

Bonjour et bienvenue dans le guide pour Kennen, Cœur de la tempête !

Ce champion est un ninja utilisant la puissance (AP, ou ability power) pour faire ses dégâts et profite d'une extrême mobilité. Sa caractéristique en tant que ninja est qu'il ne dispose pas de mana, ce qui va lui permettre vraiment d'enchaîner les sorts et d'avoir en plus de ça un harass assez puissant.

Vous l'aurez compris, Kennen va être un champion très agressif en lane, et lorsque l'on arrivera à gérer le skillshot avec son shuriken combiné à ses passifs, on pourra avoir un contrôle de foule (cc) assez important pour assurer des ganks réussis.

Parlons justement de ses compétences :



Shuriken foudroyant :

Kennen lance un shuriken rapide dans une direction, infligeant des dégâts et ajoutant une Marque de tempête à tout adversaire touché.

Lance un shuriken qui inflige au premier ennemi qu'il frappe **75/115/155/195/235 (+0.75) pts** de dégâts magiques et ajoute une Marque de tempête.

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| Coût | 65/60/55/50/45 pts d'énergie |
| Portée | 950 |



Surtension :

Kennen inflige, de façon passive, des dégâts supplémentaires et ajoute une Marque de tempête à sa cible toutes les quelques attaques. Il peut activer cette compétence pour infliger des dégâts et ajouter une autre Marque de tempête aux cibles déjà marquées.

Passive : toutes les 5 attaques, Kennen inflige des dégâts magiques équivalents à **40/50/60/70/80%** de ses dégâts d'attaque et ajoute une Marque de tempête à sa cible.

Active : un éclair frappe toutes les cibles proches affectées par une Marque de tempête, infligeant **65/95/125/155/185 (+0.55) pts** de dégâts magiques et ajoutant une Marque supplémentaire.

| | |
|---------------|-------------------------|
| Coût | 45 pts d'énergie |
| Portée | 900 |



Rush foudroyant :

Kennen se transforme en boule d'électricité et peut traverser les unités. Tout ennemi qu'il traverse subit des dégâts et est affligé d'une Marque de tempête.

Kennen se déplace très rapidement et gagne la faculté de passer à travers les unités, infligeant **85/125/165/205/245 (+0.6) pts** de dégâts magiques et une Marque de tempête à toute unité ennemie traversée. Kennen profite également d'un bonus de **10/20/30/40/50** en armure et en résistance magique pendant 4 sec.

Kennen récupère 40 pts d'énergie lorsqu'il passe à travers un ennemi, mais ne profite de cet effet qu'une fois. Rush foudroyant inflige moitié moins de dégâts aux sbires.

| | |
|---------------|--------------------------------------|
| Coût | 100/95/90/85/80 pts d'énergie |
| Portée | 200 |



Ultime : Maelström

Kennen invoque une tempête qui frappe les champions ennemis proches aléatoirement et leur inflige des dégâts magiques.

Invoque une tempête magique qui inflige **80/145/210 (+0.4) pts** de dégâts magiques et applique une Marque de tempête toutes les **0.5/0.4/0.33 sec** à un champion ennemi proche de Kennen choisi aléatoirement. Cette tempête frappe jusqu'à **6/10/15 fois** et ne peut pas frapper la même cible plus de 3 fois.

| | |
|---------------|-------------------------|
| Coût | 40 pts d'énergie |
| Portée | 20 |



Passif : Marque de tempête





Les compétences de Kennen appliquent des Marques de tempête aux ennemis. Si un ennemi cumule 3 Marques de tempête, il est étourdi et Kennen reçoit **25 pts** d'énergie. A un effet réduit si lancé deux fois en moins de 7 secondes.

Vous l'aurez compris, le plus important avec Kennen est de gérer ses Marques afin de stun le plus souvent l'ennemi. Cela va vous permettre de l'empêcher de farm, de le faire back le plus souvent possible, tout en restant à distance grâce à faible temps de récupération (cd) et à la grande portée du Shuriken. Assurez-vous de maintenir 2 marques sur l'ennemi, afin de pouvoir le stun si vous avez l'occasion d'attaquer ou que le jungler essaie de gank. La plupart des joueurs ne font pas attention aux marques de tempête que l'on a stack sur eux.

Le Rush foudroyant permet à Kennen d'être très rapide et très mobile ; ainsi il va pouvoir aller gank sur les lanes dès qu'il en aura l'occasion et revenir assez rapidement.

Enfin, lorsque vous utilisez sa capacité ultime, n'oubliez **SURTOUT PAS** de faire surtension dès que les ennemis ont une ou 2 charges, afin de les stun tous et s'assurer qu'ils restent bien pack dans votre ulti, ce qui assure la victoire du teamfight surtout si d'autres joueurs utilisent leurs AoE en même temps (Gangplank, Amumu, Galio, Fiddlestick...).

Voici maintenant l'ordre des compétences à choisir :

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|
|  | ● | | ● | | ● | | ● | | ● | | | | | | | | | |
|  | | ● | | | | | | ● | | ● | | ● | ● | | | | | |
|  | | | | ● | | | | | | | | | | ● | ● | | ● | ● |
|  | | | | | | ● | | | | | | ● | | | | ● | | |

Et maintenant la liste des objets à prendre dans l'ordre :

