

La planète Graal (version non officielle)

Par Solaris.

Graal est l'unique planète des Mondes Connus à appartenir encore à une maison noble mineure : la Maison Keddah. Du fait de la fermeture de son Portail de saut peu après la Chute, la planète parvint à échapper temporairement aux conflits qui déchirèrent les Mondes Connus et fut ainsi préservée. Bien que disposant de ressources abondantes, la planète commença cependant à souffrir des contrecoups de l'autarcie endurée depuis des siècles déjà... A la suite de la réouverture de son Portail en 4996, Graal fait figure de planète « jeune » au sein de l'Empire. Les négociations qui eurent lieu entre la Maison Keddah et Byzantium Secundus, en vue de l'intégration de la planète au sein des Mondes Connus, firent que Graal demeura à l'abri des convoitises des uns et des autres - mais pour combien de temps encore ?

Caractéristiques

Nom : Graal.
Dirigeant : Cheik Haroun Keddah.
Cathédrale : Temple du Sanctuaire Eternel.
Agora : Aurige.
Garnison : 3.
Capitale : Antalya.
Sauts : 2.

Mondes adjacents : Bûcher (jour), Rempart (nuit).

Système solaire : Iris 1, Niod 2, Mu 3, Graal (Adonis) 4, Véa (Aunis, Neol) 5, Dénir 6.

Tech : 5/6.
Pop. humaine : 7 000 000.
Pop. xénomorphe : 500 000 (Etyri), Obun (40 000), Shantor (7000).

Ressources : granit, marbre, keddite, bois durs.

Exportations : marbre à veines bleues, bois durs, keddite

Paysage : Graal possède de vastes forêts de bois durs, des montagnes de granit, des carrières de marbres, sans oublier les veines d'un métal rare cher aux Ingénieurs, indispensable aux matrices d'intelligences artificielles, baptisé « keddite ».

L'histoire de la planète est empreinte des enseignements d'Amalthée. C'est sur Graal que cette dernière guérit le Prophète Zacharie, alors souillé par les Ténèbres. Sur les lieux même du miracle se dresse aujourd'hui l'un des temples les plus vastes et importants du Sanctuaire Eternel.

Disposant de ressources naturelles en abondance, Graal est une planète dont la pollution est infime – loin des miasmes de Byzantium Secundus, Criticorum et Ligueheim. Dès la colonisation, les Keddah ont su préserver l'environnement et gérer au mieux ses atouts. Aujourd'hui, la population officielle de Graal frôle les huit millions d'habitants.

Graal est également la planète mère des Etyri, qui vivent disséminés dans les vastes forêts et montagnes. Il s'agit d'une espèce aviaire divisée en clans, encore trop peu connue de la plupart des citoyens de l'Empire.

Accords commerciaux :

- Bois durs (surtout le barayana rouge-or) exportés vers Kish, Bûcher, Cadavus et toutes les planètes dont les ressources en bois sont limitées.
- Marbre veiné de bleu : tous les Mondes Connus et même le Califat Kurgan.
- Keddite : principalement les planètes aux mains de la Ligue Marchande.

Personnalités :

- Cheik Haroun Keddah à la tête de la famille comme de la Maison.
- Baron Armando Juandaastas, conseiller xénomorphe.
- Ketcharcha Marius Koneberg, représentant du Temple du Sanctuaire Eternel et chef spirituel de Graal.
- Capitaine Luciano Esposito, ancien Aurige, dirigeant de la Guilde des Xénologues.
- Doyen Liam Ralvic, dirigeant de la Guilde Minière.

LE SYSTÈME SOLAIRE :

Graal orbite autour d'une étoile bleue de fréquence BO (température de surface 28 000°C). Ce soleil, du nom **d'Iris**, est à une distance de 140 millions de kilomètres. La présence d'une lune, **Adonis**, confère à Graal des conditions de vie similaires à celles de Teyr-Sainte, pour une taille légèrement inférieure.

- **Niod** : petite planète en fusion très proche de la couronne solaire.
- **Mu** : planète dépourvue d'atmosphère mais où des ruines Ur auraient été mises à jour autrefois.
- **Graal (Adonis)** : troisième planète du système solaire, Graal est la seule à disposer d'une atmosphère respirable avec Aunis, lune de Véa. Adonis est recouverte d'une atmosphère irrespirable. Subsistent une colonie minière de 3000 habitants et une station de surveillance militaire.
- **Véa (Aunis, Neol)** : planète gazeuse de taille comparable à Jupiter. Aunis est une lune recouverte d'un océan et dotée d'une atmosphère respirable. Autrefois, la Maison Keddah avait projeté de fonder des

colonies flottantes et sous-marines, mais le projet a fini par sombrer dans l'oubli. Aujourd'hui, Aunis reste inexplorée et les autorités keddah envisagent de relancer le projet de colonisation. Neol est comparable à la lune terrestre, il y subsiste une colonie minière et un arsenal militaire.

- **Dénir** : dernière planète du système solaire, Dénir fait le double de la Teyr. Son atmosphère acide empêche toute intrusion sur son sol.
- **Station Esperanza** : le Portail de saut est flanqué d'une petite station spatiale aux mains des Ingénieurs et des Auriges, destinée à surveiller le trafic. Elle fait également office d'agora où les comptoirs auriges ne désemplassent pas.
- **Le Portail de saut** : ce Portail est l'un des plus richement ouvragés des Mondes Connus, surmonté à chaque point cardinal d'une gargouille colossale, identique aux trois autres.

HISTORIQUE :

C'est sous la Première République que Graal fut découverte par un consortium minier, qui la baptisa alors **Havre**. Tombée dans l'oubli lors de la Diaspora, Graal fut redécouverte au début de la Seconde République où elle fut rebaptisée, d'après son nom actuel. C'est un riche héritier, **Omar Keddah**, qui prit alors possession de la planète - cette dernière allait rester pour de bon en possession de la future Maison Keddah. Cependant, suite à la Chute et à plusieurs révoltes xénomorphes, le Portail de saut fut scellé en à peine quelques heures, à l'aide d'un artefact Ur.

Appuyée par ses alliés de la Maison Juandaastas, la Maison Keddah s'arrangea pour conserver le pouvoir planétaire, tout en respectant les populations xénomorphes. Cette période, connue dans l'histoire de Graal sous le nom de **Restauration**, vit l'alliance Keddah/Juandaastas décider de la rénovation et de l'extension des cités, durement touchées lors de la Chute – le tout sans pour autant nuire à l'environnement, condition sine qua non formulée par les xénomorphes. Les Cheiks de l'époque eurent une idée révolutionnaire : confier cette tâche immense à un collectif d'architectes, tant humains que xénomorphes (Obun en particulier). Ainsi, au fil des décennies, les cités de Graal retrouvèrent leur prospérité passée, pour le plus grand plaisir de ses populations cosmopolites.

Néanmoins, ce modèle allait finir par s'essouffler, en raison de l'autarcie de plus en plus étouffante mais également de la communautarisation des races. Ainsi contrainte, la Maison Keddah entreprit de réactiver le Portail de saut et d'apprêter une flotte d'exploration. Au bout de plusieurs mois de tractations secrètes avec l'Empire, le Portail de Graal fut (officiellement) réouvert : la planète réintégra de ce fait les Mondes Connus. Cependant, l'artefact permettant le contrôle du Portail de saut fut mystérieusement perdu en 4997, suite à la mort du Cheik Olhan Keddah, père de l'actuel souverain.

Aujourd'hui, la station Esperanza contrôle les flux de vaisseaux qui entrent et sortent du système. Le nombre de passages autorisés est limité, afin (prétendument) de préserver la planète et (en réalité) de tenir les rênes du commerce, d'autant plus que le spatioport planétaire est de taille relativement modeste – les Keddah n'envisagent guère de l'agrandir, ne serait-ce que pour compliquer la tâche des troupes de débarquement d'éventuels envahisseurs.

LES CITÉS DE GRAAL :

- **Antalya** : la capitale de Graal englobe l'agora et le spatioport planétaire. Forte de deux millions d'âmes, Antalya fait pâle figure à côté d'autres capitales planétaires, bien que sa douceur de vivre soit de plus en plus réputée à travers des Mondes Connus. Le commerce va en grandissant avec les autres systèmes planétaires, à commencer par Rempart. La plupart des habitations sont des petites maisons à deux, trois ou plus rarement quatre étages, disposant d'un petit jardin et d'une terrasse sur leur toit. Le spatioport a entamé toute une série de travaux visant à le rénover, pour mieux ouvrir la planète à l'extérieur. Le xéno-conseil (voir plus bas) voit cela d'un mauvais œil, craignant l'arrivée des agents de l'Orthodoxie sur son sol...

Antalya est également le siège du Temple du Sanctuaire Eternel sur Graal et à ce titre, tous les 22 Juin, jour de Sainte Amalthée, une vaste fête populaire avec des défilés et un gigantesque marché célèbre avec liesse la disciple du Prophète.

- **Nazca** : la cité est célèbre pour sa grande pyramide à degrés, semblable à celles que l'on peut trouver sur Teyr-Sainte, en Amérique du Sud. Symbole d'un culte disparu, certains prétendent qu'elle serait en fait l'un des vestiges encore intacts des Annunaki. Mais jusqu'à présent, aucune entrée n'a pu être décelée... Peu importe à la population, qui a semé plusieurs cultures et installé diverses échoppes d'artisans à chaque degré, transformant la pyramide en vaste fourmilière. A chaque solstice, de grandes fêtes populaires sont célébrées, attirant à chaque reprise des foules en provenance de toute la planète.

- **Kasha** : cité la plus récente de Graal, Kasha est un haut lieu d'étude du règne animal et végétal planétaire. Des serres et des parcs animaliers y ont été construits, l'objectif étant d'étudier avant tout l'influence des espèces extra-planétaires sur l'écosystème de Graal. Bâtie il y a maintenant une vingtaine d'années, suivant la volonté du Cheik précédent, la cité reprend les principes architecturaux de la Restauration. Depuis l'ouverture du Portail, le nouveau Cheik négocie avec l'Ordre des Ingénieurs de Ligueheim pour importer des outils scientifiques de pointe. Kasha se limite à un centre d'études scientifiques et ses 500 habitants sont surtout des savants, des assistants ou des citoyens dévoués à la recherche.

- **Nerefit** : la cité dispose du second spatioport de Graal, qui se limite cependant aux vols intra-planétaires. De taille très modeste, Nerefit sert avant tout au commerce et au désenclavement de cette partie de la planète vis à vis de la capitale. C'est également un haut lieu d'échanges commerciaux, les Auriges y tenant l'agora.

- **Sylvide** : témoin de la révolte étyri au cours de l'histoire de Graal, la cité demeure un lieu d'exploitation du bois sous toutes ses formes, qui exporte ses produits transformés à travers les Mondes Connus.

- **Nao** : cité exclusivement étyri, l'entrée est le plus souvent interdite aux autres peuples. Elle est surnommée « la Ville aux Mille Vents » par les humains, en raison des nombreux courants aériens violents qui l'encerclent. Juchée au sommet d'une montagne, aucune route ne mène à Nao, la ville n'est accessible que par escalade ou par la voie des airs. Pour espérer s'y rendre, il est obligatoire de faire appel à la Guilde des Xénologues qui transmettra la requête auprès des autorités de la cité puis la réponse de celles-ci.

- **Erzan** : cette petite bourgade a été construite au pied d'une carrière de sel. Des caravanes, sous la protection de mercenaires, parcourent ainsi la planète avec le précieux chargement d'or blanc à l'aller, les bénéfices engrangés et matériels achetés au retour.

- **Ryad** : petite ville dont l'activité principale est l'élevage d'ovins et l'abattage, sa réputation provient surtout de ses tanneurs talentueux. La cité est dirigée par une riche femme : **la Comtesse Salima Keddah**, dont le passe-temps favori est de pouvoir faire voler des aérostats. Elle dispose de plusieurs prototypes dont l'un aurait été conçu par un Obun. Véritable œuvre d'art volante, cet appareil aux formes étranges apparaît en tête de cortège lors des grandes fêtes du Comté, en plus d'être devenu l'emblème de la ville. La Comtesse partage sa passion avec ses sujets, à tel point que chaque année la ville est en liesse tandis que s'organise une course qui réunit les meilleurs pilotes, xénomorphes compris. A la clé : un prix de 2000 Fénix, une aura de gloire et le plus souvent l'attention des Auriges ou de la marine spatiale keddah.

- **Emeraude** : la ville est bâtie au cœur de la forêt par les premiers colons qui voulaient ouvrir une piste vers l'ouest de la capitale. Après plusieurs conflits face aux Etyri, la Restauration a permis de pacifier la région et aujourd'hui Emeraude est une cité relativement tranquille. Son architecture est originale dans la mesure où la plupart des bâtiments sont construits à même les gigantesques troncs, voire dans les troncs des arbres morts. Emeraude est l'une des rares cités de Graal, sinon la seule, où l'on peut croiser des Etyri facilement, que ce soit dans la rue ou sur le réseau de passerelles qui relie les troncs habités les uns aux autres. Le gouverneur local, **le Comte Saoud Amalkin Keddah**, est également responsable de l'exploitation du bois.

- **Najib** : construite au bord de la mer, cette cité est un port de pêche, appelé cependant à devenir un haut lieu de pratiques sportives nautiques (joutes, courses de bateaux, plongée...). Le tourisme balnéaire s'y développe.

- **Sélévide** : le lieu est célèbre pour le vaisseau de colons humains qui s'y est écrasé en douceur et qui a donné son nom à la cité. Le vaisseau fut alors « modifié » pour établir l'une des plus vieilles cités humaines de Graal. Les habitants, en majorité humains, ont constitué une petite communauté vivant de la récupération de carcasses de vaisseaux ou d'engins en tous genres. Au fil du temps, la cité a profité de l'essor économique de Graal, devenant une cité prospère. Avec la Restauration, les habitants pensaient perdre la spécificité de leur village mais tout a été fait pour préserver son identité, en respectant l'environnement. C'est aujourd'hui une curiosité architecturale mais c'est également un pôle technologique. La proximité de la capitale fait craindre l'arrivée de l'Orthodoxie mais plus encore du Temple Avesti.

- **Corolis** : cité à dominante obun, elle est le témoin de la volonté de la Maison Keddah de préserver les ressources écologiques de Graal. Corolis a été la première ville à bénéficier du programme de rénovation lors de la Restauration. Sa spécificité tient en son architecture et son mode de vie, majoritairement calqué sur les Obun.

- **Sheragh** : il s'agit du lieu où les premiers Shantor ont été débarqués, une vaste étendue de plusieurs milliers d'hectares située sur les côtes de la petite mer intérieure. D'un gigantesque camp, Sheragh est devenue une petite ville. Avec la Restauration, la ville a cependant été rasée aux trois quarts pour être rebâtie suivant les revendications des Shantor qui, comme les autres peuples xénomorphes de Graal, bénéficient d'une grande autonomie. Le passage sur leur territoire est toléré, mais pour s'y arrêter, il faut soit y être invité, soit être accompagné d'un membre de la guilde des Xénologues.

- **Néva** : située dans le sud polaire de la planète et créée durant la Seconde République, Néva est la cité technologique à la pointe du progrès, sur Graal. Son dôme aux reflets azurés est l'une des curiosités de la

planète. La ville comprend un laboratoire d'études polaires mais aussi une unité d'élite militaire keddah entraînée pour ce type de climat : les Tigres polaires.

LIEUX REMARQUABLES :

La cathédrale Santa Amalthea : construite à partir de matériaux nobles et chargés en symboliques, la cathédrale est un véritable bijou d'architecture, faite de bois de chêne et de pin. S'ajoutent des reliefs composés entre autres de fleurs bleues et blanches à six pétales, véritables icônes : « les fleurs d'Amalthée ».

Les ruines de la mère sorcière Etyri Minahoom.

Les Monts Etyriani (mines de marbre veiné de bleu).

GUILDES LOCALES :

- **La Guilde des Xénologues** : cette guilde est une filiale locale de la guilde des Auriges. Au nombre de dix, ses employés sont sous les ordres du créateur de la guilde : le capitaine **Luciano Esposito**. Débarqué il y a une dizaine d'années de cela sur Graal, pour une prospection commerciale, Luciano ne quitta plus jamais la planète. Fasciné par ce monde, il fonda une guilde chargée de conduire tout individu auprès des xénomorphes. Ces guildiens sont ainsi indispensables quand il s'agit d'établir un contact avec les populations xénomorphes autochtones. Travaillant avec l'aval de la Maison Keddah, la guilde est modeste mais permet à ses membres de vivre décemment.

- **La Guilde Minière** : surnommée « La Minière » par les habitants de Graal, c'est elle qui assure l'exploitation du marbre bleu au sein des Monts Etyriani. Elle prend en charge l'exploitation, le traitement et l'expédition planétaire de sa production. Très puissante, elle fonctionne comme un syndicat et certains prétendent même que son dirigeant actuel, **Liam Ralvic**, est un ancien Fouinard venu trouver refuge sur Graal.

CRÉATURES :

Le Quetzalcoaltus : il s'agit d'un serpent aux couleurs vives qui peut atteindre la longueur de 5 mètres à l'âge adulte.

FACTIONS :

- **Les Juandaastas** : l'entente avec les Keddah est forte depuis que les Juandaastas ont permis de résoudre le conflit de colonisation avec les Etyri, puis les Shantor. Actuellement, c'est un Juandaastas qui tient le rôle de conseiller pour les affaires xénomorphes auprès du Cheik Haroun Keddah.

- **Les Amalthéens** : la toute première église amalthéenne a été fondée installée sur Graal, là où Amalthée a guéri le Prophète. Elle fut fondée par le disciple d'Amalthée : Adrian Wells. Depuis, les Amalthéens disposent également du Monastère du Mont Siddik, deuxième plus grande école de guérison de l'ordre. Les relations entre le Sanctuaire Eternel et la Maison Keddah sont au beau fixe : de nombreux mariages ont d'ores et déjà eu lieu entre ces deux factions.

- **L'Empire** : connaissant la situation sur Graal et notamment l'existence du xéno-conseil, Alexius est conscient que la maison Keddah ne restera pas éternellement maîtresse de Graal.

- **Les Décados** : devant la faiblesse politique et militaire de la Maison Keddah, les Décados verraient bien Graal tomber dans leur escarcelle. Il est évident que la Mante ne laissera échapper aucune opportunité, quitte à la provoquer.

- **Les Auriges** : assez bien accueillis par la population, ils voient dans la réouverture du Portail de saut un marché juteux. En effet, qui mieux que la guilde des Auriges est bien placée pour assurer le développement de Graal ?

LE XÉNO-CONSEIL ET LES XÉNOMORPHES :

A la suite d'une révolte menée conjointement par les Shantor et les Etyri, la Maison Keddah a préféré suivre la voie diplomatique, suivant les conseils de la Maison Juandaastas plutôt que de faire appel à la force armée.

Ainsi, un dialogue a pu être rétabli entre les factions, au travers de ce conseil qui réunit deux personnalités de chacune des factions xénomorphes présentes sur Graal : les Etyri, les Obun et les Shantor. Ce

conseil est placé sous l'autorité du **Baron Armando Juandaastas**, qui a pour fonction de jouer le rôle de médiateur et de représenter le conseil auprès du Cheik Haroun Keddah.

Les principaux objectifs du xéno-conseil :

- Assurer la paix entre les différentes races peuplant Graal ;
- Encourager et maintenir l'autonomie de chacune des races xénomorphes tout en respectant les lois impériales et l'autorité de la Maison Keddah ;
- Jouer un rôle local et consultatif sans pouvoir législatif ou diplomatique ;
- Rester dans la discrétion la plus absolue, d'où le surnom mérité du conseil : **le cabinet de l'ombre**. Pour cela, Armando Juandaastas a été officiellement nommé « Conseiller aux affaires xénomorphes » sous l'autorité directe du Cheik. Il peut ainsi rester en relation directe avec les différentes races et jouer pleinement son rôle sans éveiller les soupçons.

Les Etyri sont représentés par Yeddo Sarvasha F'Igw et Maq'uuth Huar'raughq. Ces xénomorphes ne se mêlent que rarement aux humains, les Etyri se partageant les grands massifs forestiers et montagneux de la planète, loin des villes.

Les Obun sont représentés par Lyanna Qamalazah et Zarakim vo Zolleni. Même si majoritairement présents dans les agglomérations, il n'est pas rare de croiser des communautés en milieu rural.

Les Shantor sont représentés par Shikan Kar et Koelos Nator. Ils vivent en pleine nature, dans les plaines, les forêts clairsemées ou dans les vallées. Comme les Etyri, ils ne se mélangent que peu aux humains. Lorsque la Maison Keddah acheta Shaprut aux Torenson, elle décida de créer une réserve de Shantor sur Graal dans le but de mieux comprendre ce peuple xénomorphe et d'étudier leur faculté d'intégration aux autres peuples. Il s'avère au final qu'après la création du xéno-conseil, les Shantor ont su recréer un modèle de société très proche de leur culture originelle, en dépit des siècles d'esclavage et des déportations.

RUMEURS ET SECRETS :

- Les Jakoviens ont déjà dépêché sur place un de leurs agents, **Sergueï Décados**. Ancien Kosaque, celui-ci s'est « reconverti » dans la politique et il projette ni plus ni moins que d'offrir Graal... à l'Agence.

- Le Chevalier errant **Jonas Juandaastas**, revenant du Monde Perdu de Rimpoche, aurait découvert **une clé de saut reliant Graal à Pandémonium**. Mais surtout, ce même Chevalier, archéologue renommé, aurait également mis à jour un artefact dans des ruines Ur du grand désert, connu sous le nom de la « Gargouille de Minahoom ». Dans les légendes des Etyri, la Gargouille activerait ou désactiverait le Portail de saut du système solaire de Graal à volonté. Sergueï Décados serait à sa recherche...

- L'Empereur est très intéressé par Graal. Véritable laboratoire planétaire sur la cohabitation entre humains et xénomorphes, Alexius s'en inspire pour **les prochaines réformes impériales** concernant les xénomorphes. Mais la tâche ne sera pas aisée face aux factions conservatrices.

- La Guilde Minière souhaiterait **recruter des Ukar** et aurait même noué des contacts en ce sens. Bien sûr, la communauté obun n'apprécie guère, alors que des négociations seraient en cours. Le dirigeant de la guilde serait en fait un ancien pirate ayant trouvé refuge sur Graal.

- A ce sujet, **le directeur de la Minière serait recherché** sous son ancienne identité. Liam Ralvic, par un heureux concours de circonstances (assassinat, dit-on), aurait pris la direction de la guilde en investissant ses « gains » passés, ce qui expliquerait les investissements récents sur Neol, lune de Véa, pour reprendre les prospections minières.

- Les Monts Etyriani dissimuleraient **un monastère de l'Ordre des Précepteurs**. Leur dirigeant serait même l'un des proches du Cheik Haroun Keddah.

- Sur Sélévide subsisteraient encore **des traces des civilisations pré-réflexives**, quelque part dans la structure de la carcasse du vaisseau qui a servi à fonder la ville. Il est difficile de retrouver ces données dans l'amas de tôles enchevêtrées et remodelées au fil des siècles. D'ailleurs, ce n'est peut-être qu'une légende...

- Sur Corolis, il existerait une communauté obun de **Champions de Vhem Saahen**.

PERSONNALITÉS :

- **Cheik Haroun Keddah** (à la tête de la famille comme de la Maison) : 55 ans, taille moyenne, fin, cheveux courts et crépus, yeux noirs, peau basanée, fine moustache, calme, vif. Courtois mais ferme. Comportement et prestance très proches d'un sultan de la Teyr antique.
- **Baron Armando Juandaastas** (conseiller xénomorphe) : 32 ans, grande taille, athlétique, cheveux noirs en catogan, yeux verts, peau tannée, dynamique, courtois. Affectionne naturellement les cultures xénomorphes, en particulier obun. Très bon diplomate maniant les subtilités du langage.
- **Comtesse Salima Keddah** : 25 ans, taille moyenne, gracieuse, longs cheveux noirs, yeux noirs en amande, peau basanée. Aime les soieries et les matières boisées. Ses tenues de soirée faites de voiles sont de véritables œuvres d'art. Riche héritière qui vit seule et pour laquelle le Cheik a la plus grande affection, il la considère d'ailleurs comme sa propre fille. Femme de caractère mais d'une joie de vivre exceptionnelle, qui est à la fois sa force... et sa faiblesse. Le Cheik passe plusieurs semaines par an dans son domaine.
- **Comte Saoud Amalkin Keddah** : 41 ans, grande taille mais trapu, chauve, yeux noirs, peau laiteuse, autoritaire et sportif. Le profil type du « gentleman farmer ». Partage beaucoup de la culture des Etyri. Certains prétendent même qu'il serait initié à leurs pouvoirs occultes et qu'ils participerait au culte de Minahoom.
- **Ketcharcha Marius Koneberg** (représentant du Temple du Sanctuaire Eternel et chef spirituel de Graal) : 70 ans, taille moyenne, fin, longs cheveux blancs, yeux gris, peau blanche, érudit. De tendance libérale, il voit d'un mauvais œil une ingérence possible de l'Orthodoxie pour les années à venir.
- **Capitaine Luciano Esposito** (ancien Aurige, dirigeant de la Guilde des Xénologues) : 29 ans, taille moyenne, fin, cheveux longs en queue de cheval, yeux noirs, de type asiatique. Passionné de xénologie, sa tolérance et son intuition font de cet homme un être très apprécié des communautés xénomorphes. Il n'aime pas le Doyen Liam Ralvic et fait surveiller certaines de ses activités.
- **Doyen Liam Ralvic** (dirigeant de la Guilde Minière) : 36 ans, taille moyenne, robuste, cheveux gris courts coiffés en brosse, yeux noirs perçants, peau basanée, barbe courte. Homme de poigne, il dirige sa guilde d'une main de fer. Malgré tout, il sait être juste et se faire apprécier de ses hommes. Respectueux de l'autorité des Keddah, il commence à comprendre les intérêts politiques autour de son monde et envisage d'intervenir selon ses propres méthodes.