

VÉLOCITÉ DU ZÉPHYR

[air]

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	une créature/2 niveaux
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage fait appel aux esprits de l'air pour accroître l'agilité de ses alliés. Chaque cible obtient un bonus d'altération de +9 mètres à sa vitesse de base et à sa vitesse de vol (le cas échéant). Chaque cible peut également se déplacer (et charger) à travers le terrain difficile sans malus.