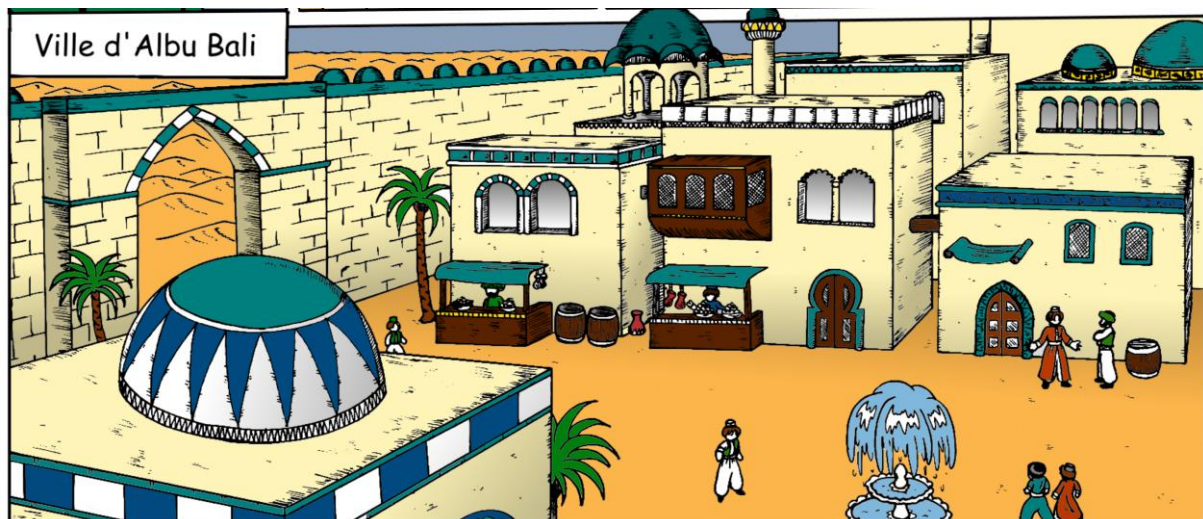


Synopsis : L'histoire prend place dans le royaume fictif de Palmyre. Dans cette bande dessinée, Palmyre est décrit comme un royaume prospère au carrefour de nombreuses routes commerciales. Il est dirigé par la reine Zénobie depuis le Grand Palais au nord de la capitale. Cette ville, construite aux abords d'une immense oasis au cœur du désert, est alimentée depuis des temps immémoriaux par une source de magie s'écoulant d'un lieu de légende où repose une lampe magique aux pouvoirs singuliers. La tranquillité de ce royaume bascule une nuit lorsqu'une force obscure est libérée des entrailles du désert après plus d'un siècle de sommeil. Peu après cet incident, de nombreuses créatures maléfiques de l'Empire Noir apparaissent un peu partout dans le royaume. Les armées démoniaques se dirigent alors vers la capitale. Leur but : s'emparer de la magie de Palmyre.

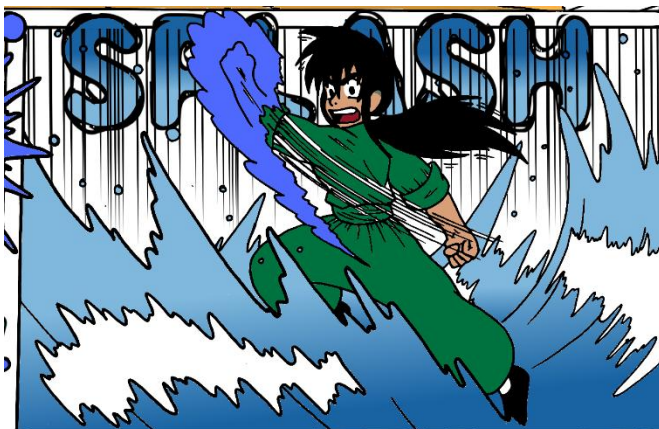
Autrefois, la magie de cette lampe fut partagée à un groupe restreint d'individus - les magiciens de Palmyre - afin de leur permettre de protéger le royaume contre les forces du Mal. Après de nombreuses tentatives de l'Empire Noir pour s'emparer de la lampe, celle-ci fut mise à l'abri par les anciens rois. Nul ne sait à présent où cette lampe magique est cachée mais les légendes décrivent un chemin secret sous les fondations de la ville qui mènerait directement à cette source de pouvoir. C'est pour trouver ce chemin que les armées noires veulent s'emparer de la ville de Palmyre.



Dans une province reculée du royaume, dans le village d'Abadane, le jeune Hicham se voit confier la tâche de défendre la capitale et la reine, Zénobie. Partant pour la ville de Palmyre à dos de dromadaire, il ne se doute pas un instant que son voyage à travers le royaume le conduira bien au-delà de Palmyre, dans des lieux connus seulement à travers les mythes.

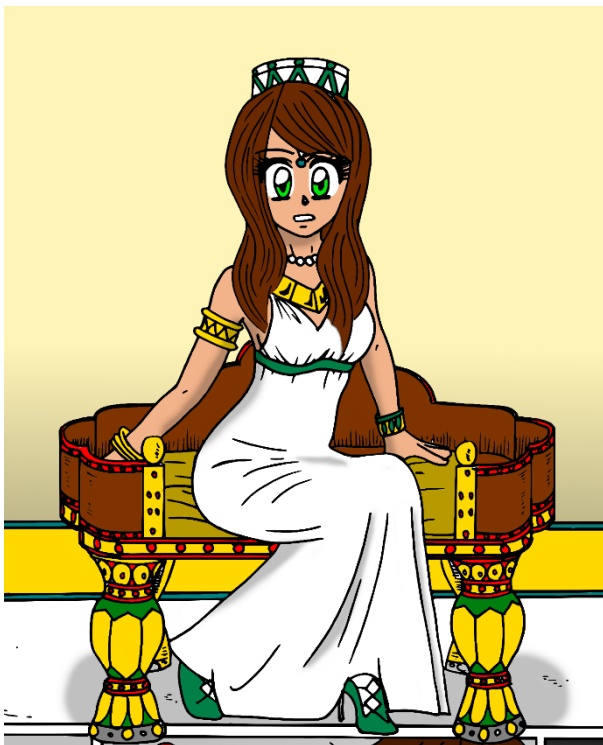
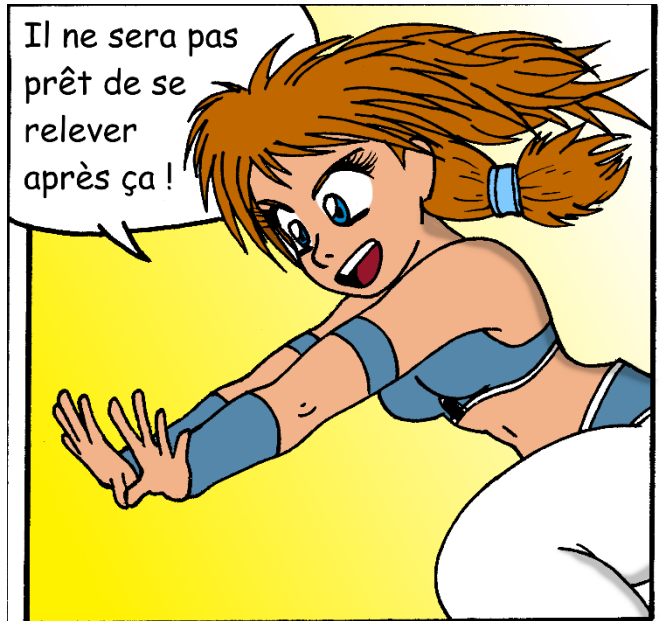
Les personnages

L'histoire se concentre sur le personnage d'*Hicham*, un garçon un peu impulsif que rien ne destine à l'aventure. Hicham est impressionnable et légèrement craintif face aux dangers qu'il rencontre sur sa route. Il est un peu immature, ce qui ne manquera pas d'agacer Ifrah, son compagnon de voyage. Il apprendra au fil de l'aventure à maîtriser ses peurs et ses nouveaux pouvoirs magiques, et à se montrer vaillant face aux menaces qui pèsent sur les habitants du royaume. Son voyage à travers le royaume et ses rencontres l'aideront à gagner en assurance et en maturité. Il est magicien du Feu.



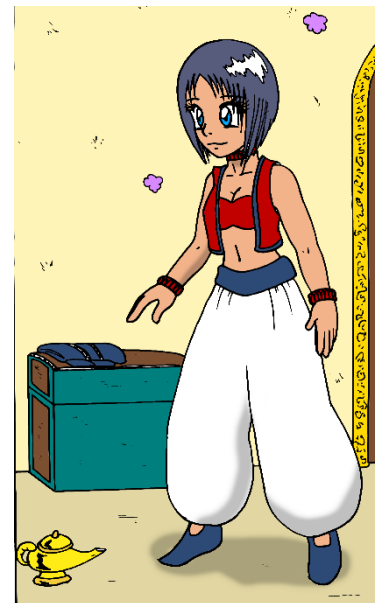
Le second personnage est *Ifrah*, magicien de l'Eau. Beaucoup plus vaillant, instruit et sérieux qu'Hicham, il va vite prendre le lead du groupe tout au long de l'aventure. Ifrah est posé et stratège. C'est un habitué des voyages qui est paré à tous les imprévus. Son excès de confiance en lui jouera parfois en sa défaveur.

Par la suite, Hicham et Ifrah feront la connaissance de *Nadia*, magicienne de Lumière, au bord de l'immense lac Tharthar. Nadia ne manque pas de courage et n'hésite pas à monter au front lorsque le groupe rencontre un ennemi de l'Empire Noir. Son manque total de sens de l'orientation rendra son voyage en solitaire vers Palmyre un laborieux parcours. Lorsqu'elle intègre le groupe de magiciens, elle suit volontiers les recommandations des autres sans pour autant se laisser marcher sur les pieds.



La reine *Zénobie*. Héritière du trône de Palmyre, la reine est gardienne des secrets qui entourent la source magique du royaume. C'est une femme forte et déterminée qui devra défendre la capitale et guider les neufs magiciens dans leur combat contre les forces du Mal.

Zeïna est un Djinn qu'Hicham libéra des griffes du cyclope dans les faubourgs de Damas (6^{ème} album). Après la défaite du cyclope, elle décida d'accompagner Hicham dans son voyage et l'aidera à progresser grâce aux pouvoirs des Djinns. Une relation sentimentale naîtra entre eux au fil du temps. (Ci-dessous : dessin brouillon à redessiner)



Qassir est le premier antagoniste de l'histoire. Haut conseiller auprès de la reine Zénobie, celle-ci ne se doute pas qu'il est en réalité à l'origine du réveil de l'Empire Noire. C'est un homme cupide et avide de pouvoir qui n'hésitera pas à libérer les forces du mal pour asseoir sa domination sur le royaume. Sa trahison envers la reine ne sera au final pas récompensée et il mourra des mains même de l'Empire Noir lors de la destruction de Palmyre.



L'Empire Noir est le principal antagoniste de l'histoire. On sait peu de chose sur ses origines, mais de tout temps l'Empire a cherché à s'emparer de la magie de Palmyre. Après sa défaite lors de son dernier affrontement avec le royaume - une centaine d'année avant l'aventure d'Hicham - le Seigneur Noir est emprisonné dans une grotte dans le plus grand secret, quelque part sous le sable aride du désert.

Description du projet : Passionné de bandes dessinées et de contes orientaux, je suis parti sur l'idée de marier les deux univers dans un mélange de magie, d'action, et d'aventure (avec une pointe d'humour). Le décor posé s'inscrit dans l'imaginaire des mille-et-une nuits. L'histoire se déroule néanmoins dans un cadre historique, celui de l'ancien royaume de Palmyre et de la reine Zénobie. 11 albums ont déjà été réalisés en Novembre 2025, chaque album fait entre 70 et 80 pages.

Quelques dessins au crayon

