

CHARGE DE FOURMI

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	2 heures/niveau
JS	Vigueur pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Triple la capacité de charge de la créature (voir table : "Capacité de charge"). Ceci n'affecte pas la Force de la créature, uniquement la quantité de matériel qu'elle peut transporter quand elle bénéficie des effets de ce sort. Le sort n'affecte pas non plus l'encombrement dû à l'armure. Si la créature porte une armure, elle subit toujours les malus appropriés, quel que soit le poids que le sort lui permet de transporter.