

Dans la même série

La Table de Torrell

Le Sacre d'Aquilani

Le Bracelet d'Alnilam

Eridan

Windir

SABRATHA

LA PROPHÉTIE D'ALISHAN

1. LES PASSES D'IRGALLEN

Contacts

patrickpoth02@gmail.com
www.facebook.com/LeRoyaumeDeSabratha
www.bookelis.com

Illustration de couverture: Angela Harburn
ISBN 979-10-227-1854-7
© Patrick Poth, 2015

Liste des personnages

- Adrar: ancien souverain du royaume, père de la reine Asmara. Tué durant l'occupation de Sabratha par les arnariens.

- Alnilam: chef de la tribu des sebaros. Comme Adrar, il est mort durant le siège de Sabratha. Il a transféré une partie de ses immenses pouvoirs à Zita, par l'intermédiaire d'un bracelet fait de petites pierres de lave.

- Amerling: grand-prêtre de Mirkell, dieu de la guerre. Un des plus proches conseillers de l'empereur valgar.

- Arietta: acariâtre intendante du domaine d'Esteras.

- Arthus: second Maître des Voiles du Turenne, le navire valgar dont les sabrathans se sont emparés à Keyen. Magicien dont les frappes offensives sont puissantes, mais ne semblant pas avoir de pouvoir direct sur la matière. Son crâne chauve est orné d'une bande noire tatouée, qui court du haut des sourcils jusqu'au cou. Après avoir failli être tué par Karling, il est prisonnier sur son propre bâtiment.

- Asmara: fille unique du roi Adrar et de la reine Medani, la jeune femme est également une télépathe de bon niveau. Son manque de confiance en elle est un de ses rares défauts. Désormais souveraine du royaume, elle n'a pas pour autant abandonné son goût pour l'aventure et continue d'accompagner ses amis quand elle le juge nécessaire, au grand désespoir de

ceux qui doivent veiller à sa sécurité.

- Belletti: gouverneur de l'Arnar, province séparatiste en rébellion contre l'autorité royale. Retenu dans les geôles du palais depuis la prise de Sabratha, il est en attente de son jugement.

- Bleckner: riche producteur de vin valgar, habitant une vaste propriété située à proximité de Saars.

- Brann: vieux pêcheur, qui vivait dans une cabane isolée sur une plage de l'Arkona. A sauvé la vie d'Eris. Nommé capitaine du Turenne quand les forces royales s'en sont emparées.

- Daliann: étudiante en guérison, dévouée à l'excès. Très compétente, mais supporte mal la souffrance des malades ou des blessés. Guérisseuse royale depuis qu'elle a sauvé la reine Medani, elle est capable de libérer l'esprit des victimes du contrôle mental valgar.

- Darlas: marchand ambulancier originaire de Braten. Il a aidé Nellia à enquêter sur la disparition des habitants de son village, puis l'a accompagnée jusqu'à Sabratha pour y chercher de l'aide.

- Eris: nouveau commandant en second de la garde royale, l'ancien espion et homme de confiance de la reine Asmara s'est encore rapproché d'elle durant la crise arnarienne. Maîtrise les transferts, quand il ne se retrouve pas au fond de la mer.

- Faline: paysanne originaire d'Elixa, maman de Sanya et Tamira.

- Framboise: chaton à l'origine mystérieuse. Son pelage est, en principe, noir et blanc, mais sa maîtresse Tamira le modifie au gré de ses envies. Se transforme en félin plus robuste quand cela s'avère nécessaire.

- Himalia: jeune fille sebaro, apprentie de Mintaka. N'avait jamais quitté sa tribu avant d'être embarquée au coeur du combat avec les valgars dans la cité de Keyen. Tout comme Mintaka, elle dispose d'un pouvoir d'auto-guérison très puissant, abusivement appelé immortalité par les sabrathans.

- Ibarra: robuste guerrier, futur chef du huitième clan des Akashans. Mais la santé sans faille de son père Randal lui laisse le temps de prêter main forte aux sabrathans.

- Karling: jeune soldat toujours un peu en retrait par rapport à son ami Telis. Paresseux incurable, mais ne rechignant jamais au combat. La souveraine l'a élevé au grade de caporal de la garde, avant même qu'il ait terminé ses études à l'Académie.

- Kas: gamin des rues de Sabratha, dont il connaît apparemment tous les habitants et le moindre pavé. Adopté par Torken, il n'a cependant pas renoncé à son goût pour l'aventure.

- Medani: épouse de feu le roi Adrar, mère d'Asmara. Sans fonction officielle depuis la mort de son époux, elle reste néanmoins une précieuse conseillère pour sa fille.

- Merina: jeune femme provenant d'une famille de pêcheurs de l'île d'Aveiro. Exceptionnelle télépathe, peut-être la plus puissante du royaume. Sa flamboyante chevelure rousse lui a valu un succès immédiat auprès de Karling et la jalousie

occasionnelle de ses amies. Elevée au rang de télépathe royale grâce à son rôle majeur dans le combat contre les arnariens. Tout comme Asmara et Tamira, elle est capable de résister au contrôle mental des valgars.

- Mintaka: guerrier sebaro, fidèle assistant d'Alnilam durant des siècles, il lui a succédé à sa mort. Il a été le premier homme de sa tribu à accepter d'établir un dialogue avec Zita.

- Mylan: cousin de feu le roi Adrar, le vieux magicien a un passé un peu mystérieux. Une des rares personnes à maîtriser la technique du transfert. Un peu râleur quand Sanya le surpasse, ce qui se produit de plus en plus souvent.

- Myriana: forte comme un homme, l'aquilanienne est une guerrière redoutable. Ses relations avec la gent masculine sont chaotiques. Provocante par frustration, elle avait mal accepté d'être refusée dans la garde royale sous prétexte qu'elle était une femme. Depuis lors, son soutien inconditionnel à la reine Asmara durant l'occupation de Sabratha lui a valu un grade de capitaine.

- Nellia: fille d'un aubergiste d'Eridan tué par les valgars, âgée d'une vingtaine d'années. Elle a alerté la reine Asmara de la disparition des habitants de son village.

- Reinwen: premier conseiller de l'empereur valgar.

- Sanya: ancienne étudiante de l'Académie. Magicienne très puissante originaire d'Elixa, un petit village rural de l'arrière-pays de Sabratha.

- Tamira: âgée de sept ans, la petite sœur de Sanya a un caractère bien trempé. Maîtresse de Framboise, elle semble en outre posséder un pouvoir inhabituel, celui de prémonition.
- Telis: soldat grand et costaud, fils d'un petit duc d'un coin reculé du Haut-Arnar. Son avenir en tant qu'officier de la garde de son père semble compromis. Nommé caporal dans l'armée royale en même temps que Karling.
- Torgan: maître des Cités Libres.
- Torken: commandant de la garde royale, soldat d'une loyauté à toute épreuve.
- Valera: empereur valgar.
- Verga: originaire d'un village des environs de Zharin-Khar, dans le nord du Storval. Prisonnier sur le chantier des passes d'Irgallen, en compagnie de Telis et Ibarra.
- Zita: la petite dresseuse a permis une communication optimale avec les sebaros, puis est devenue une télépathe compétente, même si elle est loin d'égaliser Merina en ce domaine. Juste avant de mourir, Alnilam lui a confié un bracelet de pierres de lave, grâce auquel la jeune fille semble désormais disposer de certains pouvoirs du défunt chef sebaro.



Introduction

Puissante source d'énergie, la Table de Torrell permet à la magie de faire partie de la vie quotidienne du royaume de Sabratha. Tous les habitants disposent d'un ou plusieurs pouvoirs, dont la force est très variable d'un individu à un autre. La grande majorité de la population est incapable d'en faire un usage significatif et ces citoyens deviennent donc forgerons, boulangers, pêcheurs ou soldats.

Repérés, jusque dans les villages reculés, par les recruteurs de l'Académie de Torrell, les jeunes les plus puissants sont formés à la télépathie, aux techniques de guérison, au dressage des animaux ou à la magie elle-même. De rares sabrathans sont capables d'effectuer des transferts, permettant des déplacements instantanés, alors que d'autres disposent de capacités de prémonition.

Après le siège de la cité de Sabratha par l'ennemi arnarien, finalement chassé au prix de lourdes pertes, la reine Asmara a succédé à son père sur le trône. Rêvant d'un règne fait de calme et de prospérité, la nouvelle souveraine se trouve pourtant rapidement confrontée à une menace plus dangereuse encore.

Les habitants des villages côtiers de Keyen et Eridan, situés au nord de la province de Lucanie, disparaissent dans des circonstances étranges, abandonnant tous leurs biens et leurs objets personnels derrière eux. Nellia, une aubergiste d'Eridan,

et Darlas, un modeste marchand, traversent le royaume pour avertir la garde royale.

Victime d'un puissant sortilège auquel elle échappe de justesse, Merina découvre que des ennemis, les valgars, utilisent une technique dérivée de la télépathie pour contrôler les esprits et les actes de leurs victimes. Originaires d'une grande île située loin au nord, ces étrangers ont probablement enlevé les habitants du royaume de cette manière.

L'expédition envoyée à Eridan par la reine Asmara rencontre des difficultés imprévues. Victimes du contrôle mental étranger, plusieurs sabrathans embarquent contre leur gré sur un navire en partance pour les terres ennemies.

En libérant certains soldats royaux de l'emprise des télépathes valgars, Sanya et Daliann permettent aux sabrathans de s'emparer du Turenne, navire de guerre de la flotte ennemie. Au grand désespoir de son entourage, la reine Asmara décide d'utiliser l'imposant vaisseau pour traverser l'océan à la recherche des habitants disparus.

I

Cinq jours, seulement, s'étaient écoulés depuis l'arrivée des prisonniers sabrathans sur cette terre lointaine que les valgars nommaient Windir. Ils avaient été débarqués après environ deux semaines passées en mer, au fond de cellules immondes dans lesquelles les hommes étaient entassés par groupes de quinze ou vingt et devaient pratiquement se battre entre eux pour bénéficier d'une ration d'eau quotidienne. Séparé d'Ibarra au moment de l'embarquement, Telis avait cependant retrouvé Darlas, le compagnon de voyage de Nellia, qui avait fait preuve de plus de courage que bien des gardes royaux, alors qu'il n'avait jamais été soldat.

Les ennemis étaient manifestement sûrs d'eux, car le contrôle mental imposé par leurs télépathes avait été levé, peu après l'appareillage du navire. Même si retrouver une liberté de mouvement avait été un soulagement pour les prisonniers, cela semblait finalement dérisoire en regard de la situation angoissante dans laquelle ils se trouvaient alors. A l'exception de Darlas, aucun des compagnons d'infortune de Telis n'avait jamais entendu parler d'une autre terre que le royaume et ils furent à la fois stupéfaits et terrifiés d'entendre les révélations du jeune caporal.

Leur situation en mer n'était certes pas enviable. Confinés dans un espace sombre, humide et malodorant, les hommes étaient nourris de pain sec et d'une eau saumâtre peu engageante, au point que c'était un miracle que chacun des