

# ALTÉRATION D'INSTRUMENT DE MUSIQUE

Incantation	1 action simple{br}
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux){br}
Zone/Cible	un instrument de musique{br}
Durée	1 heure/niveau (T){br}
JS	Vigueur pour annuler (objet)
RM	oui (objet)

Le personnage altère un instrument de musique afin que le son produit résonne comme celui d'un autre instrument qui lui est familier. Le changement peut être mineur (il peut faire sonner un luth comme une guitare) ou majeur (il peut faire sonner un clavier comme un tambour). Tous les autres aspects de l'instrument (tels que le volume, le ton et la façon dont il se joue) restent les mêmes. Par exemple, un piccolo altéré de manière à sonner comme un orgue ne jouera pas plus fort qu'un piccolo normal, ne pourra produire que les notes aiguës du spectre du piccolo et restera un instrument à vent.