



## Supplément « Versets Impies »

**Auteur(s) de la Fiche :** [Kronale]

**p6 :** Les Runes que l'on peut apprendre et rendent actives relèvent soit du Chaos soit de la Loi. Il n'existe aucune rune de la Balance, du moins par sur ce plan, voire nulle part, car la magie des runes cosmiques est inhérente à la création et à l'évolution du Million de Sphère.

**p7 :** (...) mais les runes mineures aident les individus et ont été conçues par le Chaos et la Loi pour faire avancer leur conflit cosmique.

**p9 :** Impossible de placer plus d'une rune sur un objet. Sort et Runes ne peuvent coexister sur un même objet (inerte).

**p ? :** Runes canalisent une énergie Mystérieuse.

**p11 :** Les runes ne peuvent améliorer la convocation des Seigneurs des Bêtes et des Plantes car ceux-ci préfèrent qu'on chante leurs louanges.

**p11 :** Les runes ne contrôlent pas les dieux, mais les légendes rapportent qu'il fut un temps où elles les gouvernaient. Lorsqu'il contacte Arioch pour la première fois, Elric utilise un très grand nombre de Runes. Ce faisant, il donne probablement au Seigneur des Sept Ténèbres un moyen de se manifester et de traverser les barrières de la Loi.

**p20 :** l'énigme que représentent les enchantements et les runes immortelles, et d'apprendre les secrets disparus avec les dieux morts ou les Dharzis.

(...) vers la diabolique Forêt de Troos, située sur les frontières d'Org, contrée de Nécromancie et d'anciens maléfices en voies de décomposition. – **L'Epée Noire – II, 1.**

**p21 :** Les Melnibonéens s'intéressent surtout au monde des esprits aux âmes et à la vie céleste. Les nécromanciens humains désirent plutôt exercer une emprise sur la mort et sur les morts-vivants.

**p34 :** Les entités démentes qui sommeillent dans le détestable pays d'Org sont très certainement des goules, quoiqu'elles se comportent plus comme des zombies.

**p39 :** Sort - Amitié animale

**p74 :** Enchantement – Aiguillon de l'enfer (pour mener des esclaves au combat)