

Sang pur ○
 Demi sang ○
 Sang mêlé ○

Maîtrise ○○○

Apprentie (*clotho*)

L'apprentie sorcière sorte (appelée *clotho* par ses sœurs) apprend d'abord à sentir les filaments de la destinée. Puis, au fur et à mesure qu'elle progressera, elle apprendra à distinguer les liens qu'ils tissent entre les individus. Rapidement, elle apprend ensuite à déterminer la nature de ces liens. Une *clotho* pourra, par exemple, voir des filaments de coupe entre deux amants secrets, ainsi qu'un filament d'épée en train de se former entre l'amant et le mari trompé.

Adeptes (*lachesis*)

L'adepte de la sorcellerie sorte (appelée *lachesis* par ses sœurs) a la faculté de "tirer" sur des filaments qu'elle a appris à percevoir. Elle peut ainsi tendre certains filaments pour influencer les héros auxquels ils sont attachés. Ainsi, si un héros éprouve une loyauté plus forte à l'égard de sa mère que de son père, la *lachesis* peut, durant une courte période de temps, tendre le filament de bâton le plus faible afin de le rendre plus important que le filament liant le héros à sa mère. La *lachesis* peut également étirer un filament, au lieu de le tendre, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite et d'échec de la personne visée.

Les sorcières de la destinée ne font pas appel à ce pouvoir inconsidérément. Car, même si elles savent qu'elles obtiendront l'effet désiré en utilisant leurs pouvoirs magiques, elles ne peuvent jamais être sûres de la manière dont la magie accomplira cet effet, et la sorcellerie sorte est souvent perverse dans l'interprétation des souhaits des sorcières de la destinée.

Maîtresse (*nonna atropos*)

A ce niveau de maîtrise, la sorcière de la destinée (appelée *nonna atropos* par ses sœurs) a appris à faire appel au plus puissant des pouvoirs de cette sorcellerie : créer et détruire des filaments de la destinée. Encore une fois, la sorcière obtiendra l'effet voulu, mais elle ne peut que tenter de deviner la manière dont ce nouveau destin s'accomplira.

Créer et détruire des filaments de destinée est une activité extrêmement dangereuse. Elle altère la trame de la réalité, une trame très souple, et les sorcières qui s'y essaient doivent être prêtes à en subir le contrecoup.

Compétences

Arcanes (*Arcanes*) ○○○○○○

Il existe vingt-deux arcanes majeurs dans un jeu divinatoire sorte ; contemplées toutes ensemble, par ordre numérique, ces cartes forment ce que les sorte *strega* appellent "la Grande Histoire". Les arcanes majeurs prennent la forme d'images fantomatiques flottant au-dessus des personnes qu'ils accompagnent. Ces images peuvent apparaître dans le bon sens, leur aspect positif, ou dans le sens inverse, leur aspect négatif. La forme positive d'un arcane indique normalement une certaine forme de force, tandis que la forme inversée d'un arcane indique une faiblesse. La seule exception concerne la carte Légion, dont l'aspect positif est lié à la forme inversée et l'aspect négatif à la forme normale.

Bâtons (*Bastonis*) ○○○○○○

Les bâtons représentent les filaments verts ; ce sont les cartes de l'autorité. Un filament de bâton reliant deux personnes indique une relation basée sur le statut social ou sur le respect (forcé ou naturel), plutôt que sur les émotions ou sur le commerce.

Coupes (*Calices*) ○○○○○○

Les coupes représentent les filaments bleus ; ce sont les cartes des passions. Un filament de coupe indique un lien émotionnel entre les deux individus.

Deniers (*Denaros*) ○○○○○○

Les deniers représentent les filaments jaunes ; ce sont les cartes du commerce. Un filament de denier reliant deux personnes indique une forme de relation d'affaire ou une relation basée sur une question monétaire.

Épées (*Spades*) ○○○○○○

Les épées représentent les filaments rouges ; ce sont les cartes du conflit. Un filament d'épée indique un certain niveau de conflit (émotionnel ou physique) entre deux individus.

Crânes (*Cranis*) ○○○○○○

Les crânes représentent les filaments noirs ; ce sont les cartes de la mort. Un filament noir informe sur l'approche de la mort et les relations que l'individu a avec elle (assassin, *Zerstörung*, âge, état physique, etc.). Cet arcane n'est pas accessible aux *Clothos*.

Notes (en particulier concernant les filaments créés et/ou modifiés) :



Techniques d'apprentie

Sentir les filaments (*Sentire i filamenti*)

Une sorcière de la destinée peut faire deux choses lorsqu'elle tente de percevoir les filaments : soit sentir les filaments les plus importants liés à une personne, soit tenter de chercher un filament spécifique liant deux individus.

Une sorcière de la destinée peut automatiquement voir les filaments les plus importants attachés à une personne : une apprentie peut voir le filament le plus important ; un adepte, les deux filaments les plus importants, une maîtresse, les trois filaments de la destinée les plus importants. Une sorcière de la destinée n'a pas besoin de maîtriser les compétences spécifiques à chaque série de filaments pour les voir, elle en a besoin uniquement pour les manipuler.

Une sorcière de la destinée peut aussi tenter de voir un filament spécifique unissant deux personnes. Le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Esprit + compétence correspondant à la série du filament contre un ND de 15. S'il réussit son jet, la sorcière obtient toutes les informations concernant la composition de ce filament particulier ; s'il rate, elle est incapable de trouver ce filament particulier.

Inutiles Deniers (*Denaro inutili*)

La sorcière de la destinée peut se servir des Deniers afin de remplacer ses compétences marchandes et financières. Elle peut effectuer un jet d'Esprit+Deniers contre un ND égal à 5 + (5 x Esprit de la cible) en lieu et place de compétences telles que marchandage, évaluation, comptabilité. Si la streggha del sorte est victime d'une blessure de la destinée en ayant recours à ce sortilège, cela ne lui occasionne pas de dommages, mais la Streggha perd toute notion comptable pendant trois mois. Toute tentative visant à tromper la Sorcière sur la valeur des choses et sur les chiffres, bénéficie de 3 augmentations gratuites.

La main de deniers (*Mano di denaro*)

La main de deniers est l'une des plus simples que puisse réaliser une sorcière de la destinée. Elle sort tout simplement toutes les cartes de deniers de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sur celles-ci. Elle espère ainsi porter chance au consultant et accroître de manière temporaire ses revenus. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 1 dé d'héroïsme ou que le consultant en dépense 2. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Deniers (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme ainsi obtenue aux prochains revenus mensuels du consultant. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

Baiser des Arcanes (*Baciare Arcanes*)

Les hommes de Vodacce sont réputés pour l'exceptionnel intérêt que semble leur porter dame chance, que ce soit en bien ou en mal. Les femmes de Vodacce sont encore plus réputées pour leurs bénédictions et leurs malédictions. Les natifs de Vodacce sont tellement liés aux éléments qui composent la trame de la destinée qu'ils peuvent tenter de forcer leur chance. Le coût est élevé, mais bien souvent le jeu en vaut la chandelle. Sur leur lit de mort, de nombreuses mères vodacci appellent leurs enfants pour les bénir une dernière fois ; de la même manière, elles bénissent souvent leurs enfants juste après leur naissance.

Les ennemis de la Vodacce prennent soin de ne jamais croiser le regard d'une femme vodacci, histoire de ne pas tenter le sort. Il ne faut jamais sous-estimer la violence de la colère d'une sorcière de la destinée. Et de fait, la plupart des grandes tragédies historiques ont pour point de départ une malédiction vodacci.

Les femmes vodacci qui souhaitent lancer une bénédiction ou une malédiction le font au risque de grandement endommager leur propre destinée.

Bénédictions

Le rituel est particulièrement simple : la sorcière regarde sa cible dans les yeux et prononce trois fois son nom, puis l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la bénédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, le joueur qui incarne la sorcière fait un jet de Détermination + compétence appropriée : la cible gagne un dé de bénédiction par tranche de 15 points du résultat. Mais la sorcière perd temporairement 1 rang dans l'un de ses traits par dé de bénédiction accordé (déterminé aléatoirement).

Malédictions

Le rituel est plutôt simple : la sorcière regarde sa cible, prononce trois fois son nom et claque des doigts. Si le rituel est interrompu, la malédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, le joueur qui incarne la sorcière fait un jet de Détermination + compétence appropriée : la cible gagne un dé de malédiction par tranche de 10 points du résultat. Mais la sorcière perd temporairement 1 rang dans l'un de ses traits par dé de malédiction accordé (déterminé aléatoirement).

Dés de bénédiction et de malédiction

Si un héros reçoit un dé de bénédiction, le joueur qui l'incarne fait tous les jets liés au filament approprié en lançant et gardant un dé supplémentaire. Ces dés ne peuvent pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épée sur un héros octroiera au joueur qui l'incarne des dés supplémentaires pour tous les jets liés à des conflits. Dès qu'un de ces dés donne un 1, il disparaît. Lorsqu'un dé de bénédiction donne 1, la bénédiction s'arrête (pour celui qui en bénéficie comme pour la streggha del sorte). Le dé de malédiction fonctionne selon le même mécanisme, mais au lieu d'ajouter leur résultat aux jets, il faut le soustraire. Les malédictions, quant à elles, prennent fin lorsque la cible obtient 20 (10 suivi d'un 10).

Aussi, afin de bien différencier les dés de bénédiction et de malédiction, il convient d'en utiliser un d'une couleur différente.

La main de coupes (*Mano di calices*)

La main de coupes est aussi facilement réalisable. La sorcière sort simplement toutes les cartes de coupes de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sur celles-ci. Elle espère ainsi accroître l'attirance d'une personne pour le consultant et donc créer une sorte de charme d'amour temporaire. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 2 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 4. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Coupes (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le consultant lance 1 dé supplémentaire s'il tente de charmer (via le système de répartition) sa cible dans le mois qui suit. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

Boire à la Coupe (*Bere al Calice*)

La sorcière de la destinée peut s'aider des Coupes afin d'améliorer ses compétences sociales. Elle peut effectuer un jet d'Esprit+Coupe contre un ND égal à 5 + (5 x Détermination de la cible) en lieu et place d'une compétence du Système de Répartition, à savoir Bluffer, Charmer, Convaincre, Intimider ou Provoquer. Si la streggha del sorte est victime d'une blessure de la destinée en ayant recours à ce sortilège, cela ne lui occasionne pas de dommages, mais la Streggha devient la victime de son sortilège pour les trois mois suivants. Exemples : Séduction → elle tombe amoureuse de sa cible ; Sincérité → elle ne peut plus contrôler ses émotions.

Tire le Jeu (*Leggere il gioco*)

Lorsque la sorcière de la destinée désire voir si un personnage est doté d'un arcanes, le joueur qui l'incarne fait un jet d'Esprit+Arcanes contre un ND de :

- 10. Permet de découvrir la Vertu active de la cible.
- 15. Permet de découvrir la Vertu inactive de la cible.
- 20. Permet de découvrir le Travers actif de la cible.
- 25. Permet de découvrir le Travers inactif de la cible.

S'il le réussit, elle sait si le personnage en question a un arcanes et surtout, lequel. En termes de jeu, cela lui permet de connaître le travers ou la vertu du personnage.

La sorcière de la destinée peut également connaître d'autres éléments du background du personnage en effectuant un jet de Détermination+Arcanes contre un ND de :

- 5. Permet de découvrir par augmentation et par ordre de valeur les cartes de la Main du Destin (Passé, Présent et Futur). Par exemple, la Strega découvrira en premier un 2 de Coupe puis un 8 de Bâton avec une augmentation.
- 10. Permet de découvrir par augmentation les avantages du personnage (dans l'ordre de leur inscription sur la liste, par ordre alphabétique ou toute autre logique à la convenance de la Sorcière).

Techniques d'adepte

Tendre les filaments de destinée (*Tendere i filamenti*)

Une sorcière de la destinée ne peut tendre qu'un filament qu'elle est parvenue à percevoir : elle doit être en mesure de voir le filament qu'elle manipule. Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Les filaments définis par des « têtes » au moment où ils sont perçus ne peuvent pas être manipulés.

Pour renforcer ou affaiblir un filament, le joueur fait un jet simple de Détermination + compétence correspondant à la série du filament contre un ND égal à 10 par point de force qu'elle souhaite ôter ou ajouter à la force du filament. Ce changement sera effectif durant (rang dans la compétence utilisée) journée(s).

Les effets de ce pouvoir ne sont pas soudains, pas plus qu'ils ne sont spectaculaires. Techniquement, la sorcière a fait en sorte qu'un élément vienne interférer dans la relation. Si elle a affaibli un filament de passion, alors peut-être les deux amants se querelleront-ils le soir même. Peut-être la jeune femme remarquera-t-elle le regard que son amant lancera à la jeune beauté castilliane de la soirée. Peut-être sera-t-il envoyé à la guerre et leur relation s'affaiblira avec la distance. Quelle qu'en soit la raison, la relation en souffrira, au moins jusqu'à ce que le pouvoir cesse de produire ses effets.

La main d'épées (*Mano di spade*)

La main d'épées est l'une des plus précieuses que puisse réaliser une sorcière de la destinée adepte. En effet, elle lui permet d'instiller une puissante destinée à une arme utilisable par autrui.

Pour la réaliser, elle sort tout simplement toutes les cartes de deniers de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à droite de celles-ci.

Pour exécuter cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 4 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 8. Cela confère 1 dé de destinée à l'arme, comme cela est décrit dans l'avantage *Lame épaissie*. L'arme à enchanter doit être tout ce qu'il y a de plus ordinaire – les Lames de Mystère de Montaigne, les épées en Dracheneisen, etc. y sont immunisés.

Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix, mais le nombre de dés de destinée ainsi octroyés par la sorcière ne peut dépasser son rang de compétence *Epées*. Une *strega del sorte* peut annuler quand elle le souhaite tout dé de la destinée qu'elle a octroyé.

Etirer un filament (*Tendere i filamenti*)

Une sorcière de la destinée ne peut pas étirer un filament défini par une « tête » au moment où elle le perçoit.

Il s'agit de la méthode de magie de la destinée la plus simple pour augmenter ou diminuer le nombre de dés utilisés sur une action (en manipulant le filament avec succès).

Le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 15 fois le nombre de dés non gardés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action. Elle doit maîtriser une compétence correspondant au filament manipulé ; ainsi la compétence *Coupes* ne peut pas augmenter les chances de *Marchandage* d'un héros.

Par exemple, si une sorcière de la destinée désire ajouter (ou retrancher) deux dés non gardés au jet d'attaque d'un héros engagé contre un adversaire, elle doit effectuer un jet de Détermination + *Epées* contre un ND de 30.

La main de bâtons (*Mano di bastoni*)

La main de bâtons est bien plus compliquée que celles de deniers et de coupes – pas dans son déroulement, mais dans la puissance. Sorte exigée de la sorcière de la destinée. A l'instar des deux mains précédentes, elle sort simplement toutes les cartes de bâtons de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à gauche de celles-ci.

Elle espère ainsi accroître de manière temporaire la célébrité et l'influence du consultant. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 3 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 6. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence *Bâtons* (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme obtenue à la réputation du consultant pour le mois. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

Arcanes Illuminés (*Arcanes illuminate*)

La Sorcière de la destinée peut activer les arcanes d'une cible sans dépenser de dé d'héroïsme.

Il lui suffit de réussir un jet de Détermination + Arcanes contre un ND de 20 pour une vertu ou un travers actifs et de 40 pour une vertu ou un travers inactifs.

Lame d'Epées (*Lama di spade*)

La sorcière de la destinée peut s'aider des *Epées* afin d'améliorer ses compétences martiales. Elle peut utiliser ce sortilège pour attaquer avec des lames (épées, dagues, stylets, carte de tarot, etc.) en lieu et place de sa compétence attaque appropriée.

Elle jettera alors *Esprit* + *Epées* contre le ND pour être touché de sa cible. En cas d'échec, elle sera victime d'une brûlure de la destinée. Une carte de tarot utilisée avec cette technique d'attaque inflige les dégâts suivants : adepte 1g1, maîtresse 1g2.

Le Sceptre des Princes (*Lo scettro dei principi*)

La sorcière de la destinée peut s'aider des *Bâtons* afin d'améliorer ses compétences de commandement, de respect ou d'étiquette.

Elle peut utiliser ce sortilège pour effectuer, par exemples, ses jets lors des combats de masse, ou pour ses jets d'étiquette à la cours.

Elle lancera alors *Esprit*+*Bâtons* contre un ND de 5 + (5 x *Esprit* de la cible). En cas de brûlure de la destinée, la *stregia* n'encaisse pas de dommages mais perd toute notion d'étiquette et de hiérarchie pendant trois mois.

Toute interaction sociale non neutre génère souvent chez la Sorcière un sentiment et une attitude inappropriés (comme ne pas se soucier d'une insulte, ou nourrir des soupçons après une tape amicale). Jetez 2d10 et appliquez alors les résultats ci-dessous :

Jet	Résultat
de 2 à rang de Bâtons	aucune réaction
de rang de Bâtons à 8	crédule
9 à 10	soupçonneuse
11 à 14	émotion positive sincère
15 à 19	ordre social inversé
20	la cible "est" Théus ou la Sorcière "est" la réincarnation d'une personnalité historique.

Techniques de maîtresse

La main noire (*La mano nera*)

La main noire est en apparence très simple à exécuter, mais seules les plus puissantes sorcières de la destinée s'y frottent, et uniquement pour leur propre compte. Pour la réaliser, la sorcière utilise une main de cartes spéciale appelée la suite du crâne.

On la voit rarement à Théah, mais elle inclut les dix premières cartes ainsi que les têtes. Toutefois, on ajoute la maison de dieu, prise dans les arcanes majeurs.

La sorcière de la destinée mélange toutes ces cartes, se bande les yeux et en choisit deux au hasard, en les posant l'une sur l'autre. L'objet de ce rituel secret est d'entretenir la jeunesse de la sorcière de la destinée. Cela n'augmente en rien sa longévité, mais il lui sera possible d'avoir l'air d'une jeune femme jusqu'au jour où elle mourra.

Cependant, si jamais elle tire la maison de dieu, les effets de toutes ses mains noires précédentes disparaissent. Pour exécuter cette main, la sorcière de la destinée doit dépenser 5 dés d'héroïsme. Elle lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Crânes (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10).

Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le personnage ajoute 1 an à ses catégories « mûr et vieux ». Ainsi, en ajoutant 1 an, une sorcière de la destinée sera mûre entre 27 et 41 ans.

Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix mais si un dé inflige une brûlure de la destinée à la sorcière, toutes ses catégories d'âge redeviennent normales, comme cela est précisé dans le Guide du Maître.

Le Jeu des Crânes (*Il gioco dei crani*)

A l'aide de ce sortilège, la streggha del sorte peut prendre le contrôle de morts-vivants. Pour cela, elle tire plusieurs cartes, chacune représentant un mort animé, et en effectue la somme.

Si celle-ci est supérieure à 21, le sort échoue. Les cartes indiquent ensuite la qualité du serviteur mort-vivant ainsi recruté : les rois et reines fournissent des "Vilains" morts-vivants, les neufs, dix, valets et cavaliers indiquent des "hommes de main" morts-vivants, toutes les autres cartes, des "brutes" mortes-vivantes.

Ils restent animés et au service de la Streggha pendant trois mois.

Détruire les filaments (*Tagliare i filamenti*)

Bien qu'il soit particulièrement difficile de détruire un filament de la destinée, c'est toujours moins difficile que d'en créer un : il est plus facile de détruire quelque chose qui a déjà été créé que de construire quelque chose à partir de rien.

Détruire un filament revient à déchirer une toile d'araignée : tous les filaments sont aussi importants à l'équilibre de la structure. Une sorcière de la destinée ne peut pas détruire un filament identifié par une « tête » au moment où elle le perçoit.

Afin de détruire un filament de destinée, le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 40. S'il réussit son jet, le filament rompt. Les effets sont toujours dramatiques : des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus aucun lien émotionnel.

Il s'agit du pouvoir le plus dangereux de la magie sorte car la sorcière de la destinée est inévitablement prise dans les effets de son acte. Tous les filaments attachés aux cibles de la sorcière sont altérés par cette destruction, or la sorcière est liée aux deux cibles, même si ce n'est qu'un lien temporaire. C'est pourquoi peu de sorcières sont prêtes – si elles en sont capables – à détruire des filaments ; les conséquences en sont tout simplement trop graves.

Créer des filaments (*Creare filamenti*)

La création d'un nouveau filament provoque de terribles tensions dans la toile de la destinée, et donc des contrecoups imprévisibles. Pour créer un filament, le joueur incarnant la sorcière de la destinée fait un jet simple de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 50. Tout comme pour la destruction d'un lien, la sorcière subira les répercussions de cette création.

Mais les effets de la création d'un filament sont généralement moins terribles que ceux liés à la destruction, bien qu'ils soient tout autant imprévisibles. Créer une nouvelle relation politique entre deux chefs politiques peut mener à un accord mutuel, mais aussi à une guerre si le filament n'est pas manié correctement. Idem dans le cas d'une relation amoureuse : une sorcière qui s'arrange pour qu'un homme tombe amoureux d'elle court au désastre si elle ne fait pas très attention en choisissant cet homme : elle peut ainsi se retrouver avec un amant passionné qui refusera de la quitter. Il lui faudra alors résister à la tentation de couper court – au propre comme au figuré – à toute relation avec cet homme... il lui faudra alors faire face aux conséquences métaphysiques d'une telle décision.

Les femmes vodacci doivent se montrer prudentes quand elles font appel à leurs pouvoirs : la sorcellerie sorte est l'une des plus versatiles au monde. Mais elle peut aussi devenir l'une des plus dangereuses pour la sorcière si elle est mal utilisée.

La Ronde Macabre (*Il tondo macabres*)

Avec cette capacité, la Streggha del sorte diffuse par les filaments une maladie apparemment contagieuse.

Pour réussir La Ronde Macabre, la sorcière de la destinée doit effectuer un jet d'Esprit+Crânes contre un ND de 50. Le sortilège affecte ensuite autant de cibles supplémentaires liées par les filaments à la première victime que le résultat de 1d10. Pendant 3 mois, tous les 3 jours, les cibles subissent 1g1 blessures légères.

Seule la moitié de ces blessures légères peut être soignée par une compétence de soins, les blessures graves ne le peuvent pas avant la fin des 3 mois.

Lorsqu'une victime obtient un 20 sur le dé de dommage (10 puis 10 avec 1g1), elle contamine, à son tour, autant de victimes que le résultat de 1d10. Note : La Ronde Macabre est un sortilège très dangereux qui peut se transformer en épidémie, voire atteindre la Streggha elle-même après s'être transmise via de multiples foyers d'infection incontrôlés.

La main d'arcanes (*La mano di Arcanes*)

Enfin, la main d'arcane est le plus puissant pouvoir de Sorte que connaissent généralement les sorcières de la destinée.

Toutefois, plutôt que d'étaler une main de cartes, la streggha del sorte tisse une tapisserie dans laquelle elle incorpore des filaments de la destinée. La sorcière choisit un arcane majeur dans son jeu de Sorte et tisse une tapisserie représentant sa cible, en le symbolisant devant la carte.

L'effet est si puissant qu'il peut temporairement modifier la personnalité de la cible, faisant d'un lâche un brave, ou d'un saint un homme cupide. La personnalité d'origine finit par reprendre ses droits, mais le plus souvent après que l'irréparable soit fait. Tisser la tapisserie prend deux mois de travail ininterrompu et coûte 50 guilders de tissus.

Une fois l'ouvrage tissé, la sorcière de la destinée doit dépenser 10 dés d'héroïsme pour y inclure les filaments, conférant à la cible l'arcane de son choix (un travers ou une vertu pour les héros, un défaut ou un don pour les vilains) pour une durée de 10 mois, moins 1 mois par rang de Détermination du sujet. Pendant la durée du sort, cela remplace tout autre arcane habituel du personnage.

Il est possible d'user de cette main aussi souvent que possible, mais une sorcière de la destinée ne peut avoir que trois tapisseries actives en même temps.