

## Sorte

**Pays d'origine :** Vodacce

**Compétences :** Arcane, Bâton, Coupes, Deniers, Epées

**Apprenti :** Sentir les Filaments, bénédiction et malédictions

**Adeptes :** Tendre les filaments

**Maître :** Tisser et détruire les filaments

La magie de la destinée est la voie de sorcellerie la plus rare de Théah. Elle n'est pratiquée qu'en Vodacce et cet héritage magique n'est présent que dans le sang des femmes. Ceux qui sont réceptifs aux pouvoirs de Sorte peuvent distinguer la toile de la destinée et les liens de ses filaments avec toutes les choses. En approfondissant ses aptitudes, la strega del sorte (sorcière de la destinée) peut aussi apprendre à reconnaître les différents types de filaments. Enfin, les plus grandes sorcières (appelées nonna par les sorcières de moindre niveau) peuvent tisser ou détruire des filaments de destinée, un pouvoir particulièrement dangereux.

### Les filaments de la destinée

Lorsqu'une sorcière de la destinée débute son apprentissage, elle apprend à observer les filaments en utilisant un jeu de cartes divinatoires. Ce jeu comporte 78 cartes, qui se répartissent entre arcanes majeurs et mineurs. Les arcanes mineurs (56) sont divisés en quatre séries : bâtons, coupes, deniers et épées. Chaque série comporte quatorze lames, dont quatre têtes (roi, reine, cavalier et valet) et dix lames numérotées de 1 à 10. Les arcanes majeurs (22) sont différents : ils ne se répartissent pas en série et sont juste numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait référence lorsqu'on parle tout simplement des « arcanes ».

La sorcière de la destinée apprend à distinguer les filaments du destin en découvrant les relations existant entre les arcanes mineurs. Elle lit les motifs compliqués dessinés par les filaments de la destinée en mélangeant, distribuant et observant les cartes. Chaque suite de cartes correspond à un filament spécifique. Une fois qu'elle est parvenue à comprendre la signification symbolique des différentes suites, elle peut alors aussi comprendre la signification du filament.

Les arcanes majeurs révèlent les forces et les faiblesses qui se cachent dans le cœur de chaque homme. Si la sorcière de la destinée ne peut jamais modifier un arcane, elle peut utiliser ses connaissances pour jouer sur les faiblesses qu'elle a pu découvrir.

### Sens des arcanes mineurs

#### Bâtons

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

## Coupes

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

## Deniers

Les deniers sont les filaments jaunes qui représentent le commerce. Un filament de denier reliant deux personnes indique une forme de relation d'affaire ou une relation basée sur une question financière.

## Épées

Les épées sont des filaments rouges qui représentent le conflit. Un filament d'épée indique un certain niveau de conflit (émotionnel ou physique) entre deux individus.

## Filament noir

Dans la tradition des sorcières de la destinée, le filament noir est synonyme de mort imminente. Néanmoins, il n'apparaît pas toujours avant la mort d'une personne, aussi existe-t-il probablement une autre condition liée à sa formation. On ne peut étirer, tendre, créer ou couper les filaments noirs. Cependant, les sorcières de la destinée qui apprennent cette compétence voient les filaments noirs lorsqu'ils se forment et restent parfois plus jeunes que la nature ne le permet normalement (voir la main noire, ci-dessous). Seules les adeptes et les maîtresses sont capables d'apprendre cette compétence.

## Sens des arcanes majeurs

Il existe vingt-deux arcanes majeurs dans un jeu divinatoire Sorte. Contemplées toutes ensemble, par ordre numérique, ces cartes forment ce que les streghe del sorte 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 arcanes indique normalement une certaine forme de force, tandis que la forme inversée d'un arcanes indique une faiblesse. La seule exception à cette règle concerne la carte Légion, dont l'aspect positif est lié à la forme inversée et l'aspect négatif à la forme normale.

### Arcanes des héros

Arcane	Travers	Vertu
0 Le Mat	Curieux	Béni des dieux
1 Le Bateleur	Ambitieux	Volontaire
2 La Papesse	Hédoniste	Intuitif
3 L'Impératrice	Libertin	Rassurant
4 L'Imperator	Impulsif	Confiant
5 Le Hiérophante	Naïf	Inspiré
6 L'Amoureux	Amour impossible	Passionné

7 Le Chariot	Présomptueux	Victorieux
8 La Justice	Critique	Exemplaire
9 L'Hermitte	Entier	Concentré
10 La Roue de la Fortune	Malchanceux	Chanceux
11 La Force	Couard	Courageux
12 Le Pendu	Indécis	Altruiste
13 La Mort	Téméraire	Impassible
14 La Tempérance	Envieux	Maître de soi
15 Légion	Dévoué	Perspicace
16 La Maison Dieu	Arrogant	Mystérieux
17 L'Etoile	Borné	Charismatique
18 La Lune	Distrait	Observateur
19 Le Soleil	Fier	Amical
20 Le Jugement	Fanatique	Psychologue
21 Le Monde	Cupide	Baroudeur

### **Apprentie : toucher les filaments**

L'apprentie sorcière Sorte (appelée *clotho* par ses sœurs) apprend d'abord à sentir les filaments de destinée. Puis, au fur et à mesure qu'elle progresse, elle apprend à distinguer les liens qu'ils tissent entre les individus. Rapidement, elle apprend alors 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.

### **Adepte : Tendre et étire les filaments**

L'adepte de la sorcellerie Sorte (appelée *lachesis* par ses sœurs) a la faculté de « tirer » sur les filaments qu'elle a appris à percevoir. Elle peut aussi tendre certains filaments pour influencer sur les personnes auxquels ils sont attachés. Ainsi, si un individu 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 personnage à sa mère.

La *lachesis* peut également étirer un filament au lieu de la tendre, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite ou 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.

### **Maître : Couper les filaments**

A ce niveau de maîtrise, la sorcière de la destinée (appelée *nonna astropos* par ses sœurs) a appris à faire appel au plus puissant des pouvoirs de cette sorcellerie : tisser et détruire des filaments du destin. 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.

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

## Technique de jeu

### Sentir les filaments

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 voit automatiquement les filaments les plus importants attachés à une personne : une apprentie peut voir le filament le plus important ; une adepte, les deux filaments les plus importants ; une maîtresse, les trois filaments 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 uniquement besoin pour les manipuler.

Une sorcière de la destinée peut aussi tenter de voir un filament spécifique unissant deux personnes. Elle doit effectuer un jet d'Esprit + compétence correspondant à la série du filament contre un ND de 15. Si elle réussit son jet, la sorcière obtient toutes les informations décrites dans l'encadré Composition d'un filament de la destinée. Si elle rate, elle est incapable de trouver ce filament particulier.

### Composition d'un filament de la destinée

**Effiloché** : si le filament est en train de s'affaiblir, la sorcière de la destinée pourra le voir s'effiloche.

**Epaissi** : si le filament est en train de devenir plus solide, la sorcière de la destinée pourra le voir s'enrouler sur lui-même.

**Extrémités** : la sorcière de la destinée peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment que cette extrémité est rattachée à une personne à portée de vue. Si ce n'est pas le cas, elle peut tout de même voir la direction approximative dans laquelle se tend le filament.

**Force** : les filaments ont une force de 1 à 10, 10 représentant les plus solides. Plus la force est élevée, plus le lien est important.

**Restes** : la sorcière de la destinée peut voir les restes d'un filament qui a été détruit. A moins qu'elle n'en recrée un nouveau, elle ne peut plus le manipuler.

**Série** : la sorcière de la destinée perçoit toujours la série du filament. Lorsqu'elle manipule les filaments, la compétence utilisée est toujours celle correspondant à la série du lien. Ainsi, une sorcière de la destinée qui tente de manipuler un lien de coupe, utilisera sa compétence Coupes.

**Têtes :** les quatre cas particuliers dans lesquels les sorcières de la destinée ne peuvent manipuler un filament sont indiqués par les quatre « têtes » du jeu divinatoire Sorte. Il existe une suite de têtes pour chaque série : le valet, le cavalier, la reine et le roi. Le valet est le « découvreur de la série », ce qui signifie que le filament est trop récent et trop instable pour pouvoir être manipulé. Le cavalier est le « défenseur de la série », ce qui signifie que le filament est simplement trop puissant pour être manipulé.

La rein est la « mère de la série », ce qui indique que le filament est en train de se scinder en deux, ou en train de créer un nouveau filament, et qu'il ne peut donc pas être manipulé avant que cette scission soit achevée. Le roi est le « seigneur de la série », ce qui signifie que le filament est trop ancien et trop stable pour être manipulé.

## **Bénédictions et malédictions**

Les hommes vodacci sont réputés pour l'exceptionnel intérêt que semble leur porter dame chance, que ce soit en bien ou en mal. Les femmes vodacci sont encore plus réputées pour leurs bénédictions et leurs malédictions. Les Vodacci 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 et littéraires de Théah 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. 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 malédiction ou la bénédiction échoue.

Lorsque le rituel est achevé, la sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée. La cible gagne un dé de bénédiction ou de malédiction par tranche de 15 points obtenus. Mais la sorcière gagne aussi un dé de malédiction par tranche de 10 points obtenus.

## **Dés de bénédiction et de malédiction**

Si un personnage reçoit un **dé de bénédiction**, il effectue tous ses jets liés au filament approprié en lançant et gardant un dé supplémentaire. Toutefois, ces dés ne peuvent pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épée octroiera au personnage des dés supplémentaires pour tous les jets liés à des conflits. Dès qu'un de ces dés donne un 1, il disparaît.

*Exemple :* Antonio a reçu une bénédiction de coupe d'un dé. Lorsqu'il effectue des jets liés à la passion, l'amour ou aux émotions, il ajoute le résultat de son dé de bénédiction au résultat des dés qu'il garde. Dans des circonstances ordinaires, il ne peut garder qu'un nombre de dés égal à son trait, mais le dé de bénédiction ne compte pas dans ce total.

Lorsque le dé de bénédiction d'Antonio donnera un résultat de 1, il l'ajoutera au résultat de son jet, puis ce dé de bénédiction disparaîtra définitivement.

Les dés de malédiction fonctionnent selon le même mécanisme, mais au lieu d'ajouter leur résultat aux jets, il faut le soustraire. Dès qu'un de ces dés donne un 10, il disparaît.

Exemple : en plus de son dé de bénédiction, Antonio a aussi un dé de malédiction d'épée. Lorsqu'il effectue un jet en rapport avec un conflit, il doit lancer son dé de malédiction et le soustraire au résultat de son jet. Lorsque le dé de malédiction d'Antonio donnera un 10, il sera alors soustrait au résultat, puis disparaîtra définitivement.

Une sorcière de la destinée ne peut tendre d'un filament qu'elle a réussi 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 une « tête » ne peuvent pas être manipulés.

Pour renforcer ou affaiblir un filament, la sorcière effectue un jet simple de Détermination + compétence correspondant à la série du filament contre un ND égale à 10 par point de force qu'elle souhaite ôter ou ajouter à la force du filament. Ainsi, si elle tente de faire passer la force d'un filament de 10 à 8, son ND sera de 20. Ce changement sera effectif durant autant de jours qu'elle a de rangs dans la compétence.

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.

## **Etirer un filament**

Une sorcière de la destinée ne peut pas étirer un filament défini par une « tête ».

Il s'agit de la méthode de magie de destinée la plus simple pour augmenter ou diminuer le nombre de dés utilisés sur une action (en manipulant le filament du succès). La sorcière doit effectuer un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND égal à 15 fois le nombre de dés lancés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action. Elle doit maîtriser une compétence qui correspond au filament manipulé, ainsi la compétence Coupes ne peut pas augmenter les chances de Marchandage d'un personnage. Par exemple, si une sorcière de la destinée désire ajouter (ou retrancher) deux dés lancés au jet d'attaque d'un personnage engagé contre un adversaire, elle doit effectuer un jet de Détermination + Epées contre un ND de 30.

## **Détruire les filaments**

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 et plus le filament est fort, plus il est vital à la stabilité de la structure. Une sorcière de la destinée ne peut pas détruire un filament identifié par une « tête ».

Afin de détruire un filament de destinée, la sorcière doit effectuer un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 40. Si elle 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. Ainsi, un accident tragique peut séparer à jamais un père et son fils.

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

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, la sorcière de la destinée effectue un jet simple de Détermination + compétence approprié 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 souverains peut mener à un accord mutuel, mais aussi à une guerre si le filament n'est pas manipulé 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.

## L'arcane

Lorsque la sorcière de la destinée désire voir si un personnage est doté d'un arcane, elle effectue un jet contre un ND de 15. Si elle le réussit, elle sait si le personnage en question a un arcane et, surtout, lequel. En termes de jeu, cela lui permet de connaître le travers ou la vertu d'un personnage.

## Brûlure de la destinée

Il est possible qu'une sorcière modifie trop la trame de la destinée. Marrieta « la Reine Folle » en est un exemple. Elle descendit un jour jusqu'à un petit village, accompagnée de la garde personnelle de son époux, puis elle fit venir tous les villageois afin de pouvoir les regarder dans les yeux et les maudire les uns après les autres.

Des années durant, elle s'assura que les paysans qui servaient son époux restaient sous le joug de son pouvoir. Mais, tandis que les années s'écoulaient, de douloureuses cicatrices rouges et suintantes commencèrent à apparaître sur sa délicate peau blanche. Chaque filament de la destinée qu'elle avait tordu et brisé avait fini par revenir la fouetter, lui

laissant chaque fois une marque aussi bien physique que spirituelle. Finalement, elle devint complètement folle. Elle tua son époux et ses enfants avant que sa propre mère ne finisse par l'égorger.

Une sorcière acquiert une brûlure de la destinée lorsque l'un de ses dés lancés dans le cadre de n'importe quel jet lié à la magie Sorte explose au moins deux fois. Elle reçoit donc une brûlure de la destinée chaque fois qu'un de ses dés donne au moins 20. Elle peut néanmoins choisir ne pas relancer ses 10. Toute brûlure de la destinée qu'elle reçoit n'est donc que le résultat de ses propres ambitions.

Chaque brûlure de la destinée fait immédiatement perdre trois dés d'héroïsme à la sorcière. Si elle n'a plus assez de dés, la sorcière subit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices restent visibles durant trois mois. Il n'y a pas d'autre pénalité en termes de jeu.

## **Le Sorte et la musique**

Certaines sorcières de la destinée ont appris à tisser les filaments du destin pour en faire des compositions musicales, imprégnant les notes et tempos de leur puissante magie. Si elles sont correctement exécutées, de telles œuvres permettent à l'auditeur de vivre des émotions inédites. Evidemment, peu de sorcières de la destinée peuvent s'attribuer le mérite de leurs compositions puisque les plus brillants compositeurs sont des hommes.

Si le MJ le souhaite, il peut permettre aux personnages qui sont des sorcières de la destinée d'affecter leur compétence Composition grâce à la magie Sorte. Pour chaque niveau de maîtrise Sorte, il leur est possible de lancer 1 dé supplémentaire lors de tout jet de compétence Composition. Ce bonus n'est applicable que si le rang de la compétence est de 3 au moins. En ce qui concerne les compositions particulièrement difficiles, il faudra peut-être dépenser 1 dé d'héroïsme pour profiter du bonus (à la discrétion du MJ).

## **Les mains de cartes**

Les sorcières de la destinée sont capables d'accomplir de complexes rituels magiques en se servant d'un jeu de Sorte comme d'une mire mentale. La sorcière de la destinée doit évidemment disposer du niveau de maîtrise précisé entre parenthèses, après le nom de la main. Ensuite, il lui faut un jeu de Sorte et dix minutes de concentration ininterrompues. Puis, elle dispose les cartes selon la configuration adéquate et suit les règles précisées sous le nom de la main en question. Gardez à l'esprit le fait que les mains peuvent être à l'origine de brûlures de la destinée, comme d'accoutumée pour une strega del sorte. Utilisez un jeu de tarots plutôt que de lancer des dés rendra l'ensemble bien plus agréable.

### **La main de deniers (apprentie)**

La main de deniers est l'une des plus simples que puisse réaliser une sorcière de la destinée. Elle sort 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.

### **La main de coupes (apprentie)**

La main de coupes est aussi facilement réalisable. Elle 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 sous celles-ci. Elle espère ainsi accroître l'attrance 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.

### **La main de bâtons (adepte)**

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 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.

### **La main d'épées (adepte)**

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 simplement toutes les cartes d'épées 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 réaliser 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 à l'avantage Lame épaissie (page 98 de l'*Encyclopédie des nations de Théah : tome V : Vodacce*). L'arme enchanter doit être tout ce qu'il y a de plus ordinaire – les Lames du mystère de Montaigne, les épées en Dracheneisen, etc. y sont immunisées. Il est possible d'user de cette aussi souvent qu'on peut en payer le prix, mais le nombre de dés de destinée ainsi octroyés par la sorcière de la destinée 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.

## *La main noire (maîtresse)*

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 est 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 Filament noir (ou tire autant de cartes, en considérant les têtes comme des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le consultant ajoute 1 an à ses catégories « mûr » et « vieux » (voir « Âge », page 167 du **Guide du Maître**). 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 on 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**.

## *La main d'arcane (maîtresse)*

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 strega 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 la 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 toute 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.