

ALTÉRATION VOCALE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature humanoïde
Durée	1 minute/niveau
JS	Vigueur pour annuler
RM	oui

Le personnage modifie la voix de la cible. Il peut par exemple la rendre très aiguë, rauque ou nasillarde, ou changer son accent et en choisir un avec lequel il est plus familier. Si ce sort est utilisé avec un déguisement, la cible gagne un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il essaye de tromper un auditeur.

La cible peut modifier sa voix déguisée comme il le ferait avec la sienne. Par exemple, une halfeline à qui on a donné la voix et l'accent d'un nain noble peut parler avec une voix de fausset, un accent rural halfelin, etc.