

# LES SEPT DIABLES DU TER RIBLE CALICE

Une campagne pour *Dark Heresy*, le jeu de rôle du 41<sup>ème</sup> millénaire



## MENTIONS LÉGALES

Ce document présent n'est en aucun cas officiel, ni approuvé par Games Workshop.

Warhammer 40,000 et Dark Heresy sont © Games Workshop Limited 2005. Games Workshop, Warhammer 40,000, Dark Heresy, leurs logos respectifs et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations, police et images issues du monde de Warhammer 40,000 et de l'univers du jeu de rôle Dark Heresy sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2008, enregistrées selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde.

*Calixis est un secteur jeune de deux millénaires. Deux mille années qui suffisent à oublier le passé et ses mythes ancestraux. Pourtant, le libre marchand Solomon Haarlock les avait évoqués au sein de ses écrits : les Sept Diables. Ces êtres d'une noirceur absolue qui hantaient cette partie de l'espace. Des bêtes prédatrices pour certains, des divinités capricieuses pour d'autres ou simplement des monstres marchant entre les étoiles. Plein d'allégories et de symbolisme, Haarlock avait prévenu que les Sept étaient liés et que lorsqu'ils se seraient réveillés, les étoiles s'éteindraient. Mais trop peu d'érudits se rappellent du conte noir et ceux qui se renseignent se retrouvent confrontés à des mystères bien gardés.*

*La prophétie des Sept Diables du terrible calice est en passe de se réaliser. Les Sept renaissent au sein du territoire qui fut le leur...*

# INTRODUCTION

---

La campagne des *Sept Diables du terrible calice* est une aventure de longue haleine pour *Dark Heresy*. Elle convient à des personnages ayant le statut d'agents du trône (*Ascension*). Un nombre minimum de quatre joueurs est nécessaire à cette péripétie. Il est recommandé que certains personnages du groupe possèdent des *Connaissances Interdites*, des facultés contre les démons et les hérétiques ou disposent d'une influence au sein des *Ordos Malleus* ou *Hereticus*. Il n'est pas obligatoire que les personnages aient ou non des tendances radicales.

Cette aventure est définie comme une campagne dite "bac à sable", c'est-à-dire que les joueurs sont libres de leurs actions et ils iront de l'avant par leurs propres moyens. En outre, elle s'adresse à des maîtres de jeu confirmés qui n'hésiteront pas à improviser et modifier certains points de la campagne, en accord avec les actions des personnages. Le maître de jeu ne doit pas s'attendre à trouver dans ce document une campagne prête à jouer. Les scénarios peuvent être joués indépendamment les uns des autres, car ils proposent un cadre de jeu unique.

Lors de cette aventure, les personnages vont être amenés à découvrir le passé du secteur Calixis à présent tombé dans l'oubli. Ils auront alors la possibilité d'être mis dans la confidence et ainsi d'apprendre l'existence de la prophétie des Sept Diables. La suite de leur aventure les entraînera à travers le secteur Calixis dans le but d'empêcher le réveil des Sept qui menacent l'existence et l'équilibre de l'Imperium dans cette zone de la galaxie.

La campagne des *Sept Diables du terrible calice* est une suite possible pour tout maître de jeu qui souhaite poursuivre la campagne officielle *L'Héritage des Haarlocks* ou bien faire intervenir Komus<sup>1</sup>, l'Astre Tyran dans ses parties.

<sup>1</sup> : Komus, l'Astre Tyran ou Hereticus Tenebræ est décrit p.317 du livre *Dark Heresy*.

Il est à noter que l'interprétation de ce que sont les Sept Diables est sujette à l'idée de ce que l'auteur s'en fait. Le maître de jeu est libre d'en changer selon sa propre vision des Sept.

## LE CONTEXTE GÉNÉRAL

---

### UN PEU D'HISTOIRE<sup>1</sup>

Entre 723 et 736.M36, le libre marchand Solomon Haarlock entreprend un périlleux voyage de treize ans afin de cartographier une région de l'espace située au-delà des frontières de l'Imperium qui sera plus tard qualifié « d'étendue de Calyx ». Haarlock y découvre plusieurs domaines xenos, de substantielles ressources minérales, de nombreux canaux warp stables ainsi que des mondes humains éparpillés jusqu'alors inconnus. Il y repère également plusieurs mondes semblant délimiter le territoire d'une grande civilisation disparue depuis longtemps et vieille de plusieurs éons. Il surnomme cet ancien royaume le « Calice d'une grande et ancienne malice ».

Haarlock signale cette zone dans la Cartographia Universalis comme « riche en âmes, butin, trésors et choses qu'il serait mieux de laisser reposer ». Parmi ces choses, il existe une prophétie parlant de Sept Diables et de leur réveil destructeur.

Trois millénaires plus tard, en 322.M39, la croisade d'Angevin débute pour la conquête de ce qui deviendra le secteur Calixis.

### LA PROPHÉTIE D'HAARLOCK

Lors de ses nombreuses années de voyages à travers l'étendue de Calyx, le légendaire Solomon Haarlock apprit, auprès de plusieurs civilisations, une antique légende des plus sombres et des plus énigmatiques. De nos jours, les écrits du libre marchand ont continué à trouver un écho au sein de l'Ordo Malleus où ils nourrissent particulièrement l'obsession des adeptes de la philosophie Xanthite qui se résume à : pour vaincre son ennemi, il faut le connaître.

Bien que de nombreux inquisiteurs et leurs acolytes sont morts ou ont disparus pendant leur quête pour décrypter les secrets des Sept, seul le détenteur du savoir sur le mythe, l'inquisiteur Andros Bray, peut confirmer que la prophétie est en passe de s'accomplir.

<sup>1</sup> : Extrait du document gratuit *Chronologie de Dark Heresy*, disponible sur le site de la *Bibliothèque Interdite*.

## DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

---

### LES CHAPITRES

#### Le lexique de Bray

Cette aventure particulière permet aux personnages d'apprendre l'existence de la prophétie des Sept Diables. Attendus par l'inquisiteur Andros Bray, celui-ci les renseignera au mieux et plus encore, dans l'espoir d'empêcher le réveil des Sept.

#### La Voix des Flammes

Entre découvertes de cultes et conflits entre inquisiteurs, les personnages devront se trouver le chemin qui les mènera jusqu'à l'une des caches de la Noirceur cornue prête

à invoquer de nouveau le démon Balthomaël sur le monde-capitale Scintilla.

#### L'Habitant des Profondeurs

Sur Spectoris, les anciens mythes se révèlent tenir plus de la réalité que de la légende. Les offrandes des citoyens ne suffisent plus à la bête et les disparitions se multiplient. Dans une ambiance de superstitions païennes, les personnages auront la possibilité de faire face à la bête et le choix qu'elle leur proposera.

#### Le Faux Prince

Corruption, trahisseries et secrets innavouables. Voilà ce qu'attendent les personnages sur

Iocanthus. Il leur faudra démêler le vrai du faux, l'ennemi de l'allié et empêcher le retour du danseur sur le seuil.

### **Le Fouleur de Poussière**

Il y a quelque chose de malsain à Malfi. Les personnages auront bien du mal à ne pas sombrer dans la démence et les hostilités entre nobles. Il leur faudra révéler l'influence du Roi Radieux sur ses sujets ou se préparer à la révolte de la planète.

### **Le Mangeur de Mort**

L'horreur de Penumbra, sa faune, sa flore et ses marais. Les personnages comprendront vite que la planète ne les aime pas, ou tout du moins l'être qui y réside. Confrontés à des situations toujours plus dangereuses, cernés de toute part, ils devront faire face au secret de Penumbra. L'échec ne sera pas toléré.

### **La Faim Creuse**

Le monde Drusus renferme des mystères insondables. Les personnages apprendront bien malgré eux ce qu'il y a au fond de ces arcanes. Ils pourront alors contempler toutes les merveilles cachées à l'Humanité pour mieux retenir que l'ignorance est une vertu.

### **Le Voyageur Nocturne**

Depuis toujours, des personnes disparaissent dans les ruches de Solomon. Les autorités ne s'en souciaient pas, mais lorsque des sommités ont commencées à se volatiliser, l'attention a évolué. Les personnages devront ruser pour découvrir ce qui se dissimule dans les ombres des sous-ruches et mettre le doigt là où ils n'auraient pas dû.

### **La clef des Sept Diables**

La dernière partie de la campagne et sa conclusion lors de laquelle les personnages auront une dernière chance pour empêcher le retour des Sept. Hors du temps et de l'espace, ils devront se mesurer à leur peur et prendre des décisions qui les transformeront à jamais pour fermer la porte des Sept Diables.

## CONSEILS D'UTILISATION

La campagne des *Sept Diables du terrible calice* a été rédigée de façon à ce que les scénarios qui la constitue puisse être joué indépendamment les uns des autres. De ce fait, ces aventures peuvent être utilisées de différentes manières, ainsi que la campagne dans son ensemble. Afin de parfaire l'expérience de jeu, les quelques conseils ci-dessous permettront au maître de jeu d'introduire les personnages du groupe de diverses façons.

La campagne peut logiquement débiter par n'importe lequel des scénarios moyennant les quelques modifications adéquates. Il est néanmoins conseillé de débiter par l'aventure *La Voix des Flammes*. Il est envisageable de jouer le scénario *Illumination* du livre *Dark Heresy* avant la campagne des Sept Diables.

L'aventure particulière qu'est *Le lexique de Bray* peut être utilisée au gré du maître de jeu ou en accord avec les découvertes des personnages en cours de partie. Dans le cas où les personnages sont perspicaces, en se donnant la peine de faire des recherches ou tout simplement en ayant les connaissances adéquates, ceux-ci peuvent avoir une très vague notion du mythe en réussissant un jet adapté<sup>1</sup>. Selon leur influence et/ou leur savoir, les personnages peuvent apprendre ou connaître la personne là plus à même de les renseigner à propos du mythe : le vieux Bray. Dans le cas où ils ne se doutent de rien, une convocation de l'inquisiteur avant la moitié de la campagne est recommandée.

*Le Voyageur Nocturne* laisse le choix au maître de jeu de définir quelle menace correspond à ce démon car il s'agit de *La Malédiction de Solomon*<sup>2</sup>. Si le maître de jeu décide d'utiliser cette aventure après celle de *l'Héritage des Haarlock*, il peut choisir de définir la menace comme étant ce que devient *Erasmus Haarlock* lors de la scène finale de la campagne, que les personnages l'ait ou non finalement vaincu.

<sup>1</sup> : Voir au chapitre suivant, le paragraphe : *La prophétie des Sept Diables*.

<sup>2</sup> : *La Malédiction de Solomon* est décrite p.104-107 du supplément *Disciples des Dieux Sombres*.

## LES SEPT DIABLES ET LEUR HISTOIRE

---

### LA VOIX DES FLAMMES : BALPHOMAEI

Balphomael est un démon, appelé aussi seigneur du feu obscur, il est l'objet de la croyance et de la dévotion d'un culte démoniaque : la confrérie de la Noireur cornue<sup>1</sup>.

Pourvoyeur de pouvoir réclamant adoration, obéissance et sacrifice en échange des dons qu'il peut accorder, Balphomael est un être d'une grande puissance et un danger pour tout le secteur.

La secte de la Noireur cornue opère à travers tout le secteur, on a pu retrouver la présence du culte sur les planètes Antipodia, Malfi, Sepheris Secundus et Solomon. Renaissant constamment de ses cendres, le retour du culte s'est réalisé d'innombrables fois sur la planète capitale Scintillia<sup>2</sup>.

### L'HABITANT DES PROFONDEURS : LE REGARD AVEUGLE

Le Regard Aveugle est une entité autochtone de nature inconnue limitée à la planète Spectoris. Il est la source de nombreuses superstitions auprès des habitants du monde agricole qui l'accusent de tous les maux qu'ils peuvent subir. Les communautés les plus reculées de la planète éprouvent un respect mêlé de crainte envers lui. Celles-ci vont jusqu'à lui soumettre des offrandes de nature variable et accompagnées d'un rituel pour que son attention ne se porte pas sur elles.

Le manque de conviction que les hors-mondes peuvent porter à de telles inepties a permis au Regard Aveugle de prospérer sans être menacé par une quelconque autorité.

Bien que sa puissance n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était jadis, il n'en reste pas moins un être à ne pas sous-estimer, car il voit tout ce qui était, tout ce qui est et tout ce qui sera.

### LE FAUX PRINCE : TSYIAK LE PÈRE CORBEAU

Tsyiak le Père Corbeau<sup>3</sup> est une divinité rancunière indigène antérieure à la croisade d'Angevin. Adorée par le peuple des Ashleens de Iocanthus<sup>4</sup>, son incarnation a été tuée par saint Drusus.

Celui qu'on surnomme *le danseur sur le seuil* est démon sournois qui cherche un recoin obscur dans un esprit pour y semer les graines de la corruption et de la déchéance. Patient, il attend son heure pour revenir dans l'univers matériel.

### LE FOULEUR DE POUSSIÈRE : LE ROI RADIEUX

Le Roi Radieux est le légendaire avatar de la folie. Les informations découvertes à son sujet démontrent son apparition sur la planète Malfi<sup>5</sup> ainsi que quelques autres mondes mineurs.

Il est présenté comme un être à l'esprit labyrinthique qui aime se jouer de tout et de tous. Il se complaît à instiguer des intrigues plus alambiquées les unes que les autres jusqu'à atteindre un point critique où tout se confond. Alors que la folie la plus pure guette chacun de ses "sujets", il s'abreuve directement de la lente et inexorable destruction de leurs esprits. Les rumeurs veulent que certaines anciennes familles nobles le révèrent encore et sollicitent son talent et son soutien dans leurs affaires. D'autres quant à elles évoquent à demi-mot le culte de la Ménagerie<sup>6</sup>.

### LE MANGEUR DE MORT : MORD'DAGAN

Mord'dagan est une mythique bête surnaturelle. Dieu de la secte cannibale de Saynay sur Penumbra<sup>7</sup>, il est l'incarnation même du prédateur.

Les différentes représentations qui ont été découvertes le présente comme un être

massif qui serait à la limite entre l'homme et l'animal. La culture primitive des habitants n'a pas permis de révéler plus d'informations.

### LA FAUNE CREUSE

Résidu éthérique d'un xenos éteint, la nature de cette entité astrale n'a jamais pu être déterminée avec exactitude.

Les informations à son sujet ont permis de supposer que cet être soit à l'origine des phénomènes psychiques mortels sévissant sur le monde interdit Sacris et plus récemment, sur le monde-chapelle de Drusus<sup>8</sup>. En effet, de nombreux pèlerins témoignent que durant leur recherche de l'illumination dans les plaines désolées de la planète, ils auraient été témoins de manifestations étranges dont les descriptions se retrouvent être similaires aux phénomènes observés sur Sacris.

### LE VOYAGEUR NOCTURNE : LE PARRICIDE

Celui qu'on appelle le Parricide est d'une nature inconnue. Les seules informations découvertes à son sujet le présentent comme celui qui revient de là où personne n'est revenu avant lui et dont l'arrivée prophétisée annoncera la fin des temps.

### LA PROPHÉTIE DES SEPT DIABLES

Durant l'Ere des luttes, les colonies de l'humanité avaient été coupées de Terra après l'apparition de plusieurs tempêtes Warp. Ces civilisations alors livrées à elles-mêmes avaient fait la découverte de ce qui rodait bien avant leur arrivée. Parmi ces rencontres, demeurant au sein de l'étendue de Calyx, plusieurs êtres d'une sombre puissance sont liés les uns aux autres par une terrible destinée. Cette ancienne légende qui parle

des Sept Diables prophétise qu'ils se réveilleraient tous en même temps pour tourner une clef, ce qui provoquerait l'extinction des étoiles. Le libre marchand Solomon Haarlock avait découvert la prophétie des Sept Diables tandis qu'il parcourait l'étendue Calyx. De nos jours, peu de personnes connaissent ce mythe et encore moins lui donnent un quelconque intérêt. Parmi celles-ci, on retrouve des inquisiteurs partisans de la philosophie Xanthite, tels que l'inquisiteur Andros Bray, qui poursuivent leur quête de savoir en y laissant plus que leur vie.

En terme de jeu, il est possible qu'un ou plusieurs personnages aient eu vent de la prophétie des Sept Diables. Pour cela, celui-ci doit réussir un jet de *Connaissances interdites (démonologie)* ou *Connaissances scolastiques (légendes) Ardue* (- 40). Il est envisageable qu'ils connaissent Andros Bray et son statut de gardien du mythe. Il est alors nécessaire de réussir un jet de *Connaissances interdites (Inquisition)* ou *Connaissances interdites (ordos) Ardue* (- 40).

En outre, ces tests ne peuvent être réalisés uniquement lorsque les personnages sont confrontés à des éléments propres à la prophétie des Sept Diables, par exemple un hérétique qui en dit trop ou des documents qui en parlent. Si les deux tests sont envisagés par les personnages, réussir le premier test permet de diminuer la difficulté du second test de deux crans.

La difficulté du jet peut être modifiée en fonction de l'Influence du groupe de personnage, la philosophie qu'ils suivent, les éléments déjà connus ainsi que les méthodes qu'ils emploient pour découvrir la légende.

<sup>1</sup> : La confrérie de la Noirceur Cornue est présentée p.137-144 du supplément *Disciples des Dieux Sombres*.

<sup>2</sup> : La planète Scintilla est décrite p.288-298 du livre *Dark Heresy*.

<sup>3</sup> : Tsyiak le Père Corbeau est survolé dans le scénario *Illumination* du livre *Dark Heresy*.

<sup>4</sup> : La planète Iocanthus est décrite p.298-301 du livre *Dark Heresy*.

<sup>5</sup> : La planète Malfi est survolée p.325-326 du livre *Dark Heresy*.

<sup>6</sup> : La Ménagerie est présentée p.152-158 du supplément *Disciples des Dieux Sombres*.

<sup>7</sup> : La planète Penumbra est survolée p.326 du livre *Dark Heresy* et p.23-24 du supplément *Traité Inquisitorial*.

<sup>8</sup> : La planète Drusus est survolée p.323-324 du livre *Dark Heresy*.

## ÊTRE DANS LA CONFIDENCE

---

Au cours de leurs enquêtes, les personnages pourront découvrir que des factions connaissent elles aussi l'existence de la prophétie des Sept Diables. Ce qui commencera par des rencontres anodines ou inexplicables prendra un sens bien plus terrible quand ils comprendront qu'il y a plusieurs pièces sur l'échiquier. Des pièces qui peuvent se transformer en allié, en ennemi ou être à la limite de ces deux statuts. Tout au long de la campagne, les personnages devront faire face à ces acteurs et agir en conséquence, au bénéfique ou non de leurs investigations.

Ces factions sont décrites ci-après par une brève description, leurs buts et les accointances qu'ils pourraient entretenir avec les personnages. Elles sont au nombre de trois :

- Le Collegium Tenebræ<sup>1</sup>
- Dame Amaros, inquisitrice istvaanienne<sup>2</sup>
- La schola pervertie<sup>3</sup> : Scientiæ

<sup>1</sup> : La cabale tyranienne est décrite p.316 du livre *Dark Heresy*, le Collegium Tenebræ p.125 du supplément *Inquisiteurs & Radicaux* et les Agents de l'ombre p.54-55 du supplément *Traité Inquisitorial*.

<sup>2</sup> : Les Istvaaniens sont décrits p.78-83 du supplément *Inquisiteurs & Radicaux*. Voir *Les verrous d'Hyades*.

<sup>3</sup> : Les Schola perverties sont décrites p.32 et 34 du supplément *Inquisiteurs & Radicaux*.

### LE COLLEGIUM TENEBRÆ

#### Description

La cabale tyranienne fut créée il y a plusieurs années pour enquêter sur l'astre Tyran. Sa place forte est située au bastion Serpentin, à la surface de la lune Lachesis de Scintilla. Dans la cabale tyranienne, une agence appelée le Collegium Tenebræ fut créée par l'inquisitrice Cassilda Cognos. La fonction de cette agence est de conserver secret tous les renseignements qui se rapportent à Komus, l'astre Tyran. Pour se faire, le Collegium produit des agents de l'ombre qui infiltrent en secret les groupes d'acolytes des inquisiteurs du secteur pour s'assurer du contrôle du conclave calixien si une crise qui risquerait de le paralyser devait éclater en son sein.

#### Utiliser la faction

La prophétie des Sept Diables n'est pas inconnu à certains membres du Collegium Tenebræ. Au cours de cette campagne, ces membres pourront devenir des alliés précieux pour les personnages car ils possèdent une détermination sans faille. Il leur faudra néanmoins agir avec tact et prouver que le Collegium soit capable de faire confiance

aux personnages. Si à un moment ou à un autre il les soupçonne de jouer à un double jeu ou que les personnages s'apprêtent à livrer des renseignements, la sanction sera prompte et efficace pour faire taire la menace et éviter toutes les fuites possibles.

Au cours de la campagne, les personnages auront régulièrement affaire au Collegium Tenebræ. Il serait même intéressant qu'un des personnages soit un Agent de l'ombre. Quoi qu'il en soit, seul le Collegium est à même de se dévoiler aux personnages, ces derniers ne doivent jamais suspecter l'implication de l'agence dans leur enquête.

### DAME AMAROS

#### Description

La faction istvaanienne de l'Inquisition prône que l'Imperium ne se renforce que dans l'adversité. Certains inquisiteurs suivant cette philosophie radicale font partie de la cabale tyranienne. Dans les archives du bastion Serpentin, ils ont découvert des écrits parlant des verrous d'Hyades, de grands verrous sur les portails à travers lesquels tous passeront vers le grand sommeil, fermés par le temps et

protégés par la clé, une clé autrefois détenue par "le héraut". Dame Amaros a découvert des indications sur l'un des verrous qui serait au cœur du quadrant de Golgenna. Elle cherche à présent sont emplacement exact et celui des autres en espérant que provoquer l'extinction d'un monde puisse sortir le secteur Calixis de sa léthargie.

### Utiliser la faction

Dame Amaros est un ennemi pour les personnages. Prête à tout pour découvrir l'emplacement des verrous, et dans la mesure du possible, elle ne reculera devant aucun exactions pour parvenir à ses fins.

Il sera extrêmement ardue de traiter avec Dame Amaros, pour ne pas dire impossible. Décidée à s'introduire dans un jeu sombre et dangereux, elle considère que la fin justifie les moyens et les obstacles ne font que la ralentir. L'inquisitrice possède donc un grand pouvoir et s'ils sont seul, les personnages n'ont aucune chance de contrecarrer les projets des istvaaniens.

Durant la campagne, Dame Amaros restera plus ou moins discrète car en sa présence, les personnages pourront être alertés par des événements d'abord sans gravités puis de plus en plus étranges à mesure que les pièces du puzzle se mettront en place. Plusieurs confrontations permettront aux joueurs de ne pas rester indifférent et plus encore lorsqu'ils découvriront les projets de Dame Amaros.

## LA SCHOLA SCIENTIAE

### Description

L'histoire de la Scientiæ remonte à plusieurs siècles avec la Cognitæ. Celle-ci fut fondée dans le secteur voisin Scarus, sur la planète

Hesperus du sous-secteur Helican par l'inquisitrice récongrégatrice Lilean Chase. Cette institution est une école formant à la dure les plus brillants et les meilleurs éléments uniquement motivés par la volonté de saper les fondements de la structure de l'Imperium. Après la purge de la Cognitæ par le seigneur inquisiteur Rorken, certains de ses éléments ont fui vers le secteur Calixis pour passer du statut d'élève à celui de maître en fondant la schola Scientiæ qui suit à présent ses propres desseins.

### Utiliser la faction

La présence de la schola Scientiæ au sein de la conspiration des Sept Diables restera inconnue pour les personnages. Jusqu'à la fin, ils ne sauront pas quels buts motivaient la schola. Doivent-ils la considérer comme un ennemi ou comme un allié ? Il n'y a que les personnages pour donner une réponse à cette question.

La Scientiæ se veut discrète, agissant dans l'ombre et manipulatrice. Les personnages devront la voir comme une faction ambiguë, ne sachant jamais comment traiter avec elle ou lui définir un statut. Quant à elle, la schola suivra ses propres plans avec ou sans l'assistance des personnages et qu'ils le veuillent ou non. Elle agira toujours de façon méthodique et professionnelle

Lors de la campagne, la schola Scientiæ se servira des personnages comme des pions sur échiquier. Chacune de ses interventions sera sujette à interrogations, car les personnages ne doivent pas savoir s'ils ont été aidés, trahis ou détournés de leur objectif. Ce n'est qu'au scénario final qu'ils auront la possibilité de comprendre l'entreprise réalisée par la schola.

En plus de ces factions, plusieurs personnes ont une connaissance toute relative sur les Sept. Celles-ci pourront servir durant la campagne à lancer un scénario, aider les personnages dans leur quête de connaissance ou tout simplement pour les aiguillonner dans la bonne direction. A l'inverse, d'autres factions peuvent aussi avoir leur mot à dire, telle que la Question à Double Tranchant<sup>1</sup> qui pourrait avoir ou non des liens avec Dame Amaros.

<sup>1</sup> : La Question à Double Tranchant est décrite p.120-127 du supplément Purifier par le feu.