans ont contribué à la popularisation de LoL Esports et de la LPL en Chine. Ses performances exceptionnelles en finale des Worlds 2013 et 2014 et sa victoire en 2018 l'ont fait entrer dans la légende mondiale. »



« Nous célébrons le Hall of Legends avec un passe d'événement en jeu qui vous transportera à travers la carrière d'Uzi, en soulignant les moments cruciaux, ses réussites, et bien plus encore ! Vous pourrez gagner et acheter des objets cosmétiques spéciaux, des collections et des skins à l'effigie du Chien enragé pour célébrer cet événement. Les collections Kai'Sa légende transcendée et immortalisée, contenant des skins de Kai'Sa conçus en collaboration avec Uzi en personne, sont également disponibles. »

« Revivez l'apogée de la carrière d'Uzi dans le passe d'événement Hall of Legends avec un total de 100 niveaux de récompenses à déverrouiller, dont des skins et des icônes commémoratifs, en particulier pour le champion emblématique d'Uzi. Parmi les récompenses vous retrouverez : »

- Bordure et skin Vayne légende transcendée
- Chroma d'événement Vayne légende transcendée (ascension mythique)
- Skins Ezreal de glace, PROJET : Lucian, Ashe dragon féérique
- 125 Essences fantastiques
- 11 Coffres de butin
- 13 icônes et emotes Uzi



- et plus encore !

« Pour plus d'informations sur le Hall of Legends, rendez-vous sur notre [article de blog complet](#) ou sur le [site Hall of Legends](#). »

## AMÉLIORATIONS À VENIR DU PASSE DE COMBAT

« Nous avons observé de près la façon dont vous progressez dans le passe de combat à travers chaque saison, et nous voulons nous assurer que ce soit satisfaisant, en plus d'honorer le temps que vous investissez dans League. Que vous jouiez 4 heures par jour ou 4 heures par semaine, nous tenons à récompenser le temps que vous passez en jeu. C'est avec cet objectif en tête que **nous allons introduire certains changements pour améliorer la façon dont l'expérience de passe de combat (XPPC) est gagnée dans l'acte 2 lorsque le patch 25.13 sera mis en ligne.** »

### XPPC des maîtrises du champion

« Nous allons commencer par la maîtrise de champion, en déplaçant l'XPPC de l'ensemble de maîtrise vers une mission plutôt que de la lier aux champions de l'ensemble de maîtrise. **Avec ce nouveau système, vous pourrez obtenir la totalité des 2 500 XPPC avec des champions de votre choix au lieu de ceux proposés par l'ensemble de maîtrise.**

Lorsque nous avons introduit les ensembles de maîtrise, l'objectif était de vous offrir un moyen de trouver un nouveau main, voire deux, sur base de recommandations personnalisées que ce système fournissait, tout en gagnant de l'XPPC en chemin. Maintenant que ce système est en place depuis un bon moment, il était temps d'analyser le niveau d'engagement des joueurs avec ces missions. Les taux d'achèvement que nous voyons ne sont pas tout à fait à la hauteur de nos attentes, et le nombre de champions joués n'augmente pas davantage, nous avons donc pris la décision de retirer les ensembles de maîtrise à partir du patch 25.13. Ceci étant dit, nous garderons à l'esprit tout ce que nous avons appris à mesure que nous améliorons le système de maîtrise à l'avenir. »

### Missions de rattrapage

« Nous apportons également des changements à la façon dont les missions hebdomadaires fonctionnent afin que la progression dans les passes de combat soit plus satisfaisante et qu'il soit plus facile de terminer ces derniers. **À partir du patch 25.13, les missions hebdomadaires ne seront plus disponibles pendant 7 jours, mais pendant 21 jours.** Ça veut dire que vous recevrez chaque semaine un nouvel ensemble de missions hebdomadaires, et que vous aurez plusieurs semaines pour les remplir.

Pour l'instant, il n'y a aucune méthode permettant de récupérer l'XPPC pour les personnes qui arrivent en cours d'acte ou pour celles qui ont raté quelques missions hebdomadaires car elles étaient trop occupées. Grâce à cette mise à jour, vous pourrez accumuler des missions pendant un moment si vous êtes dans l'incapacité de jouer pendant une semaine ou deux, et vous pourrez quand même progresser de manière satisfaisante dans le passe. Vous ne devrez même pas vous connecter ni faire quoi que ce soit de particulier pour que ça fonctionne, elles vous attendront bien sagement dans votre liste de missions quand vous reviendrez. Dans la pratique, voici à quoi ça devrait ressembler : »

- Semaine 1 : vous recevrez les missions de la semaine 1.
- Semaine 2 : vous recevrez les missions de la semaine 2, et aurez encore accès aux missions non terminées de la semaine 1.
- Semaine 3 : vous recevrez les missions de la semaine 3, et aurez encore accès aux missions non terminées des semaines 1 et 2.
- Semaine 4 : vous recevrez les missions de la semaine 4, et aurez encore accès aux missions non terminées des semaines 2 et 3, et les missions non terminées de la semaine 1 expireront.
- Et ainsi de suite.

« Nous garderons ces changements à l'œil, ainsi que vos retours, et nous chercherons en permanence des chances d'améliorer les passes pour qu'ils soient plus plaisants pour celles et ceux d'entre vous qui décident de les prendre. »

## VOTRE BOUTIQUE



« Votre Boutique est revenue lors du patch précédent, mais pas de panique si vous n'en avez pas profité. La boutique sera disponible jusqu'au 24 juin 2025, alors n'hésitez pas à y faire un retour, peut-être y trouverez-vous un skin qui vous fait de l'œil à prix réduit ! »

## CHAMPIONS



**Aatrox**

Les soins de la compétence passive et du E ont été augmentés.

« Nos changements lors du dernier patch avaient pour but de ne pas affecter le niveau de puissance d'Aatrox, mais il s'est finalement retrouvé lésé. Nous revenons donc à la charge avec quelques petits buffs qui devraient le ravir quand il décide d'encaisser des dégâts en première ligne. »



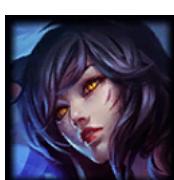
**Compétence passive - Posture du massacreur**

- **Ratio des soins contre les champions** : 80% ⇒ **100%**
- **Ratio des soins contre les sbires** : 20% ⇒ **25%**



**E - Ruée obscure**

- **Ratio des soins des dégâts infligés aux champions** : 16% (+0,9% tous les 100 PV bonus) ⇒ **16% (+1,1% tous les 100 PV bonus)**



**Ahri**

La durée du charme du E a été diminuée en fonction du rang. Le délai de récupération du R a été augmenté.

à laquelle elle peut lancer son R pour qu'elle doive réfléchir davantage avant son utilisation, en plus de diminuer l'efficacité de son E lorsqu'il est maximisé en deuxième (très populaire en pro). »



### E - Charme

- Durée du charme : 1,2 / 1,4 / 1,6 / 1,8 / 2 sec ⇒ **1,2 / 1,35 / 1,5 / 1,65 / 1,8 sec**



### R - Assaut spirituel

- Délai de récupération : 130 / 115 / 100 sec ⇒ **140 / 120 / 100 sec**



### Aphelios

La vitesse d'attaque a été diminuée au niveau 1. La vitesse de déplacement du Severum a été augmentée. Les dégâts du Calibrum ont été augmentés.

« Quand il est question de puissance, Aphelios s'en sort bien pour l'instant, mais il n'a pas encore passé la barrière de la scène pro. Nous lui apportons quelques buffs destinés au jeu pro pour qu'il ait lui aussi plus de foi en ses armes. »

### Stats de base

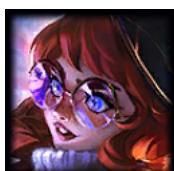
- Vitesse d'attaque au niveau 1 : 0,640 ⇒ **0,665**

### Severum

- Vitesse de déplacement d'Assaut : 20% ⇒ **25%**

### Calibrum

- Dégâts de Tir lunaire : 60-160 (+42-60% des dégâts d'attaque bonus) ⇒ **70-160 (+42-60% des dégâts d'attaque bonus)**



### Aurora

La résistance magique de base a été augmentée. Les dégâts du R ont été augmentés.

« Aurora est un champion compliqué à adapter à la scène pro, puisqu'elle a tendance à se retrouver sur la voie du haut quand elle est viable. Nous aimerais encore qu'elle soit une option pour le MSI, nous allons donc lui octroyer quelques buffs qui ne devraient pas trop l'affecter sur la voie du haut. »

### Stats de base



## R - Entre les mondes

- **Dégâts** : 175 / 275 / 375 (+60% de la puissance) ⇒ 175 / 275 / 375 (**+70% de la puissance**)



**Azir**

La vitesse de déplacement de base et la vitesse d'attaque par niveau ont été réduites.

« Azir s'y connaît en jeu pro, mais dans l'immédiat, l'empereur se tient un peu trop au-dessus des autres. Nous aimerais qu'Azir soit un peu moins puissant en fin de partie et qu'il rencontre davantage de difficultés dans les situations où les déplacements sont importants. Nous allons donc nous concentrer sur ses forces dans ces domaines. »

### Stats de base

- **Vitesse de déplacement** : 335 ⇒ **330**
- **Vitesse d'attaque par niveau** : 6% ⇒ **5,5%**



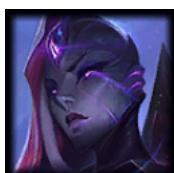
**Bard**

La vitesse de déplacement a été augmentée.

« Bard est à deux doigts d'être viable à haut niveau, nous lui donnons donc un peu plus de vitesse de déplacement pour qu'il puisse se démarquer davantage. »

### Stats de base

- **Vitesse de déplacement de base** : 330 ⇒ **335**



**Bel'Veth**

La portée d'incantation du R a été augmentée.

« Dans ce patch, les changements apportés à Bel'Veth sont d'ordre ergonomique, afin qu'elle puisse plus facilement consommer les coraux du Néant des ennemis qu'elle élimine avec son E. »



## R - Banquet infini

- **Portée d'incantation** : 275 ⇒ 175 / 275 / 375 / **450** (**similaire à la portée du E**)



### Garen

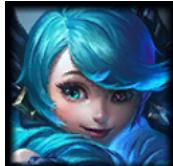
Le scaling du E a été augmenté.

« Dans l'ensemble, les changements apportés à Garen dans le patch précédent ont réussi à ouvrir la voie à davantage de d'objets de combattant, mais il s'est retrouvé un peu plus faible que ce que nous avions prévu en contrepartie. Et il est temps de régler ça. Les dégâts de Jugement seront augmentés une fois passée la barre des 100 dégâts d'attaque totaux (ce qui va très vite avec les builds traditionnels), et nous corrigéons un bug de longue date qui empêchait Garen de réduire l'armure de ses ennemis. Son nouvel appétit pour les dégâts d'attaque bonus devrait continuer à le diriger vers des objets tels que la Lance de Shojin et des runes comme Conquérant. »



### E - Jugement

- Dégâts** : 4 / 8 / 12 / 16 / 20 (+36 / 38 / 40 / 42 / 44% des dégâts d'attaque) ⇒ **4 / 7 / 10 / 13 / 16 (+36 / 39 / 42 / 45 / 48% des dégâts d'attaque)** (remarque : il s'agit d'un buff à partir de 100 dégâts d'attaque totaux)
- Correction de bug** : la durée de la réduction d'armure est désormais correctement prolongée à chaque tour supplémentaire même si la durée restante était faible.



### Gwen

Les PV de base ont été réduits. Le délai de récupération du Z a été augmenté.

« Gwen est un peu trop forte en solo et beaucoup trop en pro, nous diminuons donc un peu son potentiel pour qu'elle soit à une place plus raisonnable. Afin de nous assurer que ces changements ne l'affectent qu'en pro, ils seront destinés à ses stats de début de partie, qui ont beaucoup plus de poids aux hauts niveaux de jeu, contrairement aux files solo où elle a davantage d'occasions de se renforcer tout au long de la partie. »

### Stats de base

- PV de base** : 620 ⇒ **600**



### Z - Brume sacrée

- Délai de récupération** : 22 / 21 / 20 / 19 / 18 sec ⇒ **24 / 22,5 / 21 / 19,5 / 18 sec**

### Jax

La vitesse d'attaque offerte par la compétence passive a été augmentée.



« Jax est depuis longtemps une diva du scaling et des escarmouches sur les voies latérales, et nous voulons l'encourager à continuer en lui donnant plus de vitesse d'attaque supplémentaire grâce à sa compétence passive. Cela devrait l'aider à mieux splitpush et à gagner les duels plus longs sur les voies latérales. »



### Compétence passive - Acharnement

- Vitesse d'attaque bonus par effet cumulé : 3,5 / 5 / 6,5 / 8 / 9,5 / 11% (selon le niveau) ⇒ **5 / 6,5 / 8 / 9,5 / 11 / 12,5%** (selon le niveau)



### Kalista

Les PV de base ont été réduits. Le délai de récupération du A a été augmenté.

« La grande mobilité de Kalista et sa force en début de partie en font une ennemie de voie redoutable. Et même si cet aspect de ce champion nous ravit, nous devons diminuer une partie de cette force afin que les joueurs professionnels aient d'autres choix que juste la choisir ou la bannir à chaque partie. »

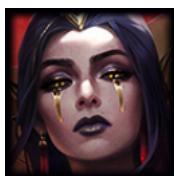
### Stats de base

- PV de base : 580 ⇒ **560**



### A - Perforation

- Délai de récupération : 8 sec ⇒ **9 sec**



### LeBlanc

Les dégâts du E ont été augmentés. Le délai de récupération du R a été réduit.

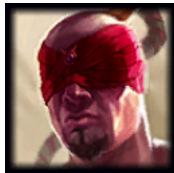
« LeBlanc, comme beaucoup d'autres assassins, est assez difficile à équilibrer, car il est très frustrant de l'affronter lorsqu'elle est forte. Le but des buffs de ce patch va être de récompenser ses joueurs lorsqu'ils parviennent à dominer leurs adversaires, mais sans pour autant que ces adversaires se sentent misérables car ils prennent rapidement du retard. »



### E - Chaînes éthérées

- Dégâts : 80 / 120 / 160 / 200 / 240 (+80% de la puissance) ⇒ 80 / 120 / 160 / 200 / 240 (**+85% de la puissance**)

- **Délai de récupération :** 50 / 40 / 30 sec ⇒ **45 / 35 / 25 sec**



### Lee Sin

Le ralentissement et le délai de récupération du E ont été réduits.

« Lee Sin n'a pas passé beaucoup de temps dans la jungle cette saison, alors nous voudrions lui donner un petit coup de pouce pour qu'il soit dans les champions viables pour la scène pro du MSI. Nous allons nous pencher sur sa compétence Trombe, car elle devrait donner aux joueurs l'impression qu'ils ont accès à un ralentissement plus fiable de manière plus constante, ce qui est particulièrement intéressant aux hauts niveaux de jeu. »



### E - Trombe/Fracture

- **Délai de récupération :** 9 sec ⇒ **8 sec**
- **Ralentissement :** 20 / 35 / 50 / 65 / 80% ⇒ **35 / 45 / 55 / 65 / 75%**



### Mordekaiser

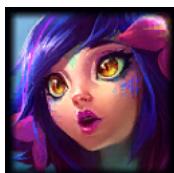
Les dégâts du A ont été augmentés.

« Mordekaiser a beaucoup perdu lorsque son masque magique préféré a été nerfé dans le patch 15.10, et nous voulons lui rendre une partie de cette puissance, surtout pour sa capacité à éliminer des vagues de sbires, surtout vers la fin de la phase de laning, qui a été affectée dernièrement. »



### A - Oblitération

- **Dégâts :** 0-45 (selon le niveau) (+80 / 110 / 140 / 170 / 200) (+70% de la puissance) ⇒ 0-45 (selon le niveau) (**+80 / 115 / 150 / 185 / 220**) (+70% de la puissance)



### Neeko

Les dégâts du A et du Z ont été réduits.

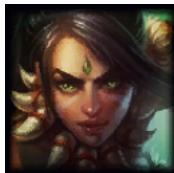
« Neeko est une vraie terreur du poke en lane cette saison, il est donc temps de faire en sorte qu'elle soit moins oppressante durant la phase de laning. Nous déplaçons une partie des dégâts des premiers niveaux vers les derniers en changeant les ratios de dégâts et de puissance de base, et les dégâts à l'impact de sa compétence Métaclonage sont réduits. L'un dans l'autre, ces changements devraient la rendre moins menaçante en tant que support, lorsqu'elle a moins de PO à disposition. »

- Dégâts : 80 / 125 / 170 / 215 / 260 (+50% de la puissance) ⇒ **60 / 110 / 160 / 210 / 260 (+60% de la puissance)**



### Z - Métaclonage

- Dégâts magiques bonus : 40 / 75 / 110 / 145 / 180 ⇒ **30 / 65 / 100 / 135 / 170**



### Nidalee

Les dégâts du E (forme de couguar) en ont été augmentés.

« Même si Nidalee est plus présente sur la scène pro dernièrement, c'est souvent à cause de ses résultats sur la voie du haut. Nous aimerais rediriger une partie de ses forces vers sa capacité à être un danger AP dans la jungle. Pour ce faire, nous lui donnons un coup de pouce pour prendre le dessus une fois qu'elle est lancée. »



### E - Taillade

(Forme de couguar)

- Dégâts : 70 / 130 / 190 / 250 (+70% des dégâts d'attaque bonus) (+40% de la puissance) ⇒ 70 / 130 / 190 / 250 (+70% des dégâts d'attaque bonus) **(+55% de la puissance)**



### Rammus

Toutes les compétences ont été ajustées.

« Dans ce patch, nous modifions Rammus avec trois objectifs en tête. Premièrement, nous voulons le renforcer dans son rôle de tank contre les attaques automatiques, notamment celles qui infligent des dégâts magiques, afin qu'il ne soit pas choisi qu'en dernière position contre une équipe orientée dégâts d'attaque. Deuxièmement, nous aimerais renforcer certaines de ses compétences pour qu'il ait plus d'impact quand il utilise Démolisseur et Frappe ascendante. Troisièmement, nous voulons retirer certaines difficultés inutiles liées au besoin d'utiliser ses compétences dans un ordre particulier et qui limitent ses possibilités de jeu. Notre espoir avec cette mise à jour est que Rammus sera un tank plus viable dans plus de situations, qui aimera toujours autant sa Cotte épineuse et qui sera accepté dans davantage de compositions d'équipes. »

## Stats de base

- Armure de base : 40 ⇒ **35**
- Stat de croissance en armure : 5,5 ⇒ **4,5**
- Vitesse d'attaque au niveau 1 : 0,656 ⇒ **0,7**
- Dégâts d'attaque de base : 55 ⇒ **65**



- SUPPRIMÉ** : les attaques de base de Rammus n'infligent plus 10 (+10% d'armure) (+50% durant le Z) pts dégâts magiques à l'impact.
- NOUVEAU** : Rammus gagne désormais des dégâts d'attaque bonus équivalents à 15% de son total d'armure et de résistance magique.



### A - Démolisseur

- Dégâts** : 80 / 110 / 140 / 170 / 200 ⇒ **80 / 120 / 160 / 200 / 240**
- Ça roule** : Démolisseur n'empêche plus Rammus de lancer son E pendant ~0,375 seconde après avoir percuté un ennemi.



### Z - Boule défensive

- Durée** : 6 sec ⇒ **7 sec**
- Durée avec les attaques de base** : la durée du Z n'augmente plus avec les attaques de base.
- Armure bonus** : 40 (+35 / 45 / 55 / 65 / 75% du total d'armure) ⇒ **27 (+30 / 37,5 / 45 / 42,5 / 60% du total d'armure)**
- Résistance magique bonus** : 10 (+30 / 35 / 40 / 45 / 50% du total de résistance magique) ⇒ **27 (+30 / 37,5 / 45 / 42,5 / 60% du total de résistance magique)**
- Dégâts renvoyés** : 15 (+15% du total d'armure) ⇒ **15 (+10% du total d'armure) (+10% du total de résistance magique)**
- Dégâts contre le dragon** : le Z de Rammus renvoie désormais correctement les dégâts des attaques de base du dragon (idem pour la Cotte épineuse).
- Mise à jour de la bulle d'aide** : la bulle d'aide du Z indique désormais clairement le montant d'armure et de résistance magique octroyé par la compétence.
- Mise à jour de la bulle d'aide** : la bulle d'aide du Z affiche désormais le montant de dégâts renvoyés lorsque la compétence est active.



### E - Provocation frénétique

- Vitesse d'attaque** : le E n'octroie plus 20 / 25 / 30 / 35 / 40% de vitesse d'attaque bonus à Rammus.
- Dégâts contre les monstres** : le E inflige désormais 80 / 100 / 120 / 140 / 160 (+70% de la puissance) pts de dégâts aux monstres à l'activation (*remarque : cette compétence n'inflige pas de dégâts aux champions.*)



### R - Frappe ascendante

- Délai de récupération** : 90 sec ⇒ **120/105/90 sec**
- Dégâts initiaux** : 100 / 175 / 250 (+60% de la puissance) ⇒ **150 / 250 / 350 (+60% de la puissance)**
- Dégâts à l'épicentre** : le R n'inflige plus 50% de dégâts supplémentaires au centre de l'impact.
- Dégâts des ondes de choc supprimés** : le R n'inflige plus 20 / 30 / 40 (+10% de la puissance) pts de dégâts par onde de choc.
- Ralentissement** : 15 / 17,5 / 20% par effet cumulé, jusqu'à 60 / 70 / 80% ⇒ **30 / 40 / 50%, ne se cumule plus**
- Amélioration** : Rammus peut désormais sauter avec Démolisseur même s'il est au-dessus de l'ennemi si Frappe ascendante est lancée suffisamment rapidement.
- Amélioration** : l'animation du R a été modifiée pour prendre l'animation complète.
- Correction de bug** : le R n'annule plus son animation et n'empêche plus le lancement de Démolisseur si les deux compétences sont lancées rapidement.
- Correction de bug** : correction de l'animation du R lorsque la compétence est lancée à courte portée.

## Rumble



« Rumble était aux côtés de Gwen sur le devant de la scène de la voie du haut dernièrement, nous allons donc l'affaiblir un iota. Grâce à ses courts délais de récupération et ses dégâts importants contre toutes sortes d'ennemis, Rumble est un bon champion à blind pick. Nous allons diminuer la puissance de son Lance-flammes et réduire l'efficacité des ralentissements de son E, ce qui devrait en faire un choix moins dominant. »



### A - Lance-flammes

- Dégâts magiques totaux** : 60 / 90 / 120 / 150 / 180 (+110% de la puissance) (+6 / 7 / 8 / 9 / 10% des PV max de la cible) ⇒ 60 / 90 / 120 / 150 / 180 (+110% de la puissance) (**+6 / 6,5 / 7 / 7,5 / 8% des PV max de la cible**)



### E - Harpon électrique

- Ralentissement** : 15 / 20 / 25 / 30 / 35% ⇒ **10 / 15 / 20 / 25 / 30%**
- Ralentissement amélioré** : 22,5 / 30 / 37,5 / 45 / 52,5% ⇒ **15 / 22,5 / 30 / 37,5 / 45%**



### Samira

Le bonus en vitesse de déplacement de la compétence passive a été augmenté. Les dégâts du A ont été augmentés.



### Compétence passive - Élan téméraire

- Vitesse de déplacement supplémentaire par effet de style** : 2 / 2,5 / 3 / 3,5% (max : 12 / 15 / 18 / 21%) ⇒ **2,75 / 3 / 3,25 / 3,5% (max : 16,5 / 18 / 19,5 / 21%)**



### A - Panache

- Dégâts** : 0 / 5 / 10 / 15 / 20 (+95 / 102,5 / 110 / 117,5 / 125% des dégâts d'attaque) ⇒ **5 / 10 / 15 / 20 / 25 (+95 / 102,5 / 110 / 117,5 / 125% des dégâts d'attaque)**

### Senna

Les chances d'obtention d'âmes à l'élimination d'un sbire ont été réduites.



« Il s'avère que le plus gros buff reçu par Senna dans le patch 15.10 a été la décision des joueurs de lui donner un Poignard de Statikk. Maintenant que les joueurs font ça, elle n'a plus besoin de certains des buffs d'ADC du mois dernier. Nous allons donc atténuer ces buffs pour voir ce que ça donne. »



### Compétence passive - Absolution

- Chances d'obtention d'âmes à l'élimination d'un sbire : 14% ⇒ **10%**



### Shen

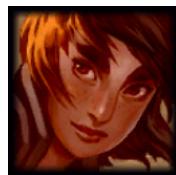
Le ratio de PV bonus du E a été réduit.

« Shen est l'un des meilleurs top-laners du jeu, si ce n'est le plus fort, et dernièrement, même si nous pensons que c'est une bonne chose qu'il soit parmi les favoris grâce aux circonstances uniques et intéressantes qu'il crée, il ne devrait pas dominer les affrontements comme il le fait en ce moment. Nous voulons préserver sa solidité, son alchimie avec ses alliés et ses capacités en duel, mais il n'a pas besoin d'être si explosif dans les combats de fin de partie, les renforcements de dégâts octroyés par son E vont donc être réduits. »



### E - Rush des ombres

- Dégâts : 60 / 85 / 110 / 135 / 160 (+15% des PV bonus) ⇒ 60 / 85 / 110 / 135 / 160 (**+11% des PV bonus**)



### Taliyah

La résistance magique de base a été réduite. Les dégâts du A ont été réduits.

« Taliyah fait des miracles sur la voie du milieu depuis quelques patchs, avec une incroyable courbe de maîtrise, nous allons donc lui remettre les pieds sur Terre dans ce patch-ci en la rendant un petit peu plus fragile et en diminuant ses dégâts. »

### Stats de base

- Résistance magique de base : 30 ⇒ **28**



### A - Rafale filée

- Dégâts renforcés : 190% ⇒ **180%**



Le bonus du E en vitesse d'attaque a été augmenté. Le délai de récupération du R a été réduit.

« Twisted Fate n'est pas très présent de cette année, et ce peu importe le niveau de jeu. D'après nous, un peu plus de puissance en plus des récents changements apportés au Grimoire déchaîné devraient en faire un choix plus intéressant pour les équipes pro. Nous augmentons la vitesse d'attaque qu'il gagne grâce à Paquet et nous diminuons le délai de récupération de sa téléportation pour qu'il soit plus présent sur la carte. »



### E - Paquet

- **Vitesse d'attaque bonus :** 10 / 20 / 30 / 40 / 50% ⇒ **15 / 25 / 35 / 45 / 55%**



### R - Destinée

- **Délai de récupération :** 180 / 150 / 120 sec ⇒ **160 / 130 / 100 secondes**



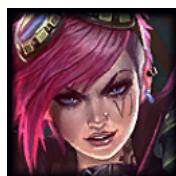
### Varus

L'armure de base a été réduite.

« La force de Varus en phase de laning, combinée à sa capacité à choisir entre des builds orientés soit poke, soit dégâts à l'impact, ont fait de lui l'ADC le plus présent sur la scène pro. Il faudrait lui retirer une partie de sa force en lane dans ce patch afin de permettre à d'autres carrys de monter sur scène. »

### Stats de base

- **Armure de base :** 27 ⇒ **24**



### Vi

Les dégâts du Z ont été ajustés et la vitesse d'attaque supplémentaire a été réduite. Les dégâts du E ont été ajustés.

« Vi est dans une drôle de position en ce moment : son taux de victoire et sa présence en jeu pro ne correspondent pas du tout. Cette disparité pourrait être causée par un ordre de maximisation de ses compétences pas assez intuitif où Vi gagne à maximiser son Z en premier. Dans ce patch, nous allons essayer de lui apporter des changements qui ne devraient pas trop affecter sa puissance, mais qui devraient mettre son Z et son E sur un pied d'égalité quand il est question de maximisation. »

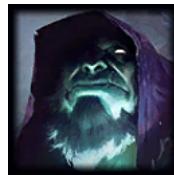


### Z - Coups fracassants



### E - Force implacable

- **Dégâts bonus :** 0 / 15 / 30 / 45 / 60 (+120% des dégâts d'attaque) (+100% de la puissance) ⇒ **10 / 30 / 50 / 70 / 90**  
**(+110% des dégâts d'attaque)** (+100% de la puissance)



**Yorick**

La vitesse d'attaque bonus des Goules de brume a été ajustée. Les dégâts du A ont été réduits.

« Pour Yorick, nous nous penchons sur la fin de la phase de laning dans ce patch, où il devient rapidement intouchable jusqu'au moment où il tombe d'une falaise. Nous réduisons la puissance de ce pic et en redirigeons une partie dans sa compétence Goules de Brume en fin de partie. »



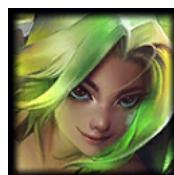
### Compétence passive - Berger des âmes

- **Vitesse d'attaque des Goules de brume :** 0,5 (+100% de la vitesse d'attaque bonus de Yorick) ⇒ **0,5 (+8-80% de la vitesse d'attaque)**



### A - Derniers sacrements

- **Dégâts :** 30 / 55 / 80 / 105 / 130 (+50% des dégâts d'attaque) ⇒ **30 / 50 / 70 / 90 / 110** (+50% des dégâts d'attaque)



**Zeri**

Les dégâts du R et de la chaîne d'éclairs ont été augmentés.

« Zeri fait aussi partie de ces champions qui peuvent faire sensation quand ils arrivent sur la scène pro. Comme elle vit pour ces moments électrisants, nous améliorons un peu son ultime, puisque c'est là qu'elle brille vraiment le plus (aussi bien au sens propre qu'au sens figuré). »



### R - Éruption électrique

- **Dégâts :** 175 / 275 / 375 (+85% des dégâts d'attaque bonus) (+110% de la puissance) ⇒ **200 / 300 / 400 (+100% des dégâts d'attaque bonus)** (+110% de la puissance)
- **Dégâts de la chaîne d'éclairs :** 30% de vos dégâts d'attaque ⇒ **40% de vos dégâts d'attaque**

## RUNES

### Poigne de l'immortel



« Nous ne sommes pas du tout satisfaits quand Poigne de l'immortel apparaît comme premier choix pour les affrontements entre champions à distance et de mêlée sur les voies, un sentiment qui semble partagé par les joueurs des champions de mêlée en question. Nous voudrions que la Poigne ne soit pas un super choix pour les champions à distance, sans pour autant que la rune soit si mauvaise qu'elle ne sert à rien la moitié du temps pour les métamorphes. Ce changement représente un nerf de ~33% de la rune pour ses utilisateurs à distance, ce qui devrait en faire un choix beaucoup moins intéressant pour les champions qui sont exclusivement à distance. »

- **Efficacité à distance :** 60% ⇒ 40%

## ATAKHAN

« Nous retravaillons la logique d'apparition d'Atakhan afin qu'il apparaisse de manière plus équitable sur les voies du haut et du bas, puisqu'il est plus souvent sur celle du bas en ce moment. »

## DRAGON

« Nous réglons un vieux problème à cause duquel les attaques des dragons étaient pour ainsi dire uniquement des attaques de base, mais il leur manquait certaines caractéristiques importantes. Désormais, leurs attaques se comporteront d'une façon semblable à celles des autres monstres épiques et interagiront avec la Cotte épineuse, Rammus et Jax comme il se doit. »

- **Attaques de dragons :** toutes les attaques de bases des dragon activent désormais les effets à l'impact (comme pour la Cotte épineuse ou la Boule défensive).
- **Esquive des dragons :** toutes les attaques des dragons respectent désormais les esquives.

## ARAM

« Bonjour, amis de l'ARAM. Dans ce patch, nous réalisons des changements ciblés visant à aider certains champions à se sentir mieux dans l'Abîme hurlant. Kayn sous sa forme d'assassin a davantage accès à ses dégâts et à sa mobilité pour lui permettre de réaliser des éliminations de façons plus fiable. Pendant ce temps, Shyvana, qui peinait à générer de la fureur en comparaison avec les autres champions n'ayant pas de mana, pourra maintenant plus facilement la générer et donc se transformer. Nous allons aussi nerfer un peu Fatigue pour donner plus d'occasions de jeu aux champions axés sur l'engagement et rendre les combats plus dynamiques.

Comme toujours, merci de jouer et à bientôt dans l'Abîme hurlant ! »

### Champions

#### Bel'Veth

- **Ténacité :** 100% ⇒ 120%
- **Dégâts subis :** 100% ⇒ 95%

#### Kayn

- **A - Ratio de dégâts d'attaque bonus :** 85% ⇒ 95%
- **E - Délai de récupération (Assassin de l'ombre) :** 10 sec ⇒ 7 sec



- Dégâts infligés : 105% ⇒ 100%

## Shyvana

- Régénération de Fureur par sbire canonniер, sbire de siège et soins : 0,05 ⇒ 0,1

## Sion

- PV du Z par élimination d'unité/champion : 8 ⇒ 5

## Objets

### Lame du roi déchu

- Dégâts passifs : 10/8% ⇒ 12/10% des PV actuels de la cible

## Sorts d'invocateur

### Fatigue

- Délai de récupération : 240 ⇒ 290 (remarque : la Hâte d'invocateur est augmentée de 70 en ARAM, donc le délai de récupération passe en réalité de 140 à 170 secondes)

## BRAWL

« Nous pensons qu'il est important que le mode Brawl transmette le même sentiment de gain de puissance qu'une partie de League normale. Toutefois, nous avons remarqué que les joueurs (nous aussi) n'ont pas l'occasion de passer autant de temps que voulu aux niveaux de puissance de la fin de partie. Nous pensons que Brawl occupe une place très particulière grâce à son temps de jeu très court. Par conséquent, au lieu d'augmenter la durée des parties, nous augmentons les gains d'XP et de PO, pour que les joueurs puissent profiter plus longtemps du jeu à pleine puissance. Nous ajoutons également une façon de dépenser des PO supplémentaires au delà de 6 objets, pour tous ceux qui veulent vraiment plus de puissance. »

## Champions

### Kayle

« Auparavant, Kayle profitait d'un gain d'expérience passif amélioré pour pouvoir atteindre le niveau 16. Avec l'augmentation générale du gain d'expérience passif, elle n'en a plus besoin. »

- Gain d'expérience passif : Kayle ne profite plus d'une amélioration de gain d'expérience passif en Brawl.

## Systèmes

### Gain de PO passif

- Gain de PO passif : 65 PO toutes les 10 sec ⇒ 75 PO toutes les 10 sec, puis 100 po toutes les 10 sec après 5 min



- **Gain d'expérience passif** : 20 XP toutes les 10 sec ⇒ **20 XP toutes les 10 sec, puis 30 XP toutes les 10 sec après 5 min**

## JUS

- **Nouveautés** : les Jus de puissance de Bandle, Jus de vitalité de Bandle et Jus de hâte de Bandle sont désormais disponibles dans la boutique. Ces consommables octroient un buff cumulable permanent et ne peuvent être achetés qu'à partir du niveau 16. Ils octroient également des chapeaux. Par conséquent, nous disons ciao au Jus chapi-chapo.

## CLASH - COUPE DU MSI

« La Coupe du MSI se déroulera lors de ce patch ! Rassemblez votre équipe de 5 et préparez-vous ! »

- Début des inscriptions : 16 juin à 11h00 (heure locale)
- Jours du tournoi : 21 et 22 juin (~16h-19h heure locale, varie selon la région)

« Si vous avez des questions ou si vous cherchez le programme complet du Clash 2025, consultez l'article de support suivant : [FAQ Clash](#). »

## OBLIGATION DE POSITION POUR LA SÉLECTION DES CHAMPIONS EN PARTIE ACCÉLÉRÉE

« Comme ça a été le cas pour les files en modes Normal et Classé, l'obligation de position a été ajoutée au mode Partie accélérée pour que le mode soit cohérent avant la partie et en jeu avec les règles de position de la Faille de l'invocateur. »

## ÉCHANGE DE CHAMPION EN ARAM

« Nous avons reçu des retours selon lesquels la nouvelle façon d'échanger des champions en ARAM ne serait pas aussi facile d'utilisation que l'ancienne que vous aimiez tant, nous supprimons donc le clic supplémentaire nécessaire pour échange puisqu'il n'y a qu'une option. Vous pouvez donc économiser ce clic en plus pour la partie ! »

## CORRECTIONS DE BUGS ET AMÉLIORATIONS

### Améliorations

- Cette épineuse renvoie désormais correctement les dégâts des attaques de base du dragon.

### Corrections de bugs

- Correction d'un bug à cause duquel le héraut de la Faille ne dansait pas si le Nexus était détruit près de lui.
- Correction d'un bug à cause duquel le saut de Rengar échouait lorsqu'il sautait vers le Nexus, de grosses unités ou quand sa portée était augmentée.
- Correction d'un bug à cause duquel l'amplification des dégâts de Mélodie du sang n'amplifiait pas les effets de saignement de Danse de la mort.
- Correction d'un bug à cause duquel les effets sonores de Mélodie du sang se jouaient à chaque fois, même si vous bénéficiez déjà du buff.
- Correction d'un bug à cause duquel le R de Brand s'annulait si la prochaine unité ciblée mourait.
- Correction d'un bug à cause duquel l'indicateur de la compétence passive d'Akali apparaissait autour des mauvais personnages.

- Correction d'un bug à cause duquel Flamme-ombre augmentait les dégâts d'Embrasement.
- Correction d'un bug à cause duquel le héraut de la Faille pouvait entrer en collision avec une Tourelle de Nexus sans lui infliger de dégâts si un joueur le contrôlait.
- Correction d'un bug à cause duquel le héraut de la Faille ratait parfois ses charges.
- Correction d'un bug à cause duquel certains effets sonores de Darius Bête lunaire ne se lançaient pas correctement ou étaient interrompus.
- Correction d'un bug à cause duquel les Spectres de la Brume de Senna consommaient les bonus à l'impact comme ceux du Poignard de Statikk ou des activations de Brillance.
- Correction d'un bug à cause duquel les effets visuels du A de Mordekaiser suivaient la direction à laquelle il faisait face au lieu de rester à l'endroit où il avait lancé la compétence.
- Correction d'un bug à cause duquel le A de Mordekaiser tournait en fonction de la direction vers laquelle il faisait face lorsqu'il utilisait Saut éclair pendant le temps de lancement de la compétence.
- Correction d'un bug à cause duquel le E de Swain était capable de faire revenir Yone à l'emplacement de départ de son R.
- Correction d'un bug à cause duquel les améliorations de l'écran d'élimination ne fonctionnaient pas correctement dans certains modes de jeu.
- Correction d'un bug à cause duquel la compétence Marguerite ! d'Ivern ne pouvait pas attaquer les inhibiteurs ou le Nexus.
- Correction d'un bug à cause duquel un texte de debug apparaissait lorsque les joueurs avec un niveau d'Honneur de 5 utilisaient leurs signalements.
- Correction d'un bug à cause duquel les signalements dans le chat pour Tempo mortel et Sixième sens n'apparaissaient pas correctement.
- Correction d'un problème à cause duquel les lignes de dialogue de Samira ne se jouaient pas correctement lorsqu'elle éliminait un champion.

## SKINS ET CHROMAS À VENIR

Les skins suivants sortiront au cours de ce patch :



Vayne légende transcendée



Kai'Sa légende transcendée



Kai'Sa légende immortalisée

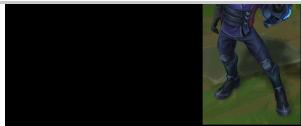
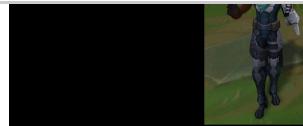


Renekton guerrier d'encre

[Pyke guerrier d'encre](#)[Lee Sin guerrier d'encre](#)[Nilah guerrière d'encre](#)

Les chromas suivants sortiront au cours de ce patch :

[Renekton guerrier d'encre](#)[Pyke guerrier d'encre](#)[Lee Sin guerrier d'encre](#)[Nilah guerrière d'encre](#)[Vayne légende transcendée](#)[Ashe dragon féérique](#)

[Ezreal de glace](#)[PROJET : Lucian](#)

## ARTICLES LIÉS



ACTUALITÉS 22/01/2025

**Notes de patch 25.S1.2**

Prosténez-vous devant le patch 25.S1.2 !



ACTUALITÉS 08/10/2024

**Notes de patch 14.20**

Joyeux Player Days, et bienvenue dans les notes du patch 14.20 !

[À PROPOS DE LEAGUE OF LEGENDS](#)
[AIDEZ-NOUS À NOUS AMÉLIORER](#)
[ÉTAT DU SERVICE](#)
[SUPPORT](#)
[SITE E-SPORT PRO](#)
[TÉLÉCHARGEZ L'APPLI COMPAGNON RIOT MOBILE](#)


TM & © 2025 Riot Games Inc. Tous droits réservés. Riot Games, League of Legends et PvP.net sont des marques, des marques de service ou des marques déposées de Riot Games, Inc.

## CONDITIONS D'UTILISATION

## POLITIQUE SUR LES COOKIES

## INFORMATIONS SUR LA SOCIÉTÉ

## PRÉFÉRENCES DE COOKIES

