

# HETHÈLE

## LE GUIDE DU VOYAGEUR



Entrez dans le monde du  
Cycle des Grandes Âmes.

Un guide découverte sans spoiler majeur.

[www.hethele.com](http://www.hethele.com)





# BIENVENUE SUR HETHÈLE

Hethèle est le monde dans lequel se déroule  
Le Cycle des Grandes Âmes. Trois romans  
permettent aujourd'hui d'y entrer :  
Retrouvailles, Sombre lumière et Le Brasier  
des ombres.

L'histoire commence lorsque six jeunes gens  
que tout sépare se retrouvent aux funérailles  
de l'homme qui les a élevés sous des  
identités différentes. Il leur laisse des carnets  
codés, des questions sans réponses et la trace  
d'un artefact disparu depuis trente ans.

Mais leur histoire n'est qu'une porte  
d'entrée. Hethèle est aussi un monde de cités  
anciennes, de royaumes, de monastères, de  
clans, de caravanes, de langues, de croyances  
et de traditions qui se croisent depuis des  
siècles.

Ce guide en présente six peuples rencontrés  
dans l'univers des romans, sans révéler les  
secrets de l'intrigue.

Commencez  
votre  
découverte  
avec le Tome 1 -  
Retrouvailles





[illegible]





## LES DALLAMARIENS

### LES HÉRITIERS DES CITÉS-MÈRES

La civilisation dallamarienne a connu un âge de puissance militaire, d'exploration, de philosophie, de littérature et surtout d'architecture sans commune mesure. Pendant deux mille ans ce peuple a régenté la quasi-totalité d'Enda et diffusé sa culture.

Ils sont les héritiers d'une époque qui compta jusqu'à douze royaumes, chacun organisé autour d'une gigantesque cité-mère. Il n'en reste que quatre, divisés.

Aujourd'hui encore, les cités-mères fascinent : leur origine reste incertaine et leur architecture paraît en avance sur son temps. Le commerce est au cœur de la culture dallamarienne. Les transactions, contrats et engagements ont leur propre langage, et la réputation du peuple mêle opportunisme, goût du profit et respect presque absolu d'un engagement commercial conclu.

#### REPÈRES

- Un des héros des romans, Aldegast de Prigent, est dallamarien,
- Cités-mères et royaumes gigantesques,
- Commerce, contrats, corporations, navigation et exploration,
- Architecture, panthéon de 24 dieux et déesses.





## LES LEIDBERGS

### LES ENFANTS DE LYBD

Les Leidbergs se définissent comme les « enfants de Lybd », leur prophète. Leur histoire spirituelle est liée à la révélation de Liocee, dieu de la lumière éternelle et Père de toutes choses. C'est dans le Lumino, leur livre sacré qu'ils cherchent réconfort et compréhension. C'est leur religion qui les a encouragé à entreprendre la "Révolution des Bougies" qui leur a permis de s'affranchir de l'historique domination dallamarienne.

Au fil des siècles, cette religion a connu débats, réformes et conciles. La création des Gardiens de la Lumière et d'une première école de médecine leidberg montre que leur religion ne se limite pas au culte : elle structure aussi des institutions de soin, de transmission et d'organisation.

Leidbergs, Dallamariens et Thuanien ont également partagé une histoire militaire mouvementée, notamment autour de la Cordillère des Ethendils et des anciens royaumes dallamariens.

#### REPÈRES

- Une des héroïnes des romans, Ana-Maria Liena-Rosa de l'Arpibossa, est leidberg,
- Le Lumino et leurs tradition autour de la Lumière,
- Leurs armées, leur médecine, les mentats,
- Royaumes historiques et héritage militaire.





## LES THUANIENS

### LES CLANS DES GRANDES TERRES

Grands, robustes et organisés autour de familles et de clans, les Thuanien se sont installés sur le plateau des Grandes Terres après avoir franchi les monts Terenth. Leur capitale, Brebanach't, est devenue une importante cité commerciale et surtout un lieu où les clans arrivent à se retrouver en paix.

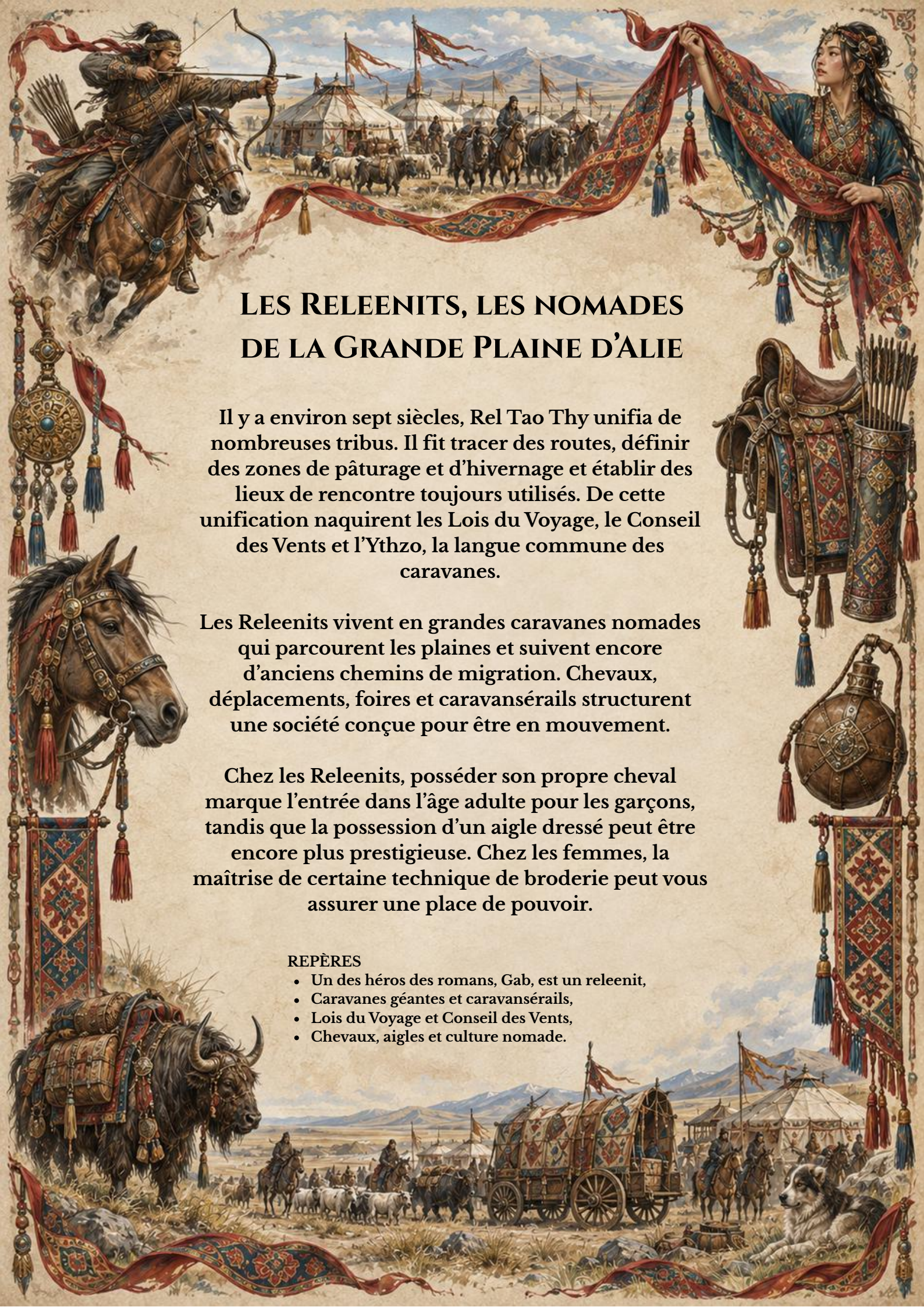
Leur culture reste profondément martiale et familiale. Les traditions de forge, les armes, les longues chevelures rousses et les vêtements de laine adaptés au froid composent une identité immédiatement reconnaissable. Le courage et l'honneur se transmettent dès l'enfance, tandis que chants de guerre et ballades épiques accompagnées de tambours et de chants druidiques célèbrent les clans et leurs exploits.

Les rivalités entre clans ont longtemps fragilisé la Thuanie ; l'idée d'une unité dépassant les familles est l'un de ses grands enjeux historiques.

#### REPÈRES

- Un des héros des romans, Ethan Mac Lean, est thuanien,
- Clans, famille et honneur,
- Forge, druidisme, petits peuples,
- Plateau des Grandes Terres.





## LES RELEENITS, LES NOMADES DE LA GRANDE PLAINE D'ALIE

Il y a environ sept siècles, Rel Tao Thy unifia de nombreuses tribus. Il fit tracer des routes, définir des zones de pâturage et d'hivernage et établir des lieux de rencontre toujours utilisés. De cette unification naquirent les Lois du Voyage, le Conseil des Vents et l'Ythzo, la langue commune des caravanes.

Les Releenits vivent en grandes caravanes nomades qui parcourent les plaines et suivent encore d'anciens chemins de migration. Chevaux, déplacements, foires et caravansérails structurent une société conçue pour être en mouvement.

Chez les Releenits, posséder son propre cheval marque l'entrée dans l'âge adulte pour les garçons, tandis que la possession d'un aigle dressé peut être encore plus prestigieuse. Chez les femmes, la maîtrise de certaine technique de broderie peut vous assurer une place de pouvoir.

### REPÈRES

- Un des héros des romans, Gab, est un releenit,
- Caravanes géantes et caravansérails,
- Lois du Voyage et Conseil des Vents,
- Chevaux, aigles et culture nomade.





# LES FONTHÈLES

## LES GARDIENS DU SAVOIR

Les Fonthèles vivent dans un réseau de monastères et sont la plus ancienne civilisation d'Hethèle. Leur société s'organise autour de cinq grandes traditions de savoir : historiens, herboristes, guérisseurs et méditants, guerriers, émissaires et explorateurs.

Cinq grands livres structurent leur quatre mille ans de mémoire collective. Leurs bibliothèques sont réputées bien au-delà de leurs monastères, qui accueillent de nombreux étudiants étrangers.

Calmes, posés et connus comme médiateurs, les Fonthèles placent l'apprentissage et l'expérience au cœur de leur philosophie. Leur enseignement est largement diffusé et leur vie quotidienne associe étude, méditation et savoir-faire pratiques.

Réputés pour leur savoir, les fonthèles entretiennent des relations avec l'histoire qui peut les conduire, malgré eux, à être les juges d'un passé mouvementé.

### REPÈRES

- Un des héros des romans, Nèvrëllundë, est un fonthèle,
- Monastères et bibliothèques géantes,
- Cinq grands livres / cinq traditions,
- Exploration et connaissance, gardien des secrets.





## LES GELSCHWANHS, DANS L'OMBRE D'EUX MÊME

Les Gelchwanhs forment un peuple peu nombreux et dispersé, accueilli notamment dans des quartiers protégés de monastères fonthèles. Ils sont généralement grands, minces, vêtus de couleurs sombres et de vêtements amples couvrant presque tout le corps lorsqu'ils côtoient des étrangers.

Leur peau sombre et très sèche ne supporte pas l'eau. Pour se protéger de l'humidité, ils utilisent une substance appelée asvin, qu'ils appliquent selon un geste rituel précis ; ils ont aussi découvert qu'elle pouvait rendre leurs vêtements imperméables.

Leur philosophie du Yani Yashni accorde une place centrale à la relation entre le corps et l'esprit. Ils parlent le Wanhwò, langue chantante et fluide généralement chuchotée, et sont souvent perçus de l'extérieur avec crainte alors que ceux qui les connaissent remarquent surtout leur retenue, leur solitude et leur fatalisme.

Entre isolationnisme souhaité par les anciens et la volonté de trouver une place dans ce monde pour les jeunes, la diaspora Gelschwanhe se trouve à un croisement de son histoire.

### REPÈRES

- Une des héroïne des romans, Djayanti Chattopadiya, est une gelschwanhe,
- Diaspora éclatée, Conseil des Aînés,
- L'eau est dangereuse pour eux,
- Intériorité, pratique du Yani Yashni et runes des ombres.





## LIRE LES ROMANS VOUS A DONNÉ ENVIE D'ARPENTER HETHÈLE ? LE JEU DE RÔLE EST EN PHASE DE TEST.

Ce qui rend Hethèle intéressant à jouer ça n'est pas seulement la présence de civilisations millénaires, et des différentes formes de magie qui y cohabitent, ce sont les richesses culturelles et les règles sociales qui changent dès que l'on franchit une frontière.

Chez les Dallamariens, le commerce, les contrats et l'influence des cités-mères structurent une société urbaine profondément hiérarchisée. Chez les Thuanien, la famille, le clan, l'honneur et les rites de passage restent des repères essentiels. Chez les Releenits, les Lois du Voyage organisent les caravanes, les routes, les pâturages et les lieux de rencontre. Les Fonthèles ont fait de la connaissance une organisation sociale entière, répartie entre monastères, bibliothèques et traditions de savoir. Les Leidbergs ont bâti une part de leur histoire autour du Lumino, de leurs institutions religieuses, des monastères et du développement du soin. Les Gelchwanhs, dispersés en diaspora, vivent avec des contraintes physiques, des rites et une philosophie qui modifient profondément leur rapport au monde extérieur.

Et tous les autres peuples apparaissant dans les romans seront jouables : grismshs, powys, vaelus, imrarahs, ethmets... et bien d'autres.

Pour un lecteur de fantasy, ces différences donnent à chaque territoire une identité immédiatement reconnaissable. Pour un joueur de jeu de rôle, elles fournissent déjà des manières différentes de voyager, de négocier, d'apprendre, d'appartenir à un groupe et d'interpréter le monde.

[www.hethele.com](http://www.hethele.com)



# LE CYCLE DES GRANDES ÂMES

## RETROUVAILLES TOME 1

Six inconnus. Un même mentor. Des carnets codés. Un artefact disparu depuis trente ans. Et bientôt une question commune : qui sont-ils réellement ?



## SOMBRE LUMIÈRE TOME 2

Les retrouvailles n'étaient que le début. La quête des six compagnons se poursuit et les questions ouvertes dans le premier tome prennent une nouvelle dimension.



## LE BRASIER DES OMBRES TOME 3

Quelques jours après Sombre lumière, le rythme s'accélère et les conséquences de la quête deviennent de plus en plus difficiles à éviter.



**VOUS DÉCOUVREZ**  
**HETHÈLE ?**  
**COMMENCEZ PAR**  
**"RETROUVAILLES".**

[www.hethele.com](http://www.hethele.com)