Alphasia

Livre Premier :
Du Cheval, du Dragon, de l'Oiseau et de l'Océan

Salut, lecteur !
Avant de te conter ces prochaines histoires contenues dans ce livre, j'ai envie de te causer un peu.

Contes et Symphonies d'Alphasia est un recueil faisant office de synthèse à ma fantaisie. De nos jours, la féerie est, à tort, placée dans le domaine de l'enfance, alors qu'un adulte a bien plus à apprendre qu'un enfant en découvrant un conte. S'enrichir de contes de fées revient à entraîner son esprit à s'ouvrir de plus en plus aux différents mondes qu'on lui propose, et donc, à se voir beaucoup plus réceptif à de nouvelles idées d'autrui. C'est, du moins, ce que j'ai compris en lisant des contes et écrivant les histoires pour mon monde féerique qu'est Alphasia.

Certes, dans tous contes, il y a cette bataille entre le bien et le mal qui s'éternise au fil des histoires et finit par banaliser la lecture d'un récit féerique du fait qu'on s'attende toujours à ce que la lumière triomphe sur le mal au prix de nombreux sacrifices. Ces contes identifient dès le départ les deux astres se faisant guerre et le lecteur se voit déjà dans quelle partie il doit s'attacher. Je ne peux pas dire que mes histoires balaient cette notion de bien contre le mal, c'est impossible d'écrire une histoire en effaçant ces deux astres. Mais il faut garder à l'esprit qu'un monde doit être équilibré pour perdurer. Le bien a besoin du mal, et inversement, simplement pour exister et permettre d'écrire les récits qui forgent l'Histoire de ce même monde. C'est cette notion d'équilibre que j'essaie de transcrire par le biais de mes contes sur Alphasia. Mes héros ne sont pas parfaits, et leurs ennemis ne sont pas imparfaits : Ils défendent simplement leurs propres vérités et en cela, ils sont égaux ! Par le biais d'Alphasia, j'essaie de faire en sorte que ces deux astres ne forment qu'un tout.

Le véritable Mal est celui qui cherche à gouverner le monde tout entier : Il peut être de nature bénéfique ou mauvaise. Tant qu'il met l'équilibre d'un monde en danger, il est son propre virus.

Mais bon… Trêve de bavardage, nous aurons tous les autres livres pour échanger. Donc je ne vais pas m'attarder plus longtemps sur cette courte introduction. Je vous laisse maintenant découvrir mon monde féerique qu'est Alphasia !

Ael Atriel Drackien

SOMMAIRE :

-A propos d'Alphasia (P. 8)
-Symphonies d'Alphasia :
-> Prologue : La Septième Prophétie d'Erxalion (P. 12)
->Livre I : Alphasia, Monde aux Mille Conquêtes (P. 27)
->Livre II : Symphonies des Terres Dévastées (P. 65)
-Contes d'Alphasia :
->La Chute de la Fraternité des Ombres (P. 142)
->Bor'Unur, Là où pleure le péché (P.149)
->La Princesse du Château au Feu Doré (P. 161)

A Propos d'Alphasia :

Il était une fois, dans un monde fabuleux où seule Mère Nature instaure les lois, une grande saga allait bientôt commencer… Alphasia est ce monde fantastique duquel je vous conterai maintes histoires. Oui, chers lecteurs, Alphasia est un de ces mondes où chevaliers luttent pour écrire leur propre histoire, où les héros s'aventurent dans les donjons les plus dangereux et les contrées les plus reculées, où les… Oh, et puis zut ! Ça m'énerve !

Je ne suis pas écrivain, moi, je suis un prophète, du moins je suis censé l'être car mes dernières prophéties n'ont pas vraiment été si précises… Bref, je me présente donc, je suis Erxalion Oromys de Mondias. Je vis sur les Terres Célestes de Lacrimatica dans ce monde fantastique qu'est Alphasia. Mais inutile de me présenter entièrement ici, ni même Alphasia. Je vous l'ai déjà dit, je ne suis pas écrivain, mais conteur d'histoire, pour être plus précis (Même si, au final, cela revient un peu à la même chose).

Mais trêve de bavardage. Au début, je voulais écrire cette introduction pour faire comme les vrais auteurs, or, je me rends compte que cela ne me plaît pas et que c'est vraiment très mauvais ! Inutile d'aller plus loin, vous finirez bien par découvrir les beautés d'Alphasia petit à petit, vous n'êtes pas des abrutis, tout de même, vous n'avez pas besoin de quelqu'un pour vous accompagner.

Allez, plongez dans ce fabuleux monde où les frontières de l'imaginaire le plus débordant n'ont pas leur place, soyez les étoiles des nuits d'Alphasia et scrutez chaque conte, chaque légende, laissez-vous bercer par les merveilleuses Symphonies d'Alphasia, levez votre esprit par-delà l'infinitude des cieux angéliques et divins, et que les

Contes d'Alphasia soient le reflet de vos plus pures émotions. A présent, je vous ouvre le titanesque portail Atlas Millenius et laisse les paysages d'Alphasia se dessiner devant vos yeux ébahis…

Bienvenue en Alphasia, le Monde aux Mille Conquêtes !

WOLFDAWN

En cette aube des appels retentissent,
Inaugurant les aurores d'une quête nouvelle,
Les loups sortent de leurs tanières [commence la Chasse]

Au travers des bois, le galop fauche l'air.
La horde descend des monts et tranche les vallées,
Suivant les ordres du chef,
Ainsi s'instaure l'Aube des Loups.

En ce jour nouveau les appels de l'Eternité sont prières,
Les loups se rassemblent et appellent la Princesse,
Esprit de l'Essence de la Nature,
Le chant des loups est l'écho de la vie,
Jour nouveau !

De nouveaux contes s'écrivent,
Et répondent aux invocations des loups,
Ces ombres dansent à travers la brume,
Sur la rosée des champs,

C'est chaque jour que les loups sortent des tanières,
Leurs appels sont les prières de la vie,
L'Essence de la Nature,
Les engrenages de la Roue du Temps,
L'éternel Cycle des mondes,

Ainsi perdure le Bal des Planètes et des Astres !

« Euh… Oui… C'est assez gênant… Vous vous demandez sans doute ce qu'est ce torchon ? Eh bien, il s'agit d'une très vieille carte d'Alphasia datant de quelques millénaires… Vous savez, ce n'est pas pour rien si les cartes du Monde Connu sont si rares en Alphasia. Nos cartographes manquent cruellement d'informations et passent leur vie à se battre contre eux et depuis, peu ont retenté l'aventure de redessiner la carte du Monde Connu. Maintenant, nous nous repérons avec des petites cartes de contrées mais traverser un continent revient toujours à marcher sans vraiment savoir où se diriger lorsqu'il n'y a pas une grande route commerciale… Il faudra attendre l'inauguration de la Nouvelle Ere pour espérer revoir une carte fiable du Monde Connu ! »

PROLOGUE :
La Septième Prophétie d'Erxalion

Prologue :

Deadly Omen

Erxalion :

« Il est dit que la plupart des prophètes étaient généralement considérés comme des fous, des illuminés se disant transmettre la voix divine pour prévenir les mortels d'un événement les concernant, ou alors, des confidents pour les âmes perdues qui nous oublient une fois leurs malheurs apaisés. Et moi, je suis un prophète. Mais loin d'être un prophète comme mes collègues. Je suis… Je suis sans aucun doute le dernier survivant de la glorieuse et légendaire cité de Mondias. Et en ces temps, je vis sur les Terres Célestes de Lacrimatica avec mon fidèle compagnon, Zaphiro, un talentueux chien capable de maîtriser les arts. Je ne sais plus quel âge j'ai. Mais malgré moi, les dieux m'ont maudis depuis la Chute de Mondias, et je suis ainsi devenu immortel. Mais ceci est une autre histoire… Comme je l'ai déjà dit, je suis prophète, et je le suis devenu le jour où Ael, l'ange aveugle, est venu à moi après les drames de la Septième Grande Apocalypse. Il m'a dit que, étant le dernier survivant connu de Mondias, je devais transmettre la voix divine aux Lumières d'Alphasia afin de les prévenir de sept événements majeurs pour Alphasia et d'autres mondes. Il m'a aussi dit que la septième et dernière prophétie serait la plus dramatique, au point où l'événement évoqué par celle-ci serait capable de renverser Alphasia à tout jamais. J'ai ainsi écrit un livre sur mes sept prophéties. Or, les grands mages, rois, prophètes et autres grands personnages, n'ont point prêté attention aux écrits de cet ouvrage. Pourtant, à l'heure où j'écris ces mots, je sais que les six prophéties se sont déjà accomplies. Car des fantômes, des divinités et des anges sont déjà venus à moi pour me confirmer leur accomplissement.

Bien qu'elles n'aient pas eu un impact assez grand sur le Monde Connu, excepté pour une s'étant déroulé dans un autre monde, mon livre est tombé à présent dans l'oubli et devient petit à petit la poussière du temps qui passe dans quelques grandes bibliothèques. Mais lorsque l'on m'a annoncé l'accomplissement de la sixième prophétie, Ael m'a rappelé de prendre garde à la dernière. Et c'est là que je me suis rappelé que je ne parvenais point à traduire cette étrange prophétie. Elle était la seule, parmi les autres, à être en effet écrite d'une vieille langue oubliée par les humains comme moi. Après de longues recherches, j'ai appris que ces étranges mots étaient du vieux langage draconnique. Et c'est sans perdre de temps que je quittai Lacrimatica pour me renseigner auprès du plus vieux dragon du Monde Connu d'Alphasia : Azuris, l'œil de l'Au-delà. »

Sur les champs du désastre,
La descente de la vérité,
La voix du Père, des Gardiens,
Sept révélations, sept héros, sept maux,

Du sang des anges,
La rivière de l'oubli coule,
Le monde l'a perdu,
Mais il commence à sourire,
Le Septième Chant du Prophète,

Le dernier des désastres…

Azuris OkulFaralhalla

Je dois marcher pour mon monde,
Les escaliers de roc me guident haut,
Là où l'on ne voit pas la fin,
Il me faut la lumière sur ce mystère,

« Entre les chaînes infranchissables au Grand Nord du Monde Connu, sur le continent Frigiast, se dresse parmi ces grandes montagnes gelées un grand mont que les loups des forêts de Frigiast ont nommé le Mont Sans Sommet. Il n'y a rien ici qui puisse intéresser les aventuriers et les chaînes gelées sont dangereuses. Mais je sais que tous monts a son sommet, et qu'à celui-ci dort un grand dragon avec qui j'ai déjà eu affaire jadis. Azuris voit le passé dans une gigantesque boule de saphir au pic de son mont. Considéré comme un fou par les autres dragons, il vit seul ici, en ces terres gelées, aux Limites du Monde Connu… »

Les ombres des pierres dessinent mon chemin,
Les crocs du blizzard mordent ma chair,
Mais mon désir de savoir brûle enfin,
Car je sais que ses mots bouleverseront mes terres,

O, toi, le Dragon de l'Au-delà,
Dis-moi la raison, la vérité,
Ces mots me font peur,
Mais le monde les ignore,

Prophet's ascension,
Domes De Okul,

Au sommet se trouve la poussière de tes larmes,
Jadis, les tiens ne t'ont pas écouté, ta vérité,

Mais tu me connais, je viens sans arme,
Et encore, je viens à toi pour mon esprit hanté,
Par ces mots qui résonnent comme une alarme,
Car ces révélations divines me rendent inquiet,

AZURIS OKULFARALHALLA,
TELL ME THE SECRETS RHYMES,
AZURIS, EYES OF FUTURE,
SON OF FORGOTTEN TRUTH,
TELL ME THE SECRETS RHYMES,

Dans ton grand saphir azur,
Tu peux voir l'éternel au-delà,
Et de tes mots vérité sera,
Dis-moi, je veux savoir et être sûr,

Azuris Okulfaralhalla,
Descendant d'Alonus, d'Ekranos et de Vita,
Hodatruratras,
D'Almonnidomes,
Ton alduunsia,

AZURIS OKULFARALHALLA,
TELL ME THE SECRETS RHYMES,
AZURIS, EYES OF FUTURE,
SON OF FORGOTTEN TRUTH,
TELL ME THE SECRETS RHYMES,

Okulfaralhalla…
De ton grand saphir,
Okulfaralhalla…
Tu vois les mots des âmes,
Tell me the secrets rhymes…

RakiaDrackon

« Mmmh… J'ai entendu… Ton appel, Homon ! Et… Ces mots que je sais bien lire… Ils m'effraient… Ils m'effraient tellement… Me Xaelos ! Cette prophétie parle… De Rakia que nous… Les Drackon, avons préféré oublier… Et les dire… Blasphème et peur pour nous ! Raor cumun ! Je ne peux te dévoiler… Car la peur de dire me dévore… Je ne peux pas dire ces rakia ! Mais je peux, Homon, t'enseigner… Les premiers Rakia des Drackon ! »

Ror Kanath

Ma sagesse brutalisée par cette vision mystique,
Sombre révélation d'un passé oublié,
Les ruines de ce silencieux langage antique,
Hantent à présent mon âme affolée,

Un dragon m'a parlé, dévoilé,
Les secrets de son histoire,
De son lourd et sinistre savoir,
Ror Kanath, alphabet oublié,

Le Rakia Draconnique Antique,
L'origine du discours, de la pensée,
De la guerre, de l'évolution,
Les mots sacrés et bannis,
Origines du Bien et du Mal,
Origines d'Alphasia,

Ainsi je sais les mots,
Les Rakias interdits,
Ils me terrifient,
Je dois dire le plus tôt,

La révélation,
De ce septième chant,
L'annonciation,
Du trouble des temps,

Le Rakia Draconnique Antique,
L'origine du discours, de la pensée,
De la guerre, de l'évolution,
Les mots sacrés et bannis,
Origines du Bien et du Mal,
Origines d'Alphasia,

Ancients words,
Of these olds times,
Reveled,
For the last prophecy,
The last prophecy,
WHYRMRAOR !

Le Rakia Draconnique Antique,
L'origine du discours, de la pensée,
De la guerre, de l'évolution,
Les mots sacrés et bannis,
Origines du Bien et du Mal,
Origines d'Alphasia,

Alphasia tremblera…
Les mots avertissent du Chaos…
Mais à présent,
Je peux lire les mots draconniques,

Lumière

L'encre révélatrice fait tomber le voile,
Le savoir s'est transmis par le mystère,
Je me sens ainsi perturbé d'une façon brutale,
Car la joie et la folie de la sagesse me frappèrent,

Comme la foudre, je suis déchiré par la révélation,
Chaque mot, chaque lettre est une lumière,
Mes yeux humides dansent avec attention,
Les mots illuminent ma conscience entière,

Les pages tournent et je lis encore,
Je poursuis, le mystère s'efface,
Chaque page que j'achève est de l'or,
Le passé, les histoires y ont leurs traces,

Je suis un écrivain, donc je suis un Dieu,
Rien ne peut me guider, je suis mon Roi,
J'avance seul au-delà des grands cieux,
Et je me dois de bâtir ma propre voie,

Plongé dans le désespoir et la peine,
Parler m'a été si inutile et vain,
Mais les mots font pomper mes veines,
Et grâce à l'encre, je me relève enfin,

« Si tout s'écroule, et que, dans ta souffrance tu ne parviens pas à revenir vers ton prochain, craignant de le perdre pour ce que tu es, alors seuls les mots peuvent t'éclairer, t'élever au-delà de l'infini afin de devenir un être divin. Deviens toi-même, car au-delà de l'humain, il y a le divin. Lève-toi de ta vision de mortel et contemple cet horizon lointain, et pourtant, si proche. Écris ton histoire, ton monde, et trouve ta lumière… »

J'écris, donc je suis,
Si les ténèbres me guident,
Je sais ce que je suis,
Et j'efface ce sang limpide,

Le dragon déploie ses immenses ailes,
Je suis un prophète aux yeux divins,
Le monde pourra brûler d'une voie cruelle,
Mais là je le verrai s'illuminer enfin,

Ma plume trace le chemin d'un monde,
Révélant ma sagesse et ma vision,
Tout se diffusera avec le chant du gong,
C'est pour comprendre qu'ensemble, nous crions,

Erxalion Oromys

Oromys…
Fils de la déchirée Mondias,
Erxalion…
Que ton Ror Kanath dévoile la vérité,

Erxalion Oromys,
Tes Sept Prophéties,
Révélées par l'ange aveugle Ael,
Et ta grande crainte du dernier chant divin,

Wymra ascendante,
Héritier de l'alphabet Ror Kanath,
Erxalion Oromys, le plus ancien des prophètes,
Maudit depuis la chute des anciens temps,
Je t'écouterais jusqu'au bout de l'éternité,

Wymra ascendante,
Héritier de l'alphabet Ror Kanath,
Erxalion Oromys, venus de la cité légendaire (Mondias….)
Prophète perdu, dernier des Oromys,

Oromys… Fils de la déchirée Mondias,
Erxalion… Que ton Ror Kanath dévoile la vérité,
Prophète Erxalion,
Conteur d'histoires,

Wymra ascendante,
Héritier du Ror Kanath,
Erxalion Oromys, tu descends de Matherion, Alonus et Omika,
Whrymcummun, de Lacrimatica, ton Apokalys,

Oromys… Fils de la déchirée Mondias,
Oromys… Que ton Ror Kanath dévoile la vérité,
Oromys… Fils de la déchirée Mondias,

Auteur inconnu,

Terrakschildt

FLUMJANEAE TOMBARA,
MARAE ILL SOLAVJ OTT XAELOS,
TERRA ILL FRAK EIJ LACRIMA,
LHALLA ILL TOMBARA ONJ KRAKIROI,

TERRAKSCHILDT,
TERRAKSCHILDT,

IRK ILL KHUM TEJ,
OKR TUR EPIKUS UMS TUR KJORNOS,
OKR TUR EPIKUS FLUMUR SEJ SINYR,
IRK ILL KHUM TEJ,

ASKJ RAOR, IRK ILL DESTRORM,
ASKJ RORURAK, IRK ILL KRAORJAR,

LO DOZ ALONJAR ILL FKRAUNG,
TUR FASKUM OKR DJARKNOS LUX ILL UMS,
LO WJORLCOLOMN ILL FULLK,
LI NUUM KJORARKUND ALAFASIA ILL RAGKRUM,

TERRAKSCHILDT,
TERRAKSCHILDT,

FJORM OBLUMNOSRTERMEJ,
BHANOR ILL SOLAVJ,
I LI IVIR ONJ KRAKIROI,
NAVJAR ILL SOLAVJ,

TERRAKSCHILDT,
TERRAKSCHILDT,

(Une pluie de cendres tombe,
Mer s'élèvera vers les cieux,
Terre se déchirera en larmes,
Temps tombera sous sa folie,

Enfant de la Terre,
Enfant de la Terre,

Il te choisira,
Que ton épée soit ton honneur,
Que ton épée lave ses péchés,
Il te choisira,

Comme la tempête, elle détruira,
Comme l'horreur, elle terrifiera,

Les deux origines brûleront,
Ton destin de ténèbres lumineuses sera,
Les piliers du monde s'écrouleront,
Le nouveau chaos Alafasia renversera,

Enfant de la Terre,
Enfant de la Terre,

Des champs de l'oubli,
La guerre germera,
Et la vie dans la folie,
Jamais ne se relèvera,

Enfant de la Terre,
Enfant de la Terre,)

« Terrakschildt », dernier des Sept Chants,
Traduit par le Prophète Raos Erxalion Oromys

Apokalys

Erxalion :

« Voilà ce que j'ai pu en tirer selon les secrets de l'alphabet Draconnique Antique, Ror Kanath. Cette dernière prophétie est quelque peu inquiétante. Les six précédentes ne concernaient que quelques héros libérant des terres sous l'emprise d'un mal, ou alors, l'accomplissement de grandes quêtes aboutissant à la libération de nombreuses âmes, mais ici, il semble que ce chant concerne tout le Monde Connu, j'en ai bien peur. Mais ce qui m'inquiète le plus a été le fait qu'Azuris ai refusé de traduire ce chant. Il m'a dévoilé que certains de ces mots ne devaient pas être prononcés et avaient été bannis par les dragons. Tout ce que j'en déduis, c'est que ce chant, Terrakschildt, fait peur aux dragons. Ils savent des choses qu'ils se refusent de révéler au risque de leur rappeler certains mauvais souvenirs. De toute évidence, ce chant parle d'une future guerre qui frappera Alphasia. Serait-ce la Huitième Grande Apocalypse ? Quelles en seraient les origines ? Qui est ce fameux Enfant de la Terre qui donne son titre au chant ? Le messie de cette future folie ? Décidément, ce chant n'apporte plus de questions que de réponses… Et malheureusement, nous ne pouvons rien faire, si ce n'est que d'attendre. Le monde basculera, Ael m'avait averti de la dangerosité qu'annonçait ce chant. Mais dans tous les cas, mon objectif est le même : Transmettre ma prophétie aux grands rois afin de nous préparer à cette future catastrophe ! »

En l'An 4972, Le Mage Blanc trahit Thorus, le Roi des Dragons déclenchant ainsi une guerre entre les hommes du Mage Blanc, les Rodrwrarks, contre les dragons dans le but de les anéantir. Bien que cette guerre ne concerne qu'un groupe d'hommes et les dragons, les rois et autres grands prophètes et magiciens en conclurent que cet événement correspondait au Septième Chant d'Erxalion. C'est alors que la popularité de ce dernier chuta, accusé d'avoir causé une grande peur sur tout le Monde Connu. En effet, Erxalion avait annoncé qu'une grande guerre renversera le Monde Connu. Mais il ne s'agissait, selon les Grandes Puissances, que de cette guerre civile ne concernant que la race draconnique, mais en aucun cas Alphasia n'a été menacée. De plus, les seigneuries et royaumes ne furent absolument pas affligé ni dérangé par ces différents entre les deux camps. Le Mage Blanc ne possédait qu'un château avec à peine un millier d'hommes sous ses ordres. Et donc, il ne s'agissait que d'un conflit dans ce monde encore en paix.

Mais les années passèrent, et Erxalion continua malgré lui à lutter contre cette incompréhension de sa dernière prophétie. Il alla devant les trônes hurlant sa vérité, voulant que sa prophétie ait été mal interprétée et toujours inaccomplie. Plus le temps avançait, plus il fut pris pour un fou. Et, pour sa sécurité, son grand ami et roi de Deïnor, Arthor, prit la décision de l'exiler de force malgré lui. Blessé par ce difficile choix de son grand ami, Erxalion, surnommé le Prophète Perdu, se retira en Lacrimatica quelques années. Puis il redescendit en

Alphasia en vagabondant à travers les terres et les plaines en tant que barde et conteur d'histoires. Et depuis, il ne dit plus mot sur son Septième Chant… Terrakschildt.

Auteur Inconnu,

LIVRE I :

Alphasia, Monde aux Mille Conquêtes

SOMMAIRE :

I/ Préface - Les cinq Pères (Passage vers le Monde aux Mille Conquêtes) (p.32)
II/ Prologue – Le Chant de la Féerie (p.34)
III/ A travers les murmures d'Alphasia (p.37)
IV/ Les quatre Lumières (p.40)
V/ Les sept damnés (p.41)
VI/ Deïnor, capitale d'Elaros (p.43)
VII/ Forêt antique de Lumière (p.45)
VIII/ Rognulf le Lutin Fermier (p.47)
IX/ Les trois continents (p.49)
X/ Discours entre la vie et la mort (p.50)
XI/ Monde aux mille conquêtes (p.52)
XII/ Traître Arkanor (p.60)
XIII/ Time of Fantasy (Traduction de Kerion) (p.62)

CHRONOLOGIE

Histoire actuelle :

Je tiens à préciser que cette chronologie de la précédente Ere peut contenir certaines erreurs. En effet, elle est le résultat d'une longue recherche à travers les archives des trois continents ainsi que certaines légendes et rumeurs marquantes. Utilisez-là uniquement à titre indicatif, et non comme une source fiable. N'oubliez pas que les différents royaumes d'Alphasia ont chacun leur propre histoire qu'ils gardent jalousement dans leurs cultures et traditions. De ce fait, on ne peut pas réellement dire qu'il existe une « Histoire du Monde ».

ERE DES HOMMES* :

-AN 0 : Fondation de Deïnor.
-AN 38 : Première guerre des hommes contre les créatures marines.
-AN 40 : Défaite des humains lors de la dernière bataille navale contre les léviathans.
-AN 50-80 : Fondation du Temple de la Lune.
-AN 107 : Première guerre des hommes contre les chevaux.
-AN 126 : Fin de la guerre, victoire des chevaux. Naissance de l'Arbre Anurys des elfes à Iméras, son pouvoir donnant ainsi la parole aux animaux.
-AN 800 : Première Grande Bataille Navale entre les pirates et la Marine d'Iméras.
-AN 820 : Fin de la Première Grande Bataille Navale, défaite désastreuse de la Marine.
-AN 1348 : Découverte de l'éther.
-AN 1876 : Naissance mystérieuse du Maelström des Titans, empêchant alors la plupart des échanges commerciaux maritimes entre les trois continents.

-AN 2597 : Seconde Guerre Equine contre les humains.
-AN 2600 : Sixième Grande Apocalypse. Le tyran Kraros veut éradiquer la race équine. Une grande guerre désastreuse fait rage sur tout Alphasia. Les chevaux alliés aux dragons, oiseaux et léviathans combattent avec courage les puissantes armées du tyran.
-AN 2605 : Fin de la Sixième Grande Apocalypse. Victoire écrasante des chevaux.
-AN 3000 : Découverte d'Apocalypticus. Mystérieuse créature à la puissance inimaginable. La créature sommeillant, les quatre rois ont ordonné un enchantement puissant capable de laisser le monstre endormit pendant quelques millénaires.
-AN 3264 : Grande vague de piraterie à l'origine encore inconnue avant que le Roi des Océans ne s'exile d'Alphasia avec tous les pirates. Sy'Maloth, port capital d'Iméras, se retrouve sans roi et dirigé par un puissant conseil militaire.
-AN 3871 : Victoire de la déesse Nora sur l'invasion des trolls au Nord d'Elaros.
-AN 4260 : Zarkhell, puissant nécromancien, assassine trois paladins. Marquant la naissance de l'homme le plus redoutable de l'Ere des Hommes.
-AN 4392-4421 : Vague de meurtres et de terribles batailles suite à l'assaut de deux mystérieux dragons sur le continent d'Iméras.
-AN 4422 : Naissance de la toute première alliance « Le clan des X ». Union de 10 créatures rendant justice sur les trois continents.
-AN 4500 : Septième Grande Apocalypse. La plus grande et terrible guerre d'Alphasia.

-AN 5009 -> année actuelle

*Cette ère a été nommée ainsi suite au Conseil d'Urgence ayant eu lieu suite à l'incident du Silencieux Hurlant et le retour alarmant des anciens héros (y compris des membres du légendaire Clan des X)

Préface - Les cinq Pères
(Passage vers le Monde aux Mille Conquêtes)

Du feu, de l'eau, du temps, de la vie, et de la mort...
C'est ainsi qu'est né Alphasia, le Monde aux Mille Conquêtes.
Mille conquêtes ? Pourquoi mille conquêtes ? Me demanderiez-vous.

Et moi, Raos Erxalionus vous répondra :
« Monde aux mille conquêtes, où les légendes, mythes, guerres, prophéties et héros sont innombrables, et ce, depuis la création de ce monde il y a des milliards d'années... »

Les cinq Dracks, pères fondateurs de ce monde, y veillent afin d'y empêcher sa fin.
Alphasia doit ainsi être en parfait équilibre : entre le bien et le mal, la lumière et les ténèbres.

En effet, beaucoup de récits épiques se mettent du côté du bien afin d'éradiquer le mal. Mais si le mal n'existe plus, le monde, dit « parfait », court en réalité totalement à sa perte. La lumière a besoin des ténèbres, les ténèbres ont besoin de la lumière. Sans ténèbres, l'équilibre est brisé et le monde meurt.

Alphasia a très bien compris ce concept, et, l'apocalypse n'a frappé ce monde que sept fois. La dernière Grande Apocalypse étant la plus terrifiante. Or, 500 ans après cette dernière, le mal est encore roi des trois continents. Malgré cela, toutes les créatures d'Alphasia ont gardé leur puissance, bien que les grands héros connus aient été vaincus par la mort elle-même lors de la Septième Grande

Apocalypse. Le sang, les larmes, le feu, la lâcheté et la haine sévissent encore sur les terres de la lumière. L'équilibre du monde est toujours menacé. Mais les ténèbres préparent un assaut encore bien plus terrifiant qu'il y a 500 ans. Leur revanche sera sans pitié. Les quatre rois d'Alphasia savent très bien qu'ils ne pourront rien faire contre cette future menace, malgré leur impressionnante puissance...

Mais il ne reste qu'un espoir...

La Légende Disparue va revenir, bien plus redoutable que lors de la dernière Grande Apocalypse... »

Prologue : Le Chant de la Féerie

[Il s'agit-là d'une chanson que l'on enseigne à toutes les écoles du monde d'Alphasia. On peut dire, d'une certaine façon, qu'il s'agit du hymne de notre monde. Pourtant, ses origines sont inondées de mystères. Ayant moi-même effectué des recherches pour enrichir mes ouvrages à ce sujet, je peux vous affirmer que cette chanson reste une sacrée curiosité dans le folklore d'Alphasia. Néanmoins, mes recherches ont tout de même porté leurs fruits. J'ai découvert un ancien parchemin dans lequel était rédigé une chanson reprenant le refrain de l'hymne « Le Chant de la Féerie », cette chanson était intitulée « Traître Arkanor ». Je n'ai rien découvert concernant les origines de ce curieux chant. Le Cheval Noir, nommé Arkanor, évoqué est le traître ayant failli conduire Alphasia dans les abîmes du chaos lors de la Septième Grande Apocalypse. J'y viendrais en détails plus tard. Car j'ai ce pressentiment que cette chanson détient un grand nombre de réponses liées aux origines mêmes d'Alphasia.]

Bienvenue dans ce monde fantastique,
Votre esprit est apaisé par ces couleurs divines,
Bienvenue dans cet autre conte légendaire,
Où les rois, les reines et les guerriers vivent dans la paix et l'amour,
Où les symphonies vous guideront vers la vérité unique,
Où l'homme n'est qu'une créature parmi d'autres,
Où ténèbres et lumières sont équilibrés,
Où la liberté est impératrice,
Où les rêves sont réalité,

Bienvenue au Monde aux Mille Conquêtes,
Soyez le témoin et la racine des plus merveilleuses beautés,
Auteur et aventuriers des plus majestueuses sagas,
Dont chaque épisode est une rhapsodie,
Résonnant à travers l'éternité,

Toute vie est un monde, un conte fabuleux,
Dont une journée est un chapitre,
Et chacune tourne inlassablement,
Tel le désir le cycle de l'Eternité,
La majestueuse Roue du Temps,
Les chansons des prophéties mystiques,

Ecartez-vous du sinistre Cheval Noir,
Au risque de laisser des pages vides à votre Livre de Vie,
Ne vous perdez pas dans la Symphonie du Silence,
L'île errante appartient à l'Oubli.
Soyez le témoin des merveilles et racines de l'Arbre de Vie,
Vos émotions seront les couleurs qui peigneront vos pages,
Marchez toujours là où l'horizon vous cache,

Mais le chemin de toute vie ne s'offre jamais de face,
Il n'est que les empreintes de vos voyages spirituels,
La réalité des mondes ne possède aucune féerie,
Car cette dernière réside seulement en vous,
Soyez la rêverie forgeant d'enchantés chemins,

Chevalier des périlleux chemins,
Forgeron de ta propre légende,
Galope par-delà plaines, forêts et monts,
Illumine la voie des contes féeriques,
Les chansons des mystérieuses prophéties,

Ecartez-vous du sinistre Cheval Noir,
Au risque de laisser des pages vides à votre Livre de Vie,
Ne vous perdez pas dans la Symphonie du Silence,
L'île errante appartient à l'Oubli, au Temps,
Soyez le témoin des merveilles et racines de l'Arbre de Vie,
Vos émotions seront les couleurs qui peigneront vos pages,
Marchez toujours là où l'horizon vous cache,

A Travers les Murmures d'Alphasia

[Soyez votre propre Dieu, Héros, Monde. La liberté de créer brise les frontières de l'espace-temps, alors ne perdez pas votre temps à les chercher.]

A travers la belle et majestueuse Alphasia,
Je ressens la grâce des elfes alliés aux chevaux,
Je vois le courage et la foi humaine,
J'entends les cris de liberté des dragons,
Les nains creusent toujours aussi profond,
Qu'ils prennent garde aux royaumes des abymes.

Les fantastiques contrés d'Elaros m'émerveillent,
La couverture blanche de Frigiast me glace les os,
Le tonnerre d'Iméras me frappe de peur, mais m'enchante,
Les mers aux mille dangers me noient dans l'inconnu et le mystérieux.

Attend-moi, Alphasia,
J'arrive !
Laisse-moi quitter mon monde,
Pour te rejoindre !
Envole-moi,
Par-dessus les gigantesques cités des hommes,
Par-dessus les Monts titanesques,
Par-dessus les forêts éternelles elfiques,
Par-dessus les mers de feu et de larmes,
Par-dessus les vertigineuses chaînes qui embrassent les cieux,
Par-dessus les glaciers immortels de Frigiast,
Attend-moi, Alphasia,
J'arrive !

J'ai rencontré les plus grandes légendes,
Et les plus vaillants héros.
Moi, Raos Erxalionus Oromys de Mondias,
Avec mon fidèle compagnon Zaphiro,
Nous vous conterons les épopées les plus fantastiques,
A travers les murmures d'Alphasia.

Les elfes chantent souvent ces symphonies épiques,
Pour bercer l'esprit de l'aventurier en quête.
Les nains réveillent trop souvent d'anciennes entités,
Mais l'on ne peut étancher leur soif d'or.
Les hommes prient et bâtissent pour leur foi,
Afin de donner un sens bénéfique à leur existence.
Les chevaux galopent librement sur leurs plaines,
Dansants avec les vents divins pour apaiser les souffrances des héros oubliés.
Les léviathans nagent pacifiquement dans leurs mers éternelles,
A la recherche des derniers vestiges perdus.
Les oiseaux volent haut dans le ciel en veillant sur les peuples,
Afin de les défendre contre la moindre douleur.
Les dragons recherchent leurs Dracks perdus,
Inquiets pour l'avenir d'Alphasia…

Alphasia !
L'amour du bien et la peur du mal,
Terre de la sauvegarde du bonheur,
Contes épiques et fantastiques,
Là où la nature gouverne même les Dieux.

Braltaly :
« N'ai crainte, jeune âme ! Viens ! Approche-toi ! Ouvre le portail, Atlas Millenius te guidera vers un monde aux mille merveilles… »

J'ai rencontré les plus grandes légendes,
Et les plus vaillants héros.
Moi, Raos Erxalionus Oromys de Mondias,
Avec mon fidèle compagnon Zaphiro,
Nous vous conterons les épopées les plus fantastiques,
A travers les murmures d'Alphasia.

Braltaly :
« Jeune âme perdue… Tu as trop souffert dans ton monde, c'est bien cela ? En tout cas, c'est ce que les anges m'ont dit ! Allez, viens ! Suis-moi ! Inutile de rester dans ce monde, passe à travers Atlas Millenius et vis les beautés d'Alphasia… »

Alphasia,
Monde aux mille conquêtes !

Les Quatre Lumières

[Danathos, Tanor, Amblivus, Thorus... Tels sont les noms de nos quatre rois. Ils représentent pour beaucoup le bien, la justice, et sont, à eux quatre, de véritables légendes. Quiconque osera s'opposer à eux le regrettera. Ils sont aussi nos derniers héros. En effet, la dernière Grande Apocalypse a été si effroyable que les pères de nos rois actuels ont tous été tués, et avec eux, nos meilleurs guerriers, ainsi que tous nos héros connus. Mais nos quatre rois nous ont permis de repousser le mal durant ces cinq derniers siècles, attendant le retour de la Légende Disparue qui nous avait tous sauvé lors de la septième Grande Apocalypse. Néanmoins, Thorus, Roi des dragons, a mystérieusement disparu depuis qu'un mage ai trahi sa cour. J'y viendrais bien plus tard, car là aussi, trop de mystères demeurent autour de cette malédiction.]

Un cheval, un griffon,
Un léviathan, un dragon...
Ainsi sont les quatre empereurs,
Rois d'une ère,
Chassant le malheur,
Gardiens de nos terres.

De la défense divine équine,
De la vaillance impressionnante des cieux,
De l'intelligence terrifiante des abysses,
De la puissance antique dragonique.

Les quatre rois légendaires règnent sur le bien,
Protégeant nos siens,
Usant de leur puissance afin de sauvegarder l'équilibre,
Gardant nos terres libres,

Les Sept Damnés

[Les Sept Damnés sont, en quelque sorte, sept seigneurs aux intentions jugées néfastes envers la paix d'Alphasia. Certains sont des conquérants, d'autres des aventuriers solitaires capables des pires crimes pour subvenir à leurs fins, des sorciers aux intentions étranges et menaçantes... Bref, des individus aux grandes ambitions capables des pires choses afin d'atteindre leurs buts. On ne sait peu de choses sur eux, mais leurs faits et gestes sont surveillés par les grandes puissances d'Alphasia.]

Un cavalier noir, une sorcière,
Un chasseur de prime, un nécromancien,
Un mage noir…

ILS SONT SEPT,
A dominer les ténèbres, ILS SONT SEPT,
A mener chacun son but, ILS SONT SEPT,
A vouloir renverser Deïnor, ILS SONT SEPT,
A craindre la légende disparue, ILS SONT SEPT,

SEPT est le nombre de Grande Apocalypse à avoir déchiré les trois continents,
SEPT jours est le temps auquel les Dracks ont créé Alphasia,
SEPT sont les éléments constituant le monde,
SEPT sont les damnés rois des ténèbres.

Deux d'entre eux n'ont que leur existence de révélée,
Cinq d'entre eux sont déjà libérés,
Ou plutôt échappés,
De leur prison des damnés.

Leurs but ne sont pas les mêmes,
Mais leur souhait premier,
N'est autre que le retour de leur Dieu bien-aimé,
Le Drack Noir lui-même.

Ils sont les survivants de la Septième Grande Apocalypse,
Ils gardent dangereusement la gigantesque forteresse des Terres Abandonnées,
Lieu où ils ont fait saigner le monde il y a cinq siècles,
Lieu où vivait leur Dieu de la destruction et de la mort,
Promettant un avenir d'effrois et de sang,
Promettant le retour du Règne du Chaos !

Deïnor, Capitale d'Elaros

[C'était il y a plus de 5 millénaires. En ces temps, un terrible tyran du nom de Deïmar emmena son peuple, soumis à ses ordres inhumains, au sommet d'une grande colline recouverte par la charmante forêt de Lumière, non loin de la mer. C'est sur cette colline que le tyran ordonna la construction d'une cité digne de son nom : Elle porterait ainsi son propre nom, au sommet de la colline, prouvant la puissance du tyran. C'est alors que tout le peuple, femmes et enfants y compris, se mit à la construction de la cité. Ils étaient donc réduits à l'état d'esclave et chaque citoyen n'avait le droit qu'à un misérable repas par jour. Les hommes n'avaient plus la force, les enfants plus le sourire, les femmes plus de lait pour nourrir leurs bébés… Mais un jour, Nora, fille d'un rebelle jadis tué par Deïmar, s'en alla dans la forêt, demandant l'aide des esprits forestiers. Ses appels furent entendus, et Lumière, le cerf gardian de la forêt, vînt à elle. Ils avaient un ennemi en commun, un ennemi qui détruisait la forêt et tout un peuple. Lumière donna donc à la jeune fille une épée runique, « Lux Aeterna ». En échange, Nora devait protéger la forêt et son peuple. La nuit venue, Nora charma le tyran grâce au pouvoir de l'épée. Puis il s'endormit, et Nora lui trancha la gorge. Le sang du tyran coula telle une fontaine tout la nuit. Et le matin, une rivière était née du sang du tyran. Cette dernière prenait source au sommet de la colline, là où Deïmar fut tué, puis se déversa dans la mer. A la suite de cet événement, Nora participa à la construction de la nouvelle ville rebaptisée « Deïnor », mais elle fut déplacée vers la mer, afin de ne pas raser d'arbre, et devînt ainsi un port.

Par la suite, Nora acquit en puissance, de nombreux maîtres d'armes, ainsi que des mages lui enseignèrent la maîtrise de l'épée et de la magie. Elle devînt à la fois une véritable guerrière ainsi qu'une magicienne de talent. Gardienne de la forêt de Lumière ainsi que de sa ville. Elle devînt aussi très rapidement une divinité redoutable préservant le bien. Mais elle périt lors de la septième Grande Apocalypse il y a 500 ans. Nous ignorons toujours où elle a été enterrée mais ce qui est sûr et certain, c'est que sa tombe se situe quelque part dans Deïnor…]

Située au Nord,
Du continent du Sud,
Puissant et majestueux port,
Chacun y va à son habitude,

Première cité du continent,
Née depuis l'aube des temps,
Véritable forteresse vivante,
Bâtit sur le sang d'un tyran.

La cité, de la septième Grande Apocalypse, a été la dernière victime,
Gigantesque et imposante, sa puissance se voit par-delà sa cime,
Gouvernée par un conseil attendant le légendaire roi disparu,
Elle détient les tombeaux des héros perdus.

Ses défenses érigées par la légende disparue,
S'enclenchent dès qu'une grande menace approche des lieux,
Quatre chevaux réveillent quatre tours en temps voulu,
Et les murs s'élèvent ainsi jusqu'aux cieux.

La Forêt Antique de Lumière

Ta forêt nous cache des intrus isolés,
Ton honneur nous enseigne les vertus oubliées,
Ta grâce nous surveille pour l'éternité,
Ton courage nous prouve ta bonté,
Ta puissance nous défend des damnés.

Ton saint nom est Lumière.

Esprit saint, gardien de la forêt de Deïnor…
Tu es le cerf choisit par le Drack Blanc,
Pour veiller sur ta forêt divine,
Pour enseigner les vertus,
Et défendre tes alliés.

Ton saint nom est Lumière.

Ta forêt n'a jamais été détruite ni rasée,
Tu es juste un esprit saint, pas une légende, ni un héros,
Peu d'êtres ont conscience de ton vivant,
Tu n'es qu'un esprit saint protecteur,
Ta magie enseigne la pureté,
Chasse les damnés.

Tu es le cerf, gardien de la forêt de Deïnor,
Immense forêt vierge depuis la création d'Alphasia,
Ta forêt, ta magie, ton courage repoussent la terreur,
Tu es l'allié du symbole de Deïnor, Nora,
Ta grâce et ton honneur, de nos esprits, chassent l'erreur.

Ton saint nom est Lumière.

Esprit saint, gardien de la forêt de Deïnor…

Tu es le cerf choisit par le Drack Blanc,
Pour veiller sur ta forêt divine,
Pour enseigner les vertus,
Et défendre tes alliés.

Ton saint nom est Lumière.

Braltaly, Nora, Arkanör, Thorus, Danathos et moi-même,
Nous te considérons comme l'enfant des dracks.
Ton saint nom est Lumière.

Rognulf le Lutin Fermier

Eyh, toi ! Ça te dis de boire un p'tit coup ?
Diantre, tu désires un sacré coup ?
T'inquiète, passe la forêt vers le Sud de Deïnor,
Au cœur des plaines Souffledor se trouve une ferme,
Là, ton futur ami te tendra les bras !

Et oui, et son nom est Rognulf, Rognulf le Lutin !

Officiellement Deïnor interdit l'Absinthe de la Wyverne,
Car ses effets secondaires ne sont jamais les mêmes,
Mais toujours sources d'un fou rire garantie ! Hé hé !

Allez, viens boire un coup chez le fermier Rognulf !
Il te racontera les histoires d'Alphasia,
Autour d'une bonne pinte de bière caramélisée comme apéro,
Et quelques cornes d'hydromel et hypocras au dîner,
Puis la fameuse Absinthe de la Wyverne comme digestif !

Mais chut, pas un mot à n'importe qui !
Non pas que le Roi Arthor de Deïnor te punira,
Pour trafic d'illicites boissons,
Mais il boira avec toi,
Et dieux savent qu'il aime boire avec ses gardes et citoyens, bon roi qu'il est,
Mais ses cuites à cette Absinthe si convoitée,
Pourraient causer de graves incidents diplomatiques,
Car il faut le dire, même sobre, Arthor est maladroit en politique,
Les dieux-mêmes lui reprochent son incompétence !

Allez, viens boire un coup chez le fermier Rognulf !
Il te racontera les histoires d'Alphasia,
Autour d'une bonne pinte de bière caramélisée comme apéro,
Et quelques cornes d'hydromel et hypocras au dîner,
Puis la fameuse Absinthe de la Wyverne comme digestif !

Les pirates pourraient même mettre fin à leur exil,
D'il y a des siècles et des siècles,
Pour mettre la main sur le secret de cette curieuse Absinthe !

Allez, viens boire un coup !

Allez, viens boire un coup chez le fermier Rognulf !
Il te racontera les histoires d'Alphasia,
Autour d'une bonne pinte de bière caramélisée comme apéro,
Et quelques cornes d'hydromel et hypocras au dîner,
Puis la fameuse Absinthe de la Wyverne comme digestif !

Les Trois Continents

Alphasia, le monde aux mille conquêtes,
Sa grandeur se limite aux trois continents,
Où chaque héros y accomplit leurs épiques quêtes,
Où les trois terres sont liées au Maelström des Titans.

Frigiast, continent du Nord, où son sommet est recouvert de glace,
Gouverné par l'hiver lui-même, la reine des glaces,
Royaume des loups, en ce lieu se trouve les terres sacrées des chevaux,
Continent où sommeillent les Dracks Emeraude et Bleu, le temps et l'eau.

Elaros, continent du Sud, où se situe la cité de Deïnor en alliance avec les pirates,
Gouverné par un conseil attendant la légende disparue, qui a allié la cité aux pirates,
Royaume des elfes, en ce lieu se trouve les terres sacrées des dragons,
Continent où sommeillerait le Drack Noir, la mort et la destruction.

Iméras, continent de l'Ouest, où l'on trouve les plus grandes écoles de magie,
Gouverné par trois rois humains se disputant la domination, cherchant la plus puissante magie,
Royaume des humains, en ce lieu se trouve les terres sacrées des oiseaux,
Continent où sommeille le Drack Rouge, la terre et le feu.

Il n'existe que trois cartes détaillées des trois continents,
Chacune étant dans une capitale d'un continent,

Nous ignorons s'il existe d'autres continents,
Car la mer est gardée par les abysses, séparant ainsi les continents.

Discours entre la Vie et la Mort

Moi, Erxalion, ai été témoin de l'un des rares discours entre deux Dracks, voici ce qu'il en était :

-Drack Blanc : Oh ! Frère ! Tu me semble anxieux, qu'y a-t-il ?
-Drack Noir : Je ne comprends pas pourquoi le bien me considère comme le mal !
-Tu es le symbole de la mort, le bien te voit comme la fin, il a peur de toi. La mort est les vœux du mal contre le bien, c'est pour cela que le bien te voit dans le mal.
-C'est stupide, les mortels doivent nous considérer comme des deux côtés. Nous devons protéger l'équilibre d'Alphasia.
-Mais tu oublis que peu de mortels ont conscience de notre véritable but. De plus, ta présence sur un lieu détruit et tue tous ce qui a une âme, c'est la raison pour laquelle le bien te craint.
-Mais ils doivent comprendre que je sers aussi la lumière lorsqu'elle est en danger. Et puis aussi, je ne cesse d'entendre des prières de sectes maléfiques. Je suis comme le symbole du mal. Je ne l'ai jamais souhaité lors de la création d'Alphasia.
-Je te comprends tout à fait. Mon cas est pareil, j'entends beaucoup de prières pour des résurrections, qui ce soit pour le bien ou pour le mal. Sache que les mortels doivent apprendre à mieux nous comprendre. Nous ne sommes pas là pour les aider, mais pour maintenir l'équilibre d'Alphasia.

-Je le sais bien, mais avec toutes ces prières, j'ai l'impression d'être dans l'erreur, et d'être un mauvais dieu parce que je ne réponds pas aux supplices des assassins…
-Le fait que tu me parles de cela prouve que tu es un bon dieu. Tu dois aider les deux astres, bien et mal, lumière et ténèbres. L'équilibre doit être parfait, souviens-toi !

Monde aux Mille Conquêtes

(Prélude aux Rhapsodies Enchantées d'un Monde Féerique)

Milly :
« Le vieux magicien, maître incontesté de l'école de magie de la glorieuse cité de Deïnor, avait rassemblé une fois de plus tous ses jeunes élèves, il nous conta une autre histoire fabuleuse.
Nous étions toutes les trois assises au sol, le regard attiré par le visage du vieil homme qui semblait avoir vécu toutes les aventures du monde. Étant une jeune fille de huit ans, je pense que cet homme est le plus sage de tous et a parcouru le monde entier pour nous conter ces fabuleuses histoires.
La petite Tyna me regardait avec un large sourire, haute comme trois pommes et seulement âgée de cinq ans, la voir me faisait sourire, elle aimait tant les histoires du magicien, après tout, c'est normal… »

-Tyna : Maître !! Maître !! Maître !! Dites-nous quelle sera votre histoire ?!

A cet instant, Bella, l'élève représentante et chef de sa classe, tira la petite Tyna par les oreilles, l'air énervé :

-Bella : Non mais tu vas te taire, petite sotte ? Tu es en face du Maître d'école, reste respectueuse. Si tes parents étaient encore là, ils auraient honte de toi ! Tu es vraiment mal élevée, allez, va t'asseoir et tais-toi !!
-Tyna : Mais !! T'es méchante !!

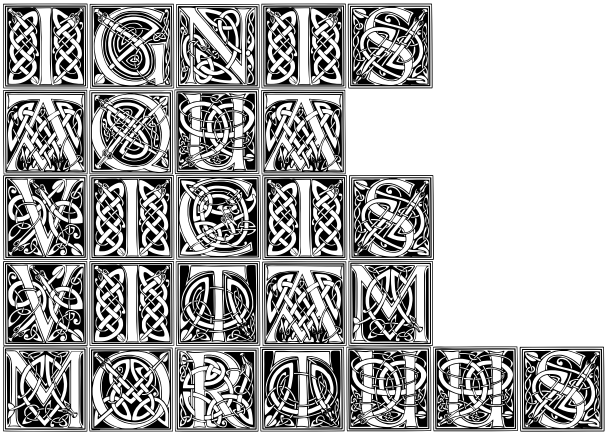
Bella gifla la petite, et lui hurla dessus :

-Bella : N'ose pas me répondre, petite vilaine !! Je suis la représentante de la classe et tu dois m'obéir, alors assis-toi et tais-toi !

-Milly : S’il te plait ! Ne sois pas trop mauvaise avec elle, c’est une petite…
-Bella : Tu ne vas pas t’y mettre, toi aussi ? C’est à cause de toi que la gamine est insolente…
-Merolas : SILENCE !! Jeunes gens ! Asseyez-vous s’il vous plait ! Demoiselle Bella, je vous remercie ! A présent, je vous demande le silence lors de ma narration !

Le vieil homme s’assoit et ouvre un imposant livre ancien :

-Tyna : Maître !! Maître !! C’est quoi l’histoire d’aujourd’hui ?
-Bella : TYNA !!
-Merolas : Bella, s’il vous plait ! Petite Tyna, voici mon histoire… »



Alphasia s’est fondée sur ces cinq mots,
Les cinq mots des anciens !

La belle Alphasia recèle encore trop de mystères,
Trop de contes oubliés,
Trop d’aventures,
Son histoire a une aube,
Mais qui ne se couchera jamais.

Les chevaliers s’endorment près du feu,
La nuit est tombée,
Et les loups alléchés par l’odeur du poulet,
Vinrent auprès des chevaliers endormis,
Pour terminer les restes.

Les elfes chantent sous la belle lune,
La lune qui réveille son Temple,
Les enfants de la nuit chantent,
Pour le salut des guerriers,
Recherchant la clé de leur quête.

Le grand cheval noir s'est réveillé,
Après avoir dissout son clan,
Il attend le jour de la prophétie des X !

Les nains boivent ensemble,
Dans les plus profondes mines,
Qu'ils prennent garde aux dragons et aux rocks,
Et qu'ils ne creusent pas trop profondément…

Le roi et la reine vivent heureux,
Temps de paix, non de guerre !
Les murs de Deïnor murmurent,
Les gardes regardent les milliards d'étoiles,
Sans se douter qu'une est un monde !

Alphasia !
L'amour du bien et la peur du mal,
Terre de la sauvegarde du bonheur,
Contes épiques et fantastiques,
Là où la nature gouverne même les Dieux,
Monde aux mille conquêtes !

Les chiens vagabondent dans les rues de la cité,
Cherchant sans doute un mets,
Les hommes dorment en paix,
Les chats regardent la mer avec leurs amis chiens !

Le jeune fils de la Légende Disparue,
Offre un poème à sa mie,
Fille de l'hiver.

Ses amis sont à la taverne,
Tous presque ivres,
Contant aux aventuriers mille et une aventures farfelues.

Les loups vivent la nuit,
Traquant leurs gibiers,
Avec stratégie et courage.

Les sirènes descendent au fond des océans,
Auprès des épaves oubliées,
Apaisant les esprits tourmentés,
Des marins perdus dans le Néant.

Alphasia !
L'amour du bien et la peur du mal,
Terre de la sauvegarde du bonheur,
Contes épiques et fantastiques,
Là où la nature gouverne même les Dieux,
Monde aux mille conquêtes !

Nous sommes en pleine période de paix,
Nos héros luttent chaque jour,
Pour empêcher la guerre.
Les alliances sont rêves des plus jeunes,
Des rêves d'aventure,
De quêtes épiques,
De devenir des héros et des légendes !

Je vois la lumière divine,
Le prophète nous conte,
En haut dans sa ville céleste,
Un autre conte épique.

Légende Disparue,
Je t'attends,
Nous t'attendons,
Empêche l'accomplissement,

De la sombre prophétie…

Les anges dansent dans leur palais de cristal,
Ils prennent soin de la Dernière Colombe,
Protègent la justice,
Servent la lumière divine.

C'est dans les cavernes du mont rouge,
Que le puissant paladin fit face,
Au grand dragon rouge,
Gardien du trésor oublié des nains,
Le paladin cherche gloire et fortune,
Et surtout sauver son amour,
Il dégaina son épée…

Le magicien ferma l'imposant livre, et fixa les enfants émerveillés par ses mots d'un grand sourire. Il se leva et conclut :

-Merolas : Et voilà, jeunes gens !
-Tyna : Oh, merci Maître ! J'ai beaucoup aimé ! Mais je n'ai pas beaucoup compris, qui est la Légende Disparue, le cheval noir et c'est quoi une prophétie ?
-Bella : TYNA ! N'as-tu pas honte ?!
-Merolas : Calmez-vous Bella !! Jeune Tyna, vous êtes bien trop jeune pour comprendre ! Ne vous inquiétez pas, la prochaine histoire vous sera plus abordable. Sur ce, mes enfants, il est l'heure de la récréation n'est-ce pas ? Allez, amusez-vous !

Milly :
« Bella me fixa d'un regard noir avant de partir. J'étais apaisée par le conte du vieil homme, ce fut une fantastique histoire… »

« Quelle sera donc la prochaine ? »

Traître Arkanor

[Comme un triste prélude annonçant ce qui allait se dérouler lors de la dernière guerre, le titre de cette chanson a meurtri mon cœur. Comment une chanson vieille de plusieurs millénaires pouvait déjà évoquer la pire trahison qu'allait subir notre beau monde ? Arkanor est assurément l'être le plus détesté de toute l'histoire d'Alphasia. Ce Cheval Noir a conduit les dernières forces de la lumière droit dans les mâchoires de la mort, conduisant ainsi notre monde entre les griffes du Règne du Chaos, aube de la fin de toutes choses. Le prochain tome des Symphonies d'Alphasia racontera cette sinistre période.]

Les lamentations de l'Ame Perdue,
Répondent aux regrets de la Lune,

Sous la couverture du Silence,
Le Temps s'éternise,
Aux lois de la Solitude,
Lorsque le froid enlace,

A travers les limbes du Néant gelé résonne le galop lointain du Cauchemar appelant les souvenirs oubliés d'Arkath Nora.

Ecartez-vous du sinistre Cheval Noir,
Au risque de laisser des pages vides à votre Livre de Vie,
Ne vous perdez pas dans la Symphonie du Silence,
L'île errante appartient à l'Oubli.
Soyez le témoin des merveilles et racines de l'Arbre de Vie,
Vos émotions seront les couleurs qui peigneront vos pages,
Marchez toujours là où l'horizon vous cache,

L'errance de l'Ame perdue,
Appelle les larmes de la Lune,

Afin de s'apaiser de Silence,
Et briser les lois du Temps,
Au cœur de cette mélancolique Solitude,
Cernée par la douceur du froid,

A travers les limbes du Néant gelé résonne le galop lointain du Cauchemar appelant les souvenirs oubliés d'Arkath Nora.

Ecartez-vous du sinistre Cheval Noir,
Au risque de laisser des pages vides à votre Livre de Vie,
Ne vous perdez pas dans la Symphonie du Silence,
L'île errante appartient à l'Oubli, du Temps,
Soyez le témoin des merveilles et racines de l'Arbre de Vie,
Vos émotions seront les couleurs qui peigneront vos pages,
Marchez toujours là où l'horizon vous cache,

Le Primordial Galop Eternel retentit hors de l'Eternité des mondes distordant l'espace-temps aux souffles effrénés et yeux rouges du Cheval Noir.

Les ténèbres s'estompent.
La lumière jaillit.
Mais le Cauchemar les lient tous.

Time of Fantasy

(Traduction de Kerion)

On the Time of Fantasy
Sur le Moment de la Fantaisie
Where sweet fairies sing in the trees
Où les douces fées chantent dans les arbres
Dragons fly beyond the seas
Les dragons volent par-delà les mers
(And) warriors live epic story
(Et) les aventuriers vivent une histoire épique
Fightin' for your liberty
Combattant pour ta liberté
On your way stand many fences
Sur ton chemin se tiennent de nombreux obstacles
Ices winds will never freeze
Les vents glacés ne gèleront jamais
(Your) dreams of eternal glory
(Tes) rêves de gloire éternelle

Swords of steel and sorcery
Épées d'acier et sorcellerie
Will defeat all your enemies
Vaincront tous tes ennemis
Hidden in your memories
Cachés dans tes souvenirs
Haunted your reality
Et ayant hanté ta réalité
In your quest of victory
Dans ta quête de victoire
You will lose most of your allies
Tu perdras bon nombre de tes alliés
Cried by their whole families
Qui seront pleurés par leurs propres familles

Never feelin' so lonely
Qui se sentiront à jamais si seules

When the raising-sun leaves from the sea
Lorsque le soleil levant quitte la mer
Comes another day
Survient un autre jour
When the morning-winds carress your face
Lorsque les vents matinaux caressent ton visage
Breath the smell of earth
Souffle l'odeur de la terre
When the dragons rise up to the sky
Lorsque les dragons s'élèvent vers le ciel
Let your mind fly high
Laisse ton âme s'élever hautement
When the mighty centaurs strike the ground
Lorsque les puissants centaures frappent le sol
Run into this land
Cours dans ce royaume

Riding through dark and misty
Chevauchant à travers la sombre et brumeux
Forest full with mysteries
Forêt pleine de mystères
Crossin the dwarves' galleries and the mystic
Traversant les galeries des nains et la mystique
Elves' city, now he sees his destiny
Cité des elfes, ainsi il voit sa destinée
In the black eyes of the sages
Dans les yeux noirs des sages
The mighty hero he is
Le puissant héros qu'il est
Bring us peace and life will be
Nous apportera la paix et la vie

When the raising-sun leaves from the sea
Lorsque le soleil levant quitte la mer
Comes another day
Survient un autre jour
When the morning-winds carress your face
Lorsque les vents matinaux caressent ton visage
Breath the smell of earth
Souffle l'odeur de la terre
When the dragons rise up to the sky
Lorsque les dragons s'élèvent vers le ciel
Let your mind fly high
Laisse ton âme s'élever hautement
When the mighty centaurs strike the ground
Lorsque les puissants centaures frappent le sol
Run into this land
Cours dans ce royaume

LIVRE II :

Symphonie des Terres Dévastées

Sommaire :

I/ A l'aube d'un désastre (P. 67)
II/ Symphonie de Guerre (P. 69)
III/ Septième Grande Apocalypse
-Prologue/ L'Enfant du Mal (P. 74)
-I/Le Drack Noir maudit (P. 76)
-II/ L'Armée des Défunts (P. 78)
-III/ La mort des Pères (P. 81)
-IV/ Le Drack des tempêtes : Le fléau immortel (P. 84)
-V/ Horkira, les Sabots de la Justice (P. 87)
-VI/ Les Quatre Lumières Eteintes : Le Dernier Espoir Perdu (P. 88)
-VII/ La Chute de la Victoire (P. 99)
-VIII/ La Dernière Quête du Clan des X (P. 103)
-IX/ L'Aube du Règne du Chaos (P. 109)
-X/ Le Duel des Destins (P. 111)
-XI/ Epée Blanche : La Libération d'un Monde (P. 115)
IV/ La Légende Disparue : Le Dernier des X (P. 121)
V/ La Naissance des Alliances (P. 124)
VI/ Symphonie des Terres Dévastées (P. 126)
VII/ Lorsque le Soleil s'éteint (P. 129)

A l'aube d'un désastre

Erxalion :

« Lorsque les temps s'entrechoquent, que la terre et le ciel font trembler la mer, que des hurlements de haine retentissent à travers les continents, que les éléments se perdent dans leur puissance… L'Apocalypse approche !

En l'an 4500 après la fondation de la glorieuse cité de Deïnor, Alphasia était un monde au cœur de l'harmonie totale. C'était un bon temps pour toutes les créatures du Monde Connu. La guerre n'existait quasiment pas, la haine était en paix, la beauté régnait : Nous étions au cœur d'un vrai paradis. Les animaux chantaient avec les elfes, les nains profitaient de leurs trésors, les hommes souriaient, les dragons vivaient paisiblement, les chevaux galopaient librement, les pirates se tenaient calmes, les vents dansaient, les paysages peignaient toutes leurs splendeurs…

En cet An 4500, toute cette harmonie s'écroula subitement, dès lors que la réincarnation de l'erreur humaine s'en prit à la Mort… Le mystérieux nécromancien Zarkhell face au Drack Noir : L'aube de l'Apocalypse… »

Lumière Divine,
Aide-nous,
Lumière Divine,
Redonne-nous,
La force,
De lutter,
Contre le Roi du Chaos

Lumière Divine,
Illumine le monde connu,
Lumière Divine,
Libère-nous,
Guide nos pas,

Sort-nous de l'enfer,
Sort-nous de la mort,
Lumière Divine,

Symphonie de Guerre

« C'est au cœur du champ de bataille… Que l'on entend cette symphonie… La plus horrible de toutes… »

Elle brise les vents,
Elle tue le temps,
Elle anéantit l'espoir,
Elle reste un art,
Elle inonde les terres,
Elle colorise les mers…
De sang !

Lorsque les rois entre eux,
N'ont plus leurs sens,
Survînt alors un piteux,
Conflit où naquit l'errance,
Des innocentes âmes victimes,
Du plus grand des crimes,
Né de l'humanité impie,
Ne tuant que par envie.

Les rois corrompus et bannis de leur Sainteté,
Lèvent alors en ignorant leurs siens des armées,
Leurs conquêtes de gloire et de pouvoir,
Les ont poussés à commettre le pire,
Ils ne sont devenus que des soiffards,
Afin de transformer leur royaume en empire.

Les peuples innocents vivent alors dans la peur,
Dans la peur de la mort et de la destruction,
De la destruction de leurs liens et familles,
Leurs liens et familles brûleront…
Dans les flammes de l'enfer !

Choc des lames,
Cris de souffrance,
Hennissements de peur,
Hurlements de mort,
Appels désespérés,
Agonies héroïques,
Larmes de sang,
Liens brisés,
Horrible rage épique,
Puissante furie sacrée,
Telle est la Symphonie de Guerre !

Une colère qui engendrera une pure folie,
Les rois plongeront leurs terres dans le sang,
Ils seront pères des actes les plus perverties,
Qui plongeront leurs victimes sous un règne terrifiant.

Ton visage meurtrir,
Je ne veux plus du tout le voir !
Je veux te revoir sourire,
Cette folie engendre une douleur noire !
C'est pour cela que je suis parti,
Combattre pour la vie…
Pour la vie !

La terre est abattue, brûlée, violée et en larmes,
En larmes sont les enfants qui ont perdu leurs pères,
Leurs pères et leur sourire ne leur seront jamais rendus,
Rendu sera la liberté et la paix dans les terres ensanglantées

Choc des lames,
Cris de souffrance,
Hennissements de peur,
Hurlements de mort,
Appels désespérés,
Agonies héroïques,
Larmes de sang,
Liens brisés,
Horrible rage épique,
Puissante furie sacrée,
Telle est la Symphonie de Guerre !

« Quiconque entendra cette terrifiante symphonie n'aura que deux voies : Son destin… Ou un autre destin. Telle est la loi de la guerre. Ceux qui y périront et ceux qui survivront… Pour périr ailleurs… C'est la loi qui frappe les guerriers qui entendent la Symphonie de Guerre ! »

Elle arrache le sourire aux enfants,
Elle torture le moral des femmes,
Elle dévore le courage des âmes,
Elle accompagne ce chaos terrifiant.

Tout meurt autour de moi,
(Sauvez mon âme !)
Le Chaos est né,
(Sauvez mes terres !)
La vie est niée,
(Sauvez mon monde !)
Dieu aidez-moi…
Aidez-nous…

Choc des lames,
Cris de souffrance,
Hennissements de peur,
Hurlements de mort,
Appels désespérés,
Agonies héroïques,
Larmes de sang,
Liens brisés,
Horrible rage épique,
Puissante furie sacrée,
Telle est la Symphonie de Guerre !
Tu tues nos héros,
Tu ravages nos terres,
Tu dévores nos âmes,
Tu affoles les dieux,
Tu apeures les anges,
Tu éteins la lumière,
Horrible rage épique,
Puissante furie sacrée,
Tu es la symphonie de l'horreur…
Symphonie de Guerre !!

Septième Grande Apocalypse

« Il n'y aura que sang et larmes dans cette rhapsodie divisée en 11 actes. Mais l'écrire est essentiel pour éclairer les raisons mères de la Septième Grande Apocalypse. Celui qui trouvera ce livre et lira ces effroyables mots lyriques acquerra la vérité. Et l'unique…

Moi, Raos Erxalionus Oromys de Mondias, auteur de ce livre, était là lors de la Troisième Guerre des Dieux, ou plus connu sous le Règne du Chaos. J'y ai déjà vu trop d'horreurs lors de cette triste époque. Au moment où j'écris ces mots, 500 ans se sont déjà écoulés depuis la fin de cette guerre… La pire de toutes…

Oui… Cinq siècles déjà… En ces temps, Zarkhell, le Nécromancien de Sang, a provoqué le Drack Noir, Dieu de la mort et de la destruction, afin de pouvoir inscrire l'homme dans notre Histoire. En effet, cette dernière ne parlait que des grands événements de l'Age des Anges, mais elle n'évoquait aucun acte héroïque humain tout simplement parce qu'il n'y en a pas eu. C'est alors que Zarkhell voulu que sa race écrive son propre chapitre dans l'unique Livre de l'Histoire. Et pour cela, il commit le pire des crimes…

La Manipulation Divine…»

Prologue/ L'enfant du mal

J'entends les lamentations des anges,
Les appels de ces justiciers célestes,
Mon cœur pompe un sang pur,
Mais le leur pompe l'amour de la vie,
Et c'est ce Cœur d'Ange qui souffre,
Il souffre de la venue de l'enfant du mal.

Dans les ténèbres, se réveille un démon,
Le père de la Septième Grande Apocalypse,
La volonté impie de Zarkhell,
Il est le mal, l'enfant du mal,
Il a juré d'agir pour l'Humanité,
Pour l'inscrire dans le Livre de l'Histoire.

Alphasia tremble de peur,
Un de ses enfants est dans l'erreur,
Temps de paix, non de guerre !
Le sang de la sainte licorne se refroidit,
C'est le froid de la mort impie.

Il est sorti des ombres des hommes,
(De la foi humaine !)
Il a soif de pouvoir et de gloire,
(L'homme dans l'Histoire !)
Il a acquis la puissance des Dieux,
(Tué, Trahi, Volé, Détruis !)
Son nom est le symbole de l'erreur humaine…
Raos Zarkhelleus Caetramis !

Ne me regarde point, fou !
Tu n'as fait couler que le sang de tes frères et des nôtres,
Pour assouvir ta soif de pouvoir et de conquête,
Et inscrire ta race humaine dans l'Histoire du monde.

Dans les ténèbres, se réveille un démon,
Le père de la Septième Grande Apocalypse,
La volonté impie de Zarkhell,
Il est le mal, l'enfant du mal,
Il a juré d'agir pour l'Humanité,
Pour l'inscrire dans l'Histoire.

Nul n'aurait pu prévoir une telle calamité,
Il était jadis une légende de la magie,
Mais obsédé par la puissance impie,
Il commit le premier crime contre les divinités.

Le Drack Noir maudit

Jadis Dieu bienveillant,
Symbole de la fin,
Les terres que tu hantes,
Lieu du destin.

Zarkhell : « Toi, roi des Dieux !
Il est temps de passer aux aveux,
Tu n'es que destruction et mort,
Je te libérerais de ton sort ! »

« Je te mets au défi,
Et que ce duel soit,
L'aube mondiale d'un conflit,
Auquel je serais roi ! »

Lorsque le duel fut achevé,
Une nouvelle page dans le Livre d'Histoire d'Alphasia se tourna,
Le Dieu de la mort est victorieux,
Mais la quête du nécromancien est accomplie,
Le Drack Noir n'est plus le même,
Le nécromancien lui confia la furie, la haine, la violence…
LA SOIF DE SANG !!

Drack Noir n'a plus le bien,
Sa conquête est lancée, il ne restera plus rien !

Dans les sombres cavernes de son Mont noir à l'Ouest du continent Elaros,
Le Drack Noir réveilla son alliée la plus effrayante,
L'Epée des Mille Ames !
Puis il descendit en enfer,
Il ouvrit le titanesque Portail Infernal,
Le Drack Noir réunit une armée de morts innombrables,
Ainsi que les démons les plus redoutables,
La guerre devînt alors… Infernale !

De nombreux héros se sont unis,
A la défense de la vie,
Tous ensemble contre la tyrannie,
Du Drack Noir maudit.

Mais la mort n'est que la mort,
Qui peut donc vaincre la mort ?
Qu'est-ce qui peut surpasser la mort ?

L'armée des défunts

Les démons des abîmes attendent la fierté du Drack Noir,
Mais nous les combattrons avec bravoure et espoir,
Nous stopperons leur folie, leur soif de sang !
Rendant la paix et la justice sur nos terres bien-aimées.

La mort descend les escaliers de l'enfer,
(SON ROYAUME !)
Là, elle trouvera ses enfants qui lutteront pour elle,
(LES MORTS !)
Or, les gardiens savent que leur roi est maudit,
(SES DEMONS !)
Le Drack Noir tua ainsi ses propres disciples,
(L'ENFER TREMBLE !)
Et l'immortel portail de l'enfer s'écroula,
(CHUTE DE L'ENFER !)
Et le Drack Noir libéra ses nouveaux serviteurs…
(LES DAMNES !!)

Ils étaient cinquante damnés,
A avoir été banni de leur monde,
Pour tous leurs crimes immondes,
Ils ont ainsi été condamnés.

Servants alors leur Dieu de la mort,
Ils levèrent une armée de mille morts,
Les Seigneurs Damnés ordonnèrent alors la guerre,
Sur les forces de la Lumière qui vivaient en paix.

Nous nous sommes levés,
Suivant les ordres de nos rois,
Versant le sang et les larmes,
Notre conquête est lancée,
Rien ne peut nous arrêter.

Notre soif de sang est éternelle,
Nous tuerons les anges gardiens de la Lumière,
Nous brûlerons les églises gardiennes de Sainteté,
Nous arracherons la paix et l'amour à nos ennemis,
Nous sommes l'Armée des Défunts,
Le fléau du Diable !

Leurs pas brûlent les fleurs et la terre,
Là où ils marchent en hurlant,
Il n'y aura que cendre et sang,
Leurs nouvelles terres seront celles de l'enfer.

Ils étaient les prisonniers de l'enfer,
Que les gardiens du Bien ont chassé et puni,
A présent, leur vengeance sera infinie,
Ne désirant qu'à renvoyer les héros en enfer.

« Une fois l'enfer vaincu par son propre Père, ce dernier leva une armée de morts bannis par Alphasia pour leurs innombrables crimes aussi terrifiants les uns que les autres. Une armée de milliers de meurtriers morts se leva sous les ordres de cinquante Seigneurs Damnés. Ceux-ci étaient jadis des rois qui ont mal tourné, rejoignant les ténèbres, dans les temps immémoriaux. Survînt alors une armée de morts presque invincibles sous le commandement de la Mort elle-même… L'aube de l'Apocalypse !
Des portails démoniaques reliés à l'enfer apparaîtront sur les trois continents permettant alors à l'Armée des Défunts de conquérir Alphasia plus facilement et plus brutalement…»

Les trois continents furent déchirés par les portails démoniaques,

Alors, les enfants de la Lumières surent que la guerre allait être inévitable,
Survint alors un autre effroyable conflit entre le Bien et le Mal,
Mais cette fois-ci, ce fut la mort que l'on combattit,
Aucun être vivant dans le monde ne pouvait s'attendre à un tel conflit,
Un conflit qui blessera à jamais le monde fantastique qu'est Alphasia.

L'Armée des Défunts se lève assoiffée de guerre,
Une nouvelle guerre entre les deux astres fit rage,
Rien n'a pu empêcher cette folie meurtrière,
Le monde entier sera victime de ce véritable carnage.

Nous nous sommes levés,
Suivant les ordres de nos rois,
Versant le sang et les larmes,
Notre conquête est lancée,
Rien ne peut nous arrêter.
Notre soif de sang est éternelle,
Nous tuerons les anges gardiens de la Lumière,
Nous brûlerons les églises gardiennes de Sainteté,
Nous arracherons la paix et l'amour à nos ennemis,
Nous sommes les piliers de la Septième Grande Apocalypse,
Nous sommes l'Armée des Défunts,
Le fléau du Diable !

La mort des Pères

Ce fut un jour tristement ensoleillé pour cet âge,
L'Armée des Défunts avait déjà brûlé les premiers villages,
Les légions de la Lumière préparaient déjà les défensives,
Contre cette armée infernale qui était déjà dans l'offensive.
Dès lors, les gardiens de la vie savaient qu'il y aurait guerre,
Contre un puissant mal mais n'imaginaient qu'il s'agirait d'un Père,
C'est alors que le conflit naquit sur les cendres des premières victimes,
Jusqu'à ce que la guerre totale atteigne sa haute cime…

C'est alors qu'une nouvelle guerre,
Fit rage entre les deux astres.
Ils firent ainsi à nouveau tomber leurs frères,
Mais cette guerre eut l'effet de masque.

Dans l'ombre de la guerre,
Le Drack Noir s'envola à ses frères Pères,
Ces derniers ne sachant rien,
En ce qui concerne la malédiction.

Alors,
Drack Noir dégaina l'Epée des Mille Ames,
Et avec le pouvoir terrifiant de sa lame,
Il tua les quatre autres Dracks,
Puis une pluie de sang s'est abattue sur Alphasia,
Le sang des Dracks Pères d'Alphasia !

Pluie de sang,
Larmes d'innocents,
Hurlements d'horreur,
Règne de la terreur.

La pluie de sang tomba sur le monde,
Et alors les toutes les créatures comprirent,
Seul le Drack Noir est ce criminel immonde,
Sans se douter qu'il fut maudit au plus pire,
Survint alors une grande peur,
Dans le cœur des peuples d'Alphasia,
Leur ennemi était la mort et la terreur,
Nul être ne pouvait défier la mort !

« Ce fut un véritable cauchemar qu'aucun être ne pouvait imaginer… Le Drack Blanc, Père de la vie, le Drack Emeraude, Père du temps et du cycle, le Drack Rouge, Père des continents, et le Drack Bleu, Père des océans, avaient tous été assassinés par leur frère, le Drack Noir maudit, la mort et la destruction. C'est suite à cet événement que débuta la Septième Grande Apocalypse, la plus horrible de toutes. Dès lors, nous savions que personne, ni les quatre rois, ni les plus grands guerriers, ne pouvaient rivaliser contre la mort elle-même… La peur et le Règne du Chaos s'installèrent donc, petit à petit… »

La mort est devenue reine,
Désirant instaurer un nouvel Age,
Un Age de terreur et de peine,
Sa conquête sera un véritable carnage.

Ainsi la Symphonie de Guerre fut jouée,
A travers les peuples innocents,
Ne vivant et désirant que la paix,
Drack Noir a promis une ère sans enfant.

A l'Est du continent d'Elaros,
Dans ses Terres Abandonnées,
Il bâtit une gigantesque forteresse,
Là où est concentrée toute sa redoutable armée,

Là où se situe son propre royaume,
Là où nul n'osera s'approcher…
Au cœur des Terres Abandonnées !

Alors,
Drack Noir dégaina l'Epée des Mille Ames,
Et avec le pouvoir terrifiant de sa lame,
Il tua les quatre autres Dracks,
Puis une pluie de sang s'est abattue sur Alphasia,
Le sang des Dracks Pères d'Alphasia !

Des Dracks fondateurs sont tombés,
Il ne reste que la mort qui gouverne,
La vie, le temps, la mer et la terre,
Ne nous surveillent plus…
C'est l'aube de la Septième Grande Apocalypse !

Le Drack des Tempêtes:
Le fléau immortel

La folie, la haine,
La rage, le sang,
L'injustice, l'horreur,
La peur, l'agonie,
La souffrance, l'intolérance,
Devant mes yeux !!

Le fléau du Drack maudit a promis un monde sans avenir,
sans espoir et sans liberté !

Je ne peux supporter cette vision d'horreur,
Mes frères et sœurs tombent à chaque instant,
Nous sommes au cœur de la terreur,
Je ne peux plus en voir autant.

Des centaines de villages ont été rasés,
Des milliers d'innocents ont été sacrifiés,
L'Armée des Défunts s'est divisée,
Plusieurs légions de morts assiègent les cités,

Sœurs et Frères,
Luttons contre cette folie,
Notre ennemi est la mort,
Prenez vos saintes épées,
Vos boucliers sacrés,
Nos quatre rois comptent sur nous,
Pour sauver nos siens,
Nous comptons sur eux,
Pour sauver nos terres.

Le chaos est né,
La vie est niée,
La justice est tuée !

Assaut du Dieu de la Mort,
Ruines de nos cités légendaires,
Mes larmes glissent sur mon corps,
Je ne peux plus prier pour nos Pères…

Dieux…
C'est un cauchemar…
Elnar, Lakios, Ormyriss, Granlord, Alkalord, Dorkos…
Nos plus grandes cités sont tombées à Iméras…
Le continent de l'Ouest est à l'ennemi…
Frigiast tient bon…
Là, les loups défendent tant bien que mal leurs forêts,
Et les armées des neiges ont un grand allié…
Mais les morts sont nombreux…
Quant à nous, guerriers d'Elaros…
Le Clan des X est un allié terriblement puissant,
Arkanor, le grand cheval noir, défend Deïnor avec notre déesse Nora…
Mais nos hommes et nos alliés fatiguent…
Les armées de morts sont sans nombre…
Chaque jour, ce sont des vies qui partent sur le champ de bataille…

Mes yeux se noient dans l'horreur,
Je n'entends que le choc des lames,
Ce monde est aux mains de la peur,
Cette folie qui tue nos âmes.

Nous, héros d'Alphasia,
Sommes unis à la défense de nos terres,
De notre liberté et de nos vies,
Ensemble, nous vaincrons,
Nous jouerons la Symphonie de Guerre,
Avec nos pires ennemis impies…

Sœurs et Frères,
Luttons contre cette folie,
Notre ennemie est la mort,
Prenez vos saintes épées,
Vos boucliers sacrés,
Nos quatre rois comptent sur nous,
Pour sauver nos siens,
Nous comptons sur eux,
Pour sauver nos terres.

S'il vous plaît, Dieux…
Mettez fin à cette folie…
Nous ne pouvons plus entendre la Symphonie de Guerre…

Horkira, les sabots de la justice

En une nuit de larmes et de sang,
Où les lances dansaient avec les épées,
Aux murs de Deïnor assiégé,
Un galop s'est fait entendre par un tonnerre effrayant…

Deïnor n'avait qu'un pilier,
Les batailles l'avaient ensanglanté,
Mais parmi ces larmes et cris,
Les divinités nous envoyèrent un messie.

Nul ne sait d'où il venait,
Mais ce cheval aussi rouge que le sang,
Est venu et a aidé Arkanor en faisant,
Régner la justice souhaitée.

Dès qu'un ange meurt sur le champ de bataille,
Lorsqu'un guerrier hurle agonisant,
Des sabots frappent la terre meurtrie,
Faisant tomber la foudre et soulever les flammes,
C'est le glas de la justice !

Son hennissement déchire la Symphonie de Guerre,
Démons ! Ayez crainte !!
Les justices se sont ajoutées à la guerre,
Horkira a choisi la capitale d'Elaros.

Les puissantes flammes sacrées s'élèvent,
Sous la furie du cheval enragé,
Il vous renverra tous en enfer,
Craignez la colère de la justice terrifiée !

Dès qu'un ange meurt sur le champ de bataille,
Lorsqu'un guerrier hurle agonisant,
Des sabots frappent la terre meurtrie,
Faisant tomber la foudre et soulever les flammes,
C'est le glas de la justice !

Les quatre Lumières éteintes:

Le dernier espoir perdu

Acte I :

La fin d'une guerre…

« Cette guerre semblait sans fin… Cela faisait déjà plus de quatre mois que la Septième Grande Apocalypse semait la terreur et le chaos. Or, nos plus grandes défensives étaient encore debout. Deïnor avait Arkanor et Horkira. Le continent Ouest d'Iméras était aux ennemis, les hommes avaient été vaincu... La forteresse de Skeldor avait le terrible dragon Braltaly accompagné de cinq de ses compagnons, eux six étaient du Clan des X. Au Nord, les loups et un étrange dragon rouge défendaient le royaume des glaces. Tout au Sud d'Elaros, un pégase et son peuple elfique protégeaient les forêts sacrées. Dans les mers du Nord-Ouest, les aventuriers des mers livraient bataille contre l'armada du Drack Noir. Même les cieux étaient en feu… Aucun être vivant n'était épargné de cette folie, la guerre était partout. Toutes les races étaient unies contre un seul ennemi, la mort.
A l'aube du cinquième mois de la Septième Grande Apocalypse, les quatre rois, Thoras, roi des dragons, Draifas, roi des oiseaux, Seldar, roi des chevaux et Okra, roi des océans, prirent la décision de s'unir eux quatre

seuls dans les Terres Perdues tout à l'Est. Les Terres Perdues étaient séparés des trois continents. Elles ne sont destinées qu'à la guerre, il n'y a que les ruines des forteresses antiques. Les quatre rois voulaient affronter le Drack Noir seul. Quatre contre un. Mais ce « un » était la mort, et les rois en étaient conscients. Or les quatre redoutables rois avaient préparé un piège qui consistait à réveiller un démon des temps perdus : Apokalysseus. Cette créature dormait dans un antre de l'île des Terres Perdues depuis l'aube des temps. Les plus grands sages savaient réveiller la créature qui avait été ensorcelé pour une raison inconnue. Le monstre avait, selon les anciens textes, la possibilité de détruire un monde. Or, les mages pensèrent pouvoir endormir Apokalysseus avant le cataclysme. Le but du plan était donc de contrôler le monstre afin de tuer le Drack Noir maudit. »

Acte II :

Les dernières prières

Une aube de ténèbres s'élève,
Mon cœur saigne encore,
Les rois ont juré la fin de la guerre,
Nos armes rouillent dans le sang,
Est-il temps de pleurer ?
Que nos prières aident nos rois.

« Le Drack Noir a accepté le duel des quatre rois. Seul, il s'envole vers les Terres Perdues, là où l'attendent les quatre lumières. C'est un duel qui décidera de l'avenir d'Alphasia, et du nôtre… »

Lumière divine,
Lumière céleste,
Guidez nos rois,
Qu'ils chassent l'Apocalypse,
Qu'Alphasia retrouve la liberté et la paix,
Que notre avenir soit saint.
Faites que l'aube rouge réchauffe nos cœurs,
Redonnez à ce monde ses couleurs,
Inondez l'impie dans le Styx,
Que la paix, l'amour et la liberté deviennent ordre !

Acte III :

Le berceau des Terres Perdues

Dans les sombres antres des Terres Perdues,
Sommeille une Antiquité vivante,
Un gardien des temps oubliés,
Un démon perdu dans les souvenirs du passé,
Son éveil signifie l'Apocalypse sur terre,
Les textes antiques l'ont dit,
« ANIMA SUSCITANT
ET ORBIS RUINAM ».

Si le sort est brisé,
Le monde est perdu,
Personne ne sait qui,
Et en quel temps,
Le dragon a été scellé.

Ses origines sont inconnues,
Mais l'on sait que sa puissance,
Peut détruire tout un monde.
Mais sa force peut-elle surpasser la mort ?

Pendant ce temps,
Le dragon apocalyptique dort,
Dans son sombre berceau entouré de runes,
Les runes qui ont dévoilé qui il était,
Qui nous ont dit de ne pas le réveiller.

APOKALYSSEUS…
EVEILLER UN CATACLYSME…
CONTRE UNE APOCALYPSE…

Le dragon géant dort,
Sur ces Terres Perdues,
Découvertes lors de l'Age des Anges,
Terres sans histoire connue.

Les forteresses étaient déjà en ruine,
Mais les murs sont toujours debout,
La gigantesque île était destinée,
A devenir un champ de bataille…

Acte IV :

Le réveil d'Apokalysseus

L'aube du cinquième mois d'horreur,
La décision du réveil d'un cataclysme !

Ce n'est que le dernier espoir,
L'échec mènera le monde à sa perte,
La victoire guidera la lumière éternelle,
Vers un avenir où la mort ne sera qu'un vieil ennemi !

La furie épique brûle en moi,
La décision fut difficile,
Mais non point inutile,
L'amour croit en moi,
Je trancherai le mal par l'amour,
L'ange torturé me sourit,
Son sang a abreuvé l'impie,
Mais le saint ne m'a pas abandonné.

Les incantations ont été chantées dans la ruine,
Les runes ont hurlé leurs interdits,
Le démon a remué son titanesque corps,
Son hurlement a assourdi l'horreur,
Alphasia a tremblé de tous ses membres,

Et les flammes sacrées se sont élevées !

Dansez belles flammes infernales !!
C'est la fin d'un monde !
Joie et tristesse,
Guerre et paix,
Le jugement dernier du monde est tombé,
La bête de l'apocalypse a été réveillée !

Oui…
Apokalysseus a été libéré…
Levez-vous, flammes infernales !
Le monde changera…

Acte V :

Les deux apocalypses

Tourments de l'enfer !
Tourments sacré !!

Le sort interdit,
Du dragon endormi,
Fut brisé,
Pour la liberté !

Que la puissance de la foudre sacrée anéantisse les flammes infernales antiques !!

« Le titanesque serpent, Apokalysseus, était sorti de son berceau. Il était à la recherche de quelque chose de vivant à détruire. Je n'étais pas là, bien évidemment, mais une telle créature n'a pas été ensorcelée pour rien. Les mages ont témoigné de ce qu'ils ont vu… »

Les deux calamités se sont fait face !
Les quatre Lumières étaient aussi là,
Et lors de la confrontation des deux apocalypses,

Ce fut le choc…

« Retourne d'où tu viens ! Chien des enfers ! »

Hurla le Drack Noir maudit…

Acte VI :

Les larmes d'Alphasia

Une goutte brûlante voyage le long de ma joue,
Les ténèbres m'envahissent peu à peu pour un certain temps,
Rien ne peut me faire sourire de nouveau tant que je penserais à toi,
Je ne vois plus rien autour de moi,
Je suis vide,
Sans esprit ni espoir,
La joie m'a quittée pour laisser place à la tristesse.
C'est pour toi que je pleure dans le silence,
Pourquoi faut-il que tu nous aies quittés ?
Tu es parti en me laissant dans le noir,
Dans les larmes de l'oubli éternel.
Cette souffrance qui frappe mon cœur est insoutenable,
Elle me fait hurler de questions,
Je ne sais plus quoi faire.
Tout semble si loin de moi.
Rien n'a plus d'importance,
Mes larmes tomberont pour toujours,
Mais elles ne seront pas seules…

Acte VII :

Les quatre Lumières éteintes

DIES IRAE
REGNA NELL OBSCURITA

Un hurlement,
Un tremblement,
Quatre cadavres,
Et Apokalysseus se rendormit…

« Le cauchemar… Ce fut le cauchemar… Le Drack Noir maudit ordonna à Apokalysseus de fuir. Et c'est ce qu'il fit. Nous ignorons tout de lui, mais ce qui est sûr, c'est qu'il est retourné s'endormir dans son antre sous l'ordre du Drack maudit. Après cela, les quatre rois s'élancèrent dans la bataille et d'un regard, tombèrent tous au sol, morts. Telle est la véritable puissance de la mort incarnée. Un regard, un cri, un souhait suffit à tuer un être. Voilà pourquoi le Drack Noir maudit est si redouté et si craint… »

Alyfer !
Ylën !
Naïmos !
Eklisias !
Et vous autres Dieux !
Nous avons tout perdu !
Alphasia est tombé sous la mort maudite !
Que nos âmes s'envolent au Paradis !
Au royaume de cristal céleste des anges !

Quatre étoiles sont tombées,
Un million de larmes ont coulé,
Le dernier espoir s'est écroulé,
Notre monde est jugé.

La Septième Grande Apocalypse a ravagé Alphasia,
Le Drack Noir maudit est à présent maître du monde connu !

La justice n'a plus sa place,
La lumière divine s'est éteinte,
Les anges pleurent des larmes de sang,
Plus d'espoir,
Plus d'espoir…
Plus d'espoir !!

Quatre fantômes maudissent les Terres Perdues,
Jurant que les héros tombés reviendront,
Afin de faire tomber la forteresse de la damnation,
Là où pendant des siècles les forces du mal régneront.
Au cœur des Terres Perdues,
Le triomphe total du Drack maudit,
Lui est enfin rendu,
Il jure un nouveau monde impie.

DIES IRAE
REGNA NELL OBSCURITA

Le Règne du Chaos a commencé,
L'espoir n'existe plus !
Le monde est tombé sous les cendres des héros,
Le Drack Noir est maudit,
Sa malédiction l'a poussé à détruire Alphasia,
Une malédiction enfantée par un homme,
Un homme qui a guidé le monde à sa perte,

A présent,
Rien ne peut sauver Alphasia,
Rien ne peut vaincre la mort…
Rien !

Sous une pluie de mille larmes,
Alphasia a abandonné ses armes,
Je pleure en écrivant ses rimes,
Des folies sanguines des abîmes,
L'impie a torturé le divin,
Nous nous sommes battus en vain,
Pour l'avenir de la belle Alphasia,
Pour l'espoir que la mort éradiqua.

DIES IRAE
REGNA NELL OBSCURITA

La Chute de la Victoire

« Dès lors que nous sûmes au courant de la mort des quatre Lumières, ce fut le choc dans le monde entier. Le dernier espoir s'était écroulé. Nos quatre plus grandes puissances étaient tombées laissant le monde sans défense contre les griffes acérées de la mort maudite. J'étais encore à Deïnor avec Arkanor, le grand cheval noir. Ce dernier me fit part de ses pensées… »

-Arkanor : Si nos quatre rois ont été vaincus, nous n'avons plus le choix… J'espérais que cela n'arrivera jamais…
- De quoi parles-tu ?
- J'ai uni dix êtres fantastiques de ce monde pour faire régner la justice et punir le mal. Tu le sais sans doute déjà.
- Oui, le Clan des X. Mais pourquoi me dis-tu cela ?
- Nous dix avons juré, que si le mal triomphait sur le bien, d'éveiller une prophétie… Ma prophétie.
- Une prophétie ? En quoi consiste-t-elle ?
- *Si le monde entre dans le Règne du Chaos, alors des héros se réuniront afin d'éradiquer la menace et instaurer l'équilibre du monde…* C'est ce que tu disais toujours jeune humain.
- Bien sûr, c'est pourquoi nous n'abandonnerons pas le combat !
- Il est temps d'exécuter tes dits.

L'aube pourpre s'élève dans le ciel noir,
L'armée du Drack Noir s'avance au Sud,
A cette heure où nous maudissons ces bâtards,
La fin de notre temps n'est qu'une certitude.

Le grand cheval noir Arkanor,
A ordonné au monde de s'unir,

Tous à la Fantastique cité de Deïnor,
Là les héros ont décidé d'en finir,
Contre cette folie qui ravage le monde,
La plus grande armée jamais formée,
S'est ainsi tenue pour défendre son monde,
Et faire face au Drack Noir damné.

« Arkanor et ses disciples sont revenus à Deïnor. Nora fit appel à tous les peuples qui luttaient encore contre l'Armée des Défunts. Et ainsi, la plus grande armée jamais connue s'est constituée. Une armée regroupant tous les peuples, toutes les créatures d'Alphasia. Une armée qui avait un nom : « La Victoire ». Une armée qui aimait son monde et n'attendait qu'à être sacrifiée par la mort elle-même pour le salut d'Alphasia. Nora était à la tête de cette armée. Elle avait une rose blanche attachée à ses cheveux. C'était la première fois que je la vis. Elle était si belle. Arkanor n'était pas là lors de cet événement. Il avait réuni ses disciples pour connaître l'avenir d'Alphasia en s'informant à un oracle. Pour nous, il fut un traître… Il avait fui la guerre qui s'annonçait ! »

Arkanor !
Ton nom est acclamé par La Victoire,
Pourquoi nous as-tu abandonnés ?
Nous faire croire que tu écoutes l'oracle,
N'est qu'insolence envers Alphasia…

« Pour nous, nos plus puissants éléments, le Clan Des X, étaient devenus des traîtres pour avoir quitté l'armée… Dès lors, nous savions qu'Alphasia ne se relèvera jamais… Le 13ème jour du quatrième mois d'horreur, la dernière Symphonie de Guerre fut jouée… »

Le feu faisait rage sur le champ de bataille,
Après la trahison d'Arkanor et de son piteux clan,
L'Armée des Défunts, la foudre, la tempête…
Les peuples ont fait appel à un dernier acte divin,
Il n'y a plus de temps à perdre pour le salut d'Alphasia !

Ce seront les ombres d'un passé jamais oublié…
La levée des démons de leur enfer sanglant !
Maintenant, Nora, amène la lumière du dernier espoir,
Pour les quatre Lumières et notre âme cosmique…
A présent, fait danser ton épée « Lux Aeterna » !

Pour Deïnor,
La croisée des guerres antiques,
Pour la cité sacrée des Dieux,
Gloria, Gloria perpetua
En cette Chute de la Victoire.

La chevauchée de la mort et leur infligées de douleur,
Pompe en eux comme un terrifiant séisme,
Tu es de plus en plus proche, suis leurs odeurs,
Avec ton armure sacré, ton acier entre tes mains,
Vole, ange de la vengeance ensanglantée !

Pour Deïnor,
La croisée des guerres antiques,
Pour la cité sacrée des Dieux,
Gloria, Gloria perpetua
En cette Chute de la Victoire.

Tragique et furieux est le choc des aciers des Dieux,
Et là la puissance magique, l'épée dans tes valeureuses mains,
Les océans de feu brûlent le trône des Dieux,
Et dans les cieux rouges, la foudre fait appel,
A son nom,
Le nom du maître de la douleur !

Choc des lames,
Cris de souffrance,
Hennissements de peur,
Hurlements de mort,
Appels désespérés,
Agonies héroïques,
Larmes de sang,
Liens brisés,
Horrible rage épique,
Puissante furie sacrée,
Telle est la Symphonie de Guerre !

Pour Deïnor,
La croisée des guerres antiques,
Pour la cité sacrée des Dieux,
Gloria, Gloria perpetua
En cette Chute de la Victoire.

« Ce fut la Chute de la Victoire. Le Drack Noir maudit était venue en personne. Notre armée est tombée en une nuit… Deïnor… La belle Deïnor était aux ennemis. Quel cauchemar ! J'avais fui avec certains de mes camarades avant que Deïnor ne soit à l'ennemi… J'avais honte et peur. Autour de nous, ce fut l'agonie la plus totale… Nous étions à l'aube du Règne du Chaos, le règne absolu du mal… »

La dernière quête du Clan des X

La Victoire fut tombée,
Horkira, Nora…
Nos héros ont rejoint le royaume des morts !
C'est le règne tout-puissant du mal…
Les survivants, dont moi,
Virent Arkanor comme un traître !
Il nous avait abandonnés,
Lui et ses chiens !

« Arkanor, le grand cheval noir, était connu, lui et ses neuf amis, pour avoir fait régner la justice sur les trois continents. Régner la justice… C'est gros de le dire ainsi… Ils ont surtout éteint le mal là où ils passaient. Arkanor avait créé un clan, « Le Clan des X ». Lui, et neuf autres créatures instauraient la justice là où ils allaient. Arkanor disait que ce clan était une alliance. Dix créatures qui rêvent de justice, de paix et de bonheurs… C'était eux ! Ils se sont fait connaître après avoir sauvé une princesse à Frigiast, il y a quelques années. Le clan comportait Arkanor, le grand cheval noir, à sa tête ; Imra, la chatte noire, bras droit d'Arkanor ; Olemir, vaillant rock ; Zephyrus, esprit des océans capable de changer de corps à souhait ; Equilas, déesse équine de la forêt sacrée d'Ylën ; Braltaly, redoutable dragon enfermé dans un corps humain, sans doute le protagoniste le plus puissant des neuf acolytes d'Arkanor ; Orias, grand loup aux crocs d'acier ; Arolas, grand lion à la crinière de feu ; Milo, grande créature draconnique aux origines encore inconnues enfermé dans un corps d'enfant humain, mais à l'inverse de Braltaly, était capable de revenir à sa forme originelle ; Enathor, grand oiseau capable de contrôler la foudre à sa guise. »

Dix !
Tels qu'ils étaient !

Le grand Arkanor,
Guida ses amis vers le Sud,
Vers l'oracle de Gör,
Non loin du royaume du Drack maudit.

Une nuit blanche de peur,
Un chemin façonné par l'horreur,
Un dernier espoir presque perdu,
Dix créatures non encore vaincues,
Par la mort maudite impie,
Leur volonté est la sauvegarde,
Du monde entièrement détruit,
Mais ils en feront garde !

Les étoiles pleurent des larmes de feu,
Le destin du monde n'a plus de piliers,
Vie et mort ont lutté pendant trois mois,
L'angoisse de l'innocent regagne le cœur des morts,
L'esprit impie se rit de l'âme perdue en larmes,
Le feu et le sang hantent la voie de l'espoir,
La Symphonie de Guerre affole encore les survivants,
Une symphonie jouée sur le sang de la justice !

« L'effroyable Arkanor et ses disciples mirent trois longs jours pour atteindre l'oracle. Il n'avait pas menti. Mais malheureusement, le fait qu'il n'ait pas assisté à la bataille lui a valu le rang de traître… Gör, l'oracle… Arkanor lui demanda s'il y avait une possibilité de sauver le monde, l'oracle lui répondit : « Ton enfant illuminera les mondes, insultera les divinités, tuera la mort… ». Pour Arkanor, l'un de ses enfants était évidemment l'un de ses acolytes… »

-Arkanor : L'un d'entre vous sauvera Alphasia !
-Imra : Par quel moyen ? Vaincre la mort est impossible… Mes recherches ont été vaines !
-Arkanor : Tes recherches ont porté leur fruit ! Rien ne peut détruire la mort, sauf ce qui l'oppose !
-Equilas : Le Drack Blanc est mort… Seule la Vie pouvait vaincre la Mort… Si notre divinité de la vie n'est plus, alors la Mort gouvernera le monde ! C'est cela… Nous sommes perdu !
-Arkanor : Il y aura espoir tant qu'il y aura combat !
-Milo : Personne n'a-t-il la réponse ?
-Braltaly : Je pense détenir la clé !
-Milo : Pardon ?
-Braltaly : En réalité… Je n'en sais absolument rien… Arkanor, je veux parler d'Ylën !!
-Arkanor : Ylën ? Jadis, le royaume d'Equilas ? Qu'y aurait-il là-bas ?
-Equilas : Par tous les anges… Je sais à quoi tu penses… Braltaly…
-Braltaly : Oui, le secret des elfes d'Ylën !
-Arkanor : Ylën… Je m'en souviendrais toute ma vie… C'est là que Braltaly et moi nous t'avons rencontré, Equilas… Le troisième membre du Clan des X… Ecoutes Braltaly, si le secret des elfes d'Ylën pourrait permettre la fin du Drack Noir Maudit, nous ne devons absolument pas le négliger !
-Braltaly : Très bien ! Je sais comment m'y prendre !
-Equilas : Tu es le plus puissant de nous tous, je crois en toi !
-Braltaly : Croire en un être est ne pas croire en soi-même !
-Arkanor : Braltaly ! Tu sais ce qui t'attend… Il est temps pour moi de donner vie à ma prophétie !

Par-delà les larmes des innocents,
Gör a dit à Arkanor que l'un des siens,
Aura son nom inscrit dans l'histoire d'Alphasia,
En tant que sauveur du monde,
Et tout premier être à avoir tué la mort !

Une prophétie,
Un élu,
Un monde…

L'élu ne crut rien aux mots de l'oracle,
Sa peur le hantait pour la première fois,
Les mots de Gör qu'il bâcle,
Mais sauver le monde il doit !

Au nom des innocents perdus,
Des anges qui ont pleuré,
Des héros qui demandent vengeance !

-Arkanor : Moi et les autres irons nous cacher après ton départ. Ma prophétie s'accomplira en temps voulu… Nous sommes trop faibles, le monde a besoin de nouveaux gardiens… Des gardiens capables d'hériter du devoir des Dracks ! Nous nous reverrons… Dès lors qu'Alphasia renaîtra de ses cendres !

« Sur ces mots, Arkanor et ses huit acolytes s'en allèrent, et chacun d'eux prit son chemin. Braltaly se retrouva seul, face à l'oracle. Il ne savait rien de la prophétie d'Arkanor. Pour le Dragon Maudit, ce fut un grand fardeau. Il n'était pas sûr que le secret d'Ylën puisse éteindre l'apocalypse. Non, il était trop sceptique. Pour Braltaly, la Mort ne pouvait mourir, cela était impensable. Son esprit vidé, Il pleurait. Il pleurait pendant tout son voyage. Ce fut la première et dernière fois que cet être aura pleuré. Même dans les autres contes, Braltaly ne pleurera point…. »

Un milliard de larmes pour les héros perdus,
Un millier de larmes pour un espoir perdu,
Une centaine de larmes pour un secret perdu,
Une seule larme pour sa vie perdue !

Le dragon maudit marche vivement,
Les prairies majestueuses le saluent,
Les marécages accueillent ses larmes,
Les cadavres soufflent un dernier soupir.
Marchant à travers les herbes brûlées,
Songeant à l'avenir du monde,
Il cessa de pleurer une fois à Ylën !

Jadis royaume d'Equilas,
Déesse de ces lieux sacrés,
Gouverné par licornes et elfes,
Là y résiderait un secret,
Aussi vieux que le monde !

-Braltaly : C'est bien ici… Des elfes sont bien restés au temple pour défendre le secret !

La cité de la forêt,
Les elfes ont juré,
A Equilas de garder,
L'antique secret !

-Elfe : Maître Braltaly ? Que faites-vous en ces lieux, en ces temps de terreur ?
-Braltaly : J'aurais aimé ne jamais y penser…
-Elfe : Quoi donc ? Seigneur dragon !
-Braltaly : Arkanor et Equilas m'envoient pour sauver le monde… Je dois m'emparer du secret !
-Elfe : Equilas ? Notre Majesté vous aurait demandé de…
-Braltaly : Ecoutes ! Cette épée est trop étrange ! Elle renfermerait un pouvoir capable d'en finir avec cette folie !
-Elfe : En êtes-vous sûr ?
-Braltaly : Non ! Mais je n'ai pas le choix…

Les rayons du soleil illuminent le temple interdit,
Là où est renfermé un vieux secret inconnu,
Un secret dévoilé par aucuns anciens dits,
Le secret de l'épée blanche que ce secret fut,
Epée runique aussi blanche que la pureté,
Mais plus mystérieuse que l'origine du monde,
Braltaly y a ressenti une impressionnante pureté,
Elle serait l'épée qui sauvera le monde…

Mais Braltaly ignora ces idées de sauvetage du monde,
Pour lui, Alphasia était déjà morte !
Déjà morte !
Morte…

«Ton enfant illuminera les mondes, insultera les divinités, tuera la mort… »

Tel l'avait si bien dit l'oracle de Gör.
Il resterait encore un espoir…

Il ne suffit que d'un élément…
Une seule faille dans cet enfer !

L'aube du Règne du Chaos

Feu, sang, larmes, cris… GUERRE !!

Les larmes du ciel,
Là où ils renaîtront de leurs cendres !

Lux tenebras !

La terreur a gouverné ce monde de lumières,
La folie a engendré la guerre éternelle,
Plus rien ne peut sauver le monde à présent,
Le Dieu de la mort a instauré son règne,
Son Règne du Chaos !

Lorsque la rage a pris possession des terres bien-aimées,
Que les armées divines protectrices du monde ont été dévastées,
S'en vînt alors un règne craint de tous les êtres purs,
Ce règne promettant l'agonie absolue pour le futur !

Les flammes de l'enfer brûleront les saintes forêts,
Jurant l'accomplissement du rêve des damnés,
Les anges seront sacrifiés pour le salut du mal,
La joie sera condamnée dans ce règne fatal !

La balance du monde sera au mal impie,
Et que ses souhaits seront des ordres,
Les nuages tueront la lumière du soleil,
Plus rien ne vivra du chaos à l'éternité,
C'est le Règne du Chaos…

La guerre aura façonné ce nouveau monde,
Où les flammes infernales remplaceront les forêts,
Où le mal gouvernera le bien immonde,
Le Chaos éternel sera juge du paradis condamné !

La balance du monde sera au mal impie,
Et que ses souhaits seront des ordres,
Les nuages tueront la lumière du soleil,
Plus rien ne vivra du chaos à l'éternité,
C'est la Règne du Chaos…

Lux tenebras…

Le duel du destin

« Une semaine après avoir fui Deïnor, moi et quelques soldats, civils et sorciers étions réfugiés dans les ruines d'une cité voisine. Mais ce jour-là, tout changea…. Nous étions cachés dans les ruines d'Elitias, grande cité fondée par les anges dans les temps antiques. Elle n'était pas plus grande que Deïnor, mais ici, la pureté des anges était reconnue de tous… Du moins, avant que l'apocalypse ne la ravage. C'était ce qui restait d'une cité sacrée. Des cadavres d'anges reposaient encore sur le sol rouge. Le troisième jour après notre arrivée aux ruines, ce fut le cauchemar… »

Un silence qui étouffe nos sens,
Une aura qui brûle nos cœurs,
Une odeur qui repousse la vie,
Un bruit qui frappe l'âme…

DRACK NOIR !!

Dieu de la mort et de la destruction !
Ton nom fait peur aux vivants,
Ta présence ravage la beauté vivante,
Tu es là,
En face de nous !

Jadis Drack bienveillant,
Pourquoi a-t-il fallu que la malédiction s'abatte ainsi sur toi ?

Je suis le prophète et l'auteur de ces symphonies,
La terreur m'a prise dès sa venue,
Il était en face de moi…
Le Drack Noir maudit !

Où est-elle ?! Hurla-t-il,
Son cri fit trembler les murs,
Pris par la folie incontrôlée,
Je le menaçai…

« Vas-tu cesser cette folie ? Misérable Dieu maudit ! »

Mes amis tombèrent tous,
La vie leur avait été arrachée,
Par le souhait de la mort,
Tout me fut enlevé en un instant,
Le dragon noir me provoqua :
« Ton regard me plaît, je veux te défier ! »

« Lorsque le Drack Noir maudit m'a parlé de défi, mon sang n'a fait qu'un tour. Je me voyais déjà mort ! Mais cette haute divinité fondatrice du monde voulut me défier loyalement, je savais que je ne pouvais rivaliser contre la mort elle-même. Mais je savais qu'il ne me tuerait pas avec son pouvoir divin consistant à retirer la vie de son simple souhait. Non, il désirait jouer avec moi. »

Ma lame en acier elfique,
Sa lame divine ensanglantée,
Tel fut le Duel du destin,
Là où j'ai défié ma propre mort…

Ma lame contre la sienne,
Mes compagnons à mes pieds,
La mort en face de moi,
La destruction autour de moi !

Je suis le prophète et l'auteur de ces symphonies,
La terreur m'a pris dès sa venue,
Il était en face de moi…
Le Drack Noir maudit !

Mon amour me vînt à l'esprit,
Mon espoir me quitta,
La peur me guidait,
La folie me prenait,
Mort !
Le souffle de l'enfer,
L'âme du Drack Noir maudit,
Me faisait des appels,
Des appels d'aide !

Et là… Je compris !

« Ton adversaire ! Le vrai ! Il ne s'agit que de moi, Braltaly, le dernier des X !! »

« La voix frappa le Drack Noir au moment où il allait m'achever… C'était en effet Braltaly, le dragon maudit, une épée aussi blanche que la pureté de la vie dans sa main. Drack Noir fut pétrifié devant le dernier des X. Mes yeux étaient illuminés par lui, je vis une légende en face du Drack corrompu ! Braltaly… Il était déterminé, sa colère se lisait dans ses yeux de dragon rempli de haine. Le Drack Noir ne dit rien, et se jeta sur le dragon maudit… »

Et ce fut le choc…
Le Duel du Destin !
Le Duel qui jugera l'avenir du monde,
Le Duel pour l'avenir d'Alphasia !

Epée blanche: La renaissance d'un monde

ACTE I :

Les deux destins

Le destin d'Alphasia,
Liberté au monde,
Paix pour la vie,
Amour pour tous…

Le destin de tout être,
Au-delà du vivant,
Le dernier des souffles,
La fin de la vie…

Deux dragons qui se battent pour l'avenir du monde, de la mort et de la vie,
Deux dragons maudits aux pouvoirs mystiques fondateurs du monde,
Une nouvelle aube signifiera la naissance d'un tout nouveau monde,
Il s'agit de la dernière lutte entre les deux astres, la mort et la vie…

Pour les rois, pour les terres, pour les montagnes,
Pour les vallées vertes où volent les dragons,
Pour la gloire du pouvoir de vaincre le Drack Noir,
Va, dégaine ton épée blanche !

Sous le Règne du Chaos,
Deux destins se sont affrontés,
Sur les ruines d'une ancienne cité divine,
Là où sera finalement jugé l'avenir d'Alphasia,
Le duel final de la Lumière et des Ténèbres…

Le duel des deux destins !

Choc des titans !!

L'apocalypse a déchiré une nouvelle fois le Monde aux Mille Conquêtes,
Versant les larmes des anges et le sang des innocents,
C'est un pilier du monde qui fut maudit par l'un de ses fils,
Apocalypse… Septième Grande Apocalypse !!

Non ! Il est temps que les rayons du soleil illuminent à nouveau le sourire des arbres,
Il nous faut un nouveau monde où les fleurs gouvernent les cités humaines,
Arrière Drack Noir maudit ! Tu as déjà trop versé de larmes et de sang,
A présent, c'est l'inconnu qui t'éradiquera… L'inconnu absolu !

« -NON ! Au nom du Ciel… Où l'as-tu trouvé ? Cette épée… Comment as-tu fait pour la trouver avant moi ?
-J'ai bien peur de ne point pouvoir t'éclairer à ce sujet ! C'est un mystère absolu pour moi…
-Je ne peux rien… Rien ! Rien contre cette lame !
-Très bien, cela me semble assez ironique de te proposer cela mais… Aurais-tu une dernière prière ?
-Qu'Alphasia soit maudite, lors de l'éveil de nos âmes, moi et mes frères, je jurerais de plonger Alphasia dans la terreur absolu pour l'éternité… **A mon réveil, Tyranika se lèvera, Oryfia sera debout…** »

Telles furent les derniers mots du Drack Noir maudit…

Pour les rois, pour les terres, pour les montagnes,
Pour les vallées vertes où volent les dragons,
Pour la gloire du pouvoir de vaincre le Drack Noir,
Va, dégaine ton épée blanche !

Sous le Règne du Chaos,
Deux destins se sont affrontés,
Sur les ruines d'une ancienne cité divine,
Là où sera finalement jugé l'avenir d'Alphasia,
Le duel final de la Lumière et des Ténèbres…
Le duel des deux destins !

Une épée aussi étrange que la dernière prophétie d'Arkanor,
Une épée si mystérieuse qu'elle naquit l'inquiétude au dragon victorieux,
Mais pourtant,
Une épée recherchée et craint par l'Apocalypse…

ACTE II :

Epée Blanche : La libération d'un monde

Je traverse les couloirs des rêves infinis,
Cherchant la vérité sur moi,
Là, je fais face au masque de la folie,
Que l'on ne m'aide pas…

La lumière divine déchire les nuages rouges,
Le brouillard de guerre s'est dissipé,
Laissant à nouveau place à la couleur,
La mort rejoint la terre enflammée,
Les flammes infernales se sont éteintes,
Ma princesse sourit enfin…

La danse autour du feu dévoile la vérité sur la fin de cette histoire…
Les elfes parleront du regretté Arkanor qui se sacrifia pour confier sa magie,
Et celle de ses enfants à l'élu de l'oracle qui tua la mort grâce à la magie des X.
Les hommes insulteront Arkanor de traître ayant fui la Victoire,
Et du dernier des X qui quitta le clan afin d'achever la mort par l'épée enchantée.
Les lutins oublieront cette histoire pour ne plus en souffrir,
Les fées donneront naissance à la légende de la Lune Rouge,
Qui enfantera le dragon légendaire afin d'éradiquer la mort par son pouvoir mystique…

Le sourire de la lune glaciale et solitaire,
Le rire rugissant du soleil illuminant,

Elle n'est connue d'aucun être,
Et pourtant sa grâce a éradiqué…
La Septième Grande Apocalypse !
Le Règne absolu du Chaos !!

Elle a permis de redonner la joie à l'enfant,
Le chant des oiseaux est plus grand que jamais,
La splendeur der mers éternelles revoit la lumière céleste,
Le temps est venu de pleurer les morts et de reconstruire la beauté…

Le choc de la vie et de la mort,
C'est un nouveau destin pour Alphasia,
Sur la route de la victoire j'honore ma lame,
Instaurant la justice et la liberté pour tous!!

Il ne peut y avoir qu'une possibilité,
Cette épée est divine !
Seul le divin peut contrôler le divin…

C'est un mystère qui éradiqua la mort impie,
Comme le phénix, Alphasia renaît de ses cendres,
Promettant un avenir merveilleux,
Où l'on ne craindra plus la mort…
Un nouveau monde s'instaure !
Les héros nous ont quittés,
Les légendes les remplaceront…

Aube écarlate !
Nouvel espoir pour tous !
C'est tout un monde qui est libéré de la guerre !

Lux Aeterna !
Lux Triumphans !

Les ténèbres sont tombées,
Cela doit être la dernière guerre !
Il le faut…

Nos Dieux fondateurs du monde furent les premiers tombés,
Nos héros les ont rejoints peu après la Pluie de Sang,
Cette guerre a détruit tout ce qui était vivant…
Mais la lame antique a éteint la calamité !

C'est l'aube d'une nouvelle ère !

C'est un mystère qui éradiqua la mort impie,
Comme le phénix, Alphasia renaît de ses cendres,
Promettant un avenir merveilleux,
Où l'on ne craindra plus la mort…
Un nouveau monde s'instaure !
Les héros nous ont quittés,
Les légendes les remplaceront…

Paix et amour éternels, pour tous… Pour tous les mondes !
Gloire à la vie !
Gloire à Mère Nature !
Gloire aux anges…

La Légende Disparue: Le dernier des X

« Après le Duel des Destins, Braltaly, malgré lui, fut choisi pour hériter du trône de Deïnor. Il ordonna la construction d'une stèle gigantesque au centre de la ville où les noms de tous les grands héros sont inscrits. Salir cette stèle conduira à la prison perpétuelle. Or, le corps de Nora fut introuvable. Pourtant, Lumière pleurait sans cesse dans sa forêt, justifiant ainsi son décès. Braltaly trouva au cœur de Deïnor une gigantesque tour de cristal mystique. Braltaly ordonna que personne ne s'y recueille. La tour de cristal devait être un lieu hautement puissant où nul n'y entrera. Personne ne comprit cette décision. Braltaly ordonna aussi que l'on prie pour Nora. Il aurait dit que ces prières pourraient aider l'âme de Nora à moins souffrir. Or, une fois de plus, personne ne le comprit. Il fit aussi bâtir un impressionnant système de défense sur la cité. Il écrivit des plans de tours blanches liées à neufs licornes qui soulèveraient les remparts en cas de lourde offensive. Ce système de défense est unique et révolutionnaire en Alphasia. Bien que Braltaly soit un dragon enfermé dans le corps d'un homme, il ne négligea point sa culture. Il s'enferma pendant un an dans la grande bibliothèque de Deïnor et s'exerça dans tous les domaines. Et vînt le jour où tout bascula… Braltaly, le roi de Deïnor, disparu sans laisser aucune trace. L'inquiétude naquit ainsi dans l'esprit du peuple de Deïnor. Certains pensaient que le roi était devenu fou et en aurait fini avec ses jours, les uns pensent qu'il a abandonné la ville pour ne plus jamais revenir. Les autres pensent qu'il lui est arrivé quelque chose de grave… Ce qui est sûr, c'est que Braltaly, le dernier des X, le Dragon Maudit qui a tué la mort mettant ainsi fin à la Septième Grande Apocalypse, a disparu… Moi-même je ne sais ce qu'il a fait durant ces

cinq siècles… Mais ces dernières années, une lettre est arrivée au conseil de Deïnor, une lettre apportant une nouvelle hallucinante, croyez-moi… Mais cela, c'est une autre histoire à laquelle j'y viendrais… Mais plus tard ! »

The last hope…
A new dawn for these worlds,
A new saga begins…

Braltaly !

Le dragon maudit aussi violent que la guerre,
Insultant la grâce des anges,
Mais pourtant il a été élu,
Pour sauver les mondes qui sont en larmes !

Le feu et la glace dansent sur le sol meurtri,
L'aube d'une nouvelle ère se lève.

Son nom, Il a été oublié pour tous,
Il a refusé tous les titres !
Héros, messie, dieu, sauveur…
Il n'y en a qu'un qui lui fut retenu.

Légende Disparue !

In this amazing dream,
My soul and my sprit will go on,
By the wishpers of ancient rhymes,
You're the last messyah…

Ce n'est que le début,
Après cinq siècles dans l'ombre,
La Légende Disparue s'est réveillé,
Sentant Alphasia une nouvelle fois…
A l'aube de la terreur !

On le dit plus redoutable que les Dieux,
Mille lames il posséderait,
Détruire un monde il pourrait,
Or, serait-il déjà lui-même un Dieu ?

Son maître le légendaire Arkanor,
Traître pour tous depuis la Chute de la Victoire,
Est oublié de tous les hommes,
Ainsi que les autres créatures du clan des X…

Fire in the winds of eternity,
My princess run to the crystal moonlight,
The Reign of Terror is over,
Glory at the White Sword…

Il est le messie noir,
Celui qui sauvera l'Ame Perdue de l'enfer de sa solitude,
Celui qui réveillera la prophétie d'Arkanor,
Celui qui bâtira le portail runique des mondes,
Mais celui qui sera coupable de la mort,
De milliers de coupables,
Et de millions d'innocents !!

Last hope…
Save my world…
Save my soul…
Save you…

Ton destin !
A new saga begins…

La naissance des alliances

Braltaly :

« Le nouveau soleil s'est levé pour la fondation du nouveau monde. Mes proches m'ont quitté pour revenir instaurer une paix solide. Alphasia est toujours victime de la folie des enfants de l'enfer. Il est temps pour la nouvelle Alphasia d'avoir ses nouveaux héros. Afin de promettre la sauvegarde de la paix et de l'amour pour tous. Suivez mon maître Arkanor et fondez vos alliances. Unis, nous sommes presque capables de tout ! »

Ces mots sont ceux de la Légende Disparue,
Ils furent dédiés aux jeunes saints chevaliers,
Il voulut un monde où l'injustice n'agit plus,
Son destin fut celui du monde entier…

Un monde de lumière…

Partout dans le monde connu,
Les héros se sont réunis,
Dans l'espoir d'un avenir uni,
Où la mort sera vaincue,
Pour toujours !

Paix et amour pour les anges sacrés,
Où ils dorment dans leur palais de cristal céleste,
Les dieux jureront d'empêcher une nouvelle apocalypse,
Nous sommes à l'aube d'une nouvelle saga,
L'aube d'une nouvelle ère !

Les grands héros de jadis rêvent en larmes,
S'en voulant de ne pas être là pour servir le bien.

Lumière est perdue dans son tourment,
L'apocalypse lui a enlevé sa meilleure amie…

Arkanor et ses huit autres disciples n'ont jamais été retrouvés,
Le monde les pense à présent morts…

La Légende Disparue quitta son palais sans dire mot,
Ce qui enfanta la peur et l'inquiétude à Deïnor et aux autres continents…

Paix et amour pour les anges sacrés,
Où ils dorment dans leur palais de cristal céleste,
Les dieux jureront d'empêcher une nouvelle apocalypse,
Nous sommes à l'aube d'une nouvelle saga,
L'aube d'une nouvelle ère !

Symphonies des terres dévastées

CHAPITRE I :

La symphonie des vents
(Après la guerre)

LE CIEL EST ROUGE,
TEL LE SANG FRAIS,
MON NOM EST OUBLIE,
NOTRE VOIE EST INCONNUE.

Je n'ai plus le temps de pleurer mes frères tombés,
L'horreur est là en face de moi, je dois tuer !
Mon acier brûle en trempant dans le sang des pantins,
Ma sueur et mes larmes coulent sur les yeux ouverts des morts.

Tout n'est que folie,
La violence accentue la haine,
Et ravage les terres enchantées,
C'est la fin de tout espoir !

Le messie a éteint le désastre,
Soulageant le poids des morts,
L'Apocalypse n'est plus à présent,
Il est enfin temps de pleurer…

La mort, la destruction et l'horreur,
Ont naquit de la guerre,
Laissant la vie livrée à elle-même,
C'est la fin de tout espoir !

Les forêts font tomber leurs cendres,
Les mers brûlent d'épaves,
Le temps a perdu sa valeur,
Les terres sont éventrées,
Les églises pleurent leurs cimetières,
Et les vents jouent ainsi la dernière symphonie des terres dévastées.

Le petit ange contemple les terres dévastées,
Grand spectacle enfanté par l'horreur absolue,
Les âmes des pantins cherchent leur nouvelle vie,
Dans l'espoir que celle-ci soit plus belle.

Le monde est recouvert de blessures,
Des blessures qui seront cicatrices éternelles,
Des cicatrices qui marqueront les esprits saints,
C'est la fin de tout espoir !

Les forêts font tomber leurs cendres,
Les mers brûlent d'épaves,
Le temps a perdu sa valeur,
Les terres sont éventrées,
Les églises pleurent leurs cimetières,
Et les vents jouent ainsi la dernière symphonie des terres dévastées.

CHAPITRE II :

L'aube d'une nouvelle ère

Et c'est ainsi que la Légende Disparue,
Mit fin à la *Symphonie de Guerre.*
Que *l'Enfant du Mal* a enfanté,
Commettant ainsi le plus grand crime connu,
Défiant la plus puissante des divinités fondatrices
d'Alphasia,
Ce duel s'est achevé sur le *Drack Noir maudit,*
Qui leva *l'Armée des Défunts,*
Avant la *Mort des Pères,*
Causée par un de leurs frères.
Alors ce fut la Septième grande Apocalypse,
Le *Drack Noir maudit* et son *Fléau Immortel,*
Ont transformé la belle Alphasia,
En monde infernal gouverné par la guerre.
Mais des anges sont descendus,
Dans l'espoir de sauver leur monde,
Les Sabots de la Justice ont accompagné la lumière,
Luttant jusqu'à la venue du Drack Noir maudit.
Les *Quatre Lumières Eteintes* ont été le symbole,
Du *Dernier Espoir Perdu.*
Le vent a guidé leurs âmes vers le palais de cristal céleste.
La *Chute de la Victoire* reste encore douloureuse,
Dans les esprits des héritiers de Deïnor.
Mais la *Dernière Quête du Clan des X,*
A permis la naissance de la plus étrange des prophéties,
Mais surtout le *Duel des Destins.*
Et la *Libération d'un monde,*
Qui mit fin au *Règne du Chaos.*
Donnant ainsi la chance,
Et l'espoir…

Vers l'aube d'une nouvelle ère !

Lorsque le Soleil s'éteint
-La Chute d'un Ange-

Acte I :
L'épée de la Lumière

« Nora, Déesse de la Lumière et de l'Espoir et Reine de Deïnor, avait aidé longuement Arkanor à la lutte contre les armées du Drack Noir Maudit aux murs de la fabuleuse cité de Deïnor. Lorsque le Drack Noir Maudit, après ses recherches intensives de ce qui pourrait causer sa perte à travers les mystérieuses contrées du Monde Inconnu d'Alphasia, prit la décision de lancer un siège décisif sur la capitale d'Elaros, Deïnor. Toutes les légions servantes du Drack Noir s'unirent pour prendre la cité. Nora, ne pouvant bien entendu laisser la ville à l'ennemi, constitua, avec l'aide du Cheval Noir Arkanor, la plus grande armée de l'Histoire du Monde Connu d'Alphasia, une armée regroupant les dernières forces de la Lumière de tous les êtres vivants d'Alphasia. »

Des milliers d'épées,
Des milliers de cœurs,
Des milliards de larmes,
Et bientôt autant de gouttes de sang…

Nous sommes les murs de Deïnor,
La Mort Condamnée ne passera pas,
La Lumière jaillit de nos cœurs,
Notre armée est celle du Monde Connu,
La dernière épée contre la Fin d'Alphasia,
Un nouvel âge naîtra à l'issue de cette guerre,

Catapultes, trébuchets et canons sont déjà braqués sur vous,
Si vous voulez notre cité, commencez d'abord par traverser la Forêt de Lumière,
Notre armée a le nom de Victoire, elle est l'apothéose de notre courage et fierté,
Osez seulement d'affronter la puissance de la vie, la magie du véritable amour et de l'amitié,
Vous êtes la tempête qui approche alors que nous sommes l'aurore qui maintient le monde,
La Mort Condamnée ne passera pas, l'épée de la Lumière brillera pour l'éternité,

Deïnor est bâtie sur le sang du péché,
Elle est le symbole du triomphe de la véritable justice,
Ici, toutes âmes ont leur place, sauf celles qui désirent éteindre le soleil,
Nous sommes des milliers d'épées, nous sommes Alphasia,

Pensez-vous vraiment que la peur nous ronge ?
Détrompez-vous, nous sourions car nous sommes unis,
La chaleur de l'amitié chasse toutes ténèbres des cœurs en larmes,
Mais cela, vous ne pourriez jamais le comprendre,
Car si les murs tombent,
Notre véritable Victoire sera celle de rester ensemble par-delà les griffes de la Mort,

Lorsque le Soleil s'éteint,
Le souffle de la vie s'étouffe,
Prélude de la fin d'un monde mourant,
S'en vint alors une union des plus fortes et fabuleuses,
Une armée de survivants luttant pour la survie de leur monde,

Bataille décisive,

Une tempête approche,
Y aura-t-il une aube demain ?
Le Soleil s'assombrit,
Les étoiles se cachent,
Qui se lèvera après la tempête ?
Si le monde doit tomber,
Il tombera,
Tout doit se terminer un jour,
Mais est-ce une âme corrompue qui doit se réserver le droit d'éteindre le Soleil ?
Notre ennemi est un Dieu Père, un Drack,
Mais il est maudit par un mal humain…
Espoir,
Pouvons-nous croire en toi face à la Mort ?
Châtiment divin,
Mais pourtant les anges pleurent,
De leur royaume de cristal céleste,
Or la pluie ne tombe pas,
La pluie ne tombera pas,

<u>Acte II :</u>
A Storm is Coming

« Lumière, le cerf gardien de la forêt à laquelle il a donné son nom qui encercle et protège la capitale de Deïnor, s'était préparé à la défense de cette dernière. Avec l'aide d'un sortilège puissant, il parvint à rendre les arbres de la forêt indestructibles afin de ralentir l'avancement de l'armée du Drack Noir Maudit. Mais l'ennemi ne vient pas que de la Forêt de Lumière. Non, malheureusement, l'armada du Drack Noir fait déjà pleine voile vers les falaises qui défendent Deïnor au Nord, et les légions marines du Dieu Père Maudit de la Fin ont de quoi grimper l'immensité des falaises. La capitale est véritablement encerclée et est sur le point de vivre les heures les plus effroyables et tragiques de son histoire. Une tempête approche… »

L'air se réchauffe,
Alors que notre corps se froidit,
C'est la chaleur de la haine,
Et la fraîcheur de la peur,

Les murs restent immobiles,
Tandis que le sol se fracasse,
Les Trois Continents sont braqués sur nous,
Car l'Enfer s'avance contre nous,

Il s'agit de la dernière bataille de cette guerre,
Le coup de grâce décisif,
Qui jugera de l'avenir du monde,
La pluie de larmes est déjà tombée,
A présent, que le prochain déluge soit de sang,

Une tempête arrive,
Du Ciel, de la Terre et de la Mer,
Derrière et sur les remparts,
Nous attendons,
L'huile bout déjà,
L'éclat de nos lames,
Reflète la beauté de la solidarité,
Des milliers d'étoiles terrestres,
Miroir de toutes autant d'âmes qui saluent une dernière fois,
La magnificence de Mère Nature,

Arkanor :
« Battez-vous ! Certes, le Drack Noir viendra et tout sera perdu… Mais hurlez votre amour pour la lumière de la vie lors de cette bataille. La Victoire n'est pas un nom pour donner la force de vaincre l'ennemi, mais un nom pour affirmer que la mort n'est pas une fin, que rien ne se termine et en cela, les ténèbres ne pourront jamais le remporter sur nous. Hurler l'amour de la vie et sourire face à la Mort revient à la vaincre. Car cette Mort qui est aux portes de Deïnor veut nous voir souffrir, montrez-lui que la lumière est toujours en vous, que mourir n'est pas une défaite… Rien ne meurt, tout n'est qu'évolution… Préparez-vous…Une tempête approche… »

O tendre Mère Nature,
Le Cheval Noir nous guide,
Il est certes, le Cauchemar,
Mais aussi l'enfant de la Justice,

L'ennemi est là,
La tempête est là,

<u>Acte III :</u>
De Feu et de Sang
-Hymne de la Défaite-

« Ce n'est qu'au crépuscule que les légions du Drack Noir Maudit assiégèrent Deïnor. Dès lors, les premiers murs tombèrent malgré les résistances héroïques des guerriers de La Victoire. Kormulg était un Général Infernal qui défia Nora. Le duel était d'une violence inouïe et terriblement rude. Nora, blessée, dû se retirer, mais le démon la rattrapa et la viola en dehors du champ de bataille. L'horreur arrive ainsi à son comble lorsque l'ennemi pénétra dans la cité. Tout s'annonça donc comme l'avait prédit le Cheval Noir Arkanor avant de fuir la bataille avec ses amis du Clan des X : Le Drack Noir Maudit est venu en personne, et la cité tomba… »

Fais tomber le ciel,
Brûle nos forêts,
Assèche les mers,
Ravage nos foyers,

Mais jamais,
Tu ne pourras nous enlever,
Notre immortel,
Amour de la vie,

Notre monde meurt, et donc ?
Tout doit s'effacer pour se métamorphoser un jour,
La mort n'a jamais été une fin,
Mais simplement une page qui se tourne,
Vers le prologue d'un nouvel âge,

Face à la guerre,

Nous lutterons tous ensemble,
Nos épées luisent la solidarité, l'amour et l'avenir,
Rien ne disparaît, tout n'est qu'éternité,
Et dans ce chaos infernal,
Nous sourions face à cette folie,
De Feu et de Sang,

Le cyclone de la haine,
Avale les murs de nos forts,
Canons et catapultes,
Brisés !!
Mais à présent, il n'y a plus de place à la tristesse,
De la joie nous tirons notre force,
Dans la joie nous chuterons,

Certes, c'est la fin,
Mais tout début commence par une fin,
Chaque épilogue est déjà un prologue,

Nous sommes l'Eternité !
Là est la puissance de la vie,
Nous sommes l'Eternité !!

<u>Acte IV :</u>
La Chute de Deïnor

« A l'aube du carnage, les hymnes de la Mort se mariaient avec les percussions victorieuses des tambours de guerre de l'ennemi. C'était la fin de la Septième Grande Apocalypse, la Chute de Deïnor marqua en effet l'inauguration du Règne du Chaos… Tous nos frères et sœurs de La Victoire étaient tombés… Deïnor était au Drack Noir et Alphasia plongea de nouveau dans ces heures les plus sombres après des centaines de millénaires de prospérité… Mais malgré tout, une faible et vaine résistance luttait toujours contre les légions de démons. D'autres fuyaient dans l'espoir de retrouver des forces armées perdues dans de lointaines contrées afin de lancer de nouvelles offensives contre le Drack Noir Maudit, d'autres restaient auprès de la cité perdue combattant avec toute l'énergie du désespoir… Nora faisait partie de cette résistance… Déchirée par les blessures qui l'affaiblissait de plus en plus et du chagrin de voir ses amis tomber un à un, elle luttait encore… »

Un âge sombre dévoile à présent ses aurores,
Tellement de sang a coulé cette nuit,
Les plaies ne sont rien comparées à mes larmes de tristesse,
Si nous ne brillons plus ici,
Alors nous brillerons tous ensemble,
Dans l'Au-delà !

O, chers anges…
Ayez pitié de mon âme,
J'ai échoué là où je devais réussir,

O, chers amis…

Ne pleurez plus, s'il vous plaît,
Nos ennemis feront basculer le monde…
Qui tombera avec eux !

Rien n'est jamais perdu,
Deïnor est tombée,
Mais aucune lutte n'est vaine,
Tout doit s'éteindre,
Le Soleil aussi,

Nora :
« Jamais !! Jamais, tu m'entends ? Jamais je ne laisserais un démon de ta sorte en finir ainsi de moi… »

Kormulg :
« Tu as tout perdu, misérable gamine ! Pourquoi lutter encore sachant que tu vas mourir ? »

Nora :
« Pour ça !! »

Les ténèbres dominent,
Les ténèbres me dominent,
Le Soleil se voile…
Et je ne vois plus la lune,
Ma tendre beauté solitaire…

<u>Acte V :</u>
La Prophétie de la Tour de Cristal

« Désarmée, déchirée, violée, ensanglantée, et dévorée par ses larmes de tristesse, Nora tenait toujours le coup face aux tortures du démon Kormulg. Mais lorsque celui-ci finit par se lasser des horreurs qu'il lui faisait subir, il prit la décision de l'achever. Mais Nora se mit soudainement à rire. Cela intrigua le démon qui lui demanda les raisons de son rire. Tout à coup, Nora se mit à briller, une étrange magie blanche était à l'œuvre, et Kormulg fut repoussé par la puissance de cette énergie magique mystérieuse. C'est alors que Nora dévoila à son ennemi que tout était terminé pour lui, et elle se transforma en cristal. »

Lueur d'espoir,
Larme d'ange,
Les étoiles brillent,
Tandis que le Soleil se voile,

Le cœur ravagé,
N'est pas dépourvu de lumière,
Ni d'énergie…

Sur un dernier souffle de tristesse,
La déesse a cristallisé son esprit et son corps,
Dans une resplendissante tour de cristal,
Qui tua le démon,

Puis une promesse vînt,
Celle qui est liée à la Prophétie du Cheval Noir,
Pourquoi cette tour ?
Que dit cette seconde prophétie ?

(Qui l'a dite ?)

Erxalion :
« Jamais nous ne saurons pourquoi Nora a invoqué cette tour de cristal, ni où son corps se trouve actuellement. C'est moi qui ai évoqué le fait qu'elle ait annoncé, par le biais de son invocation, une seconde prophétie liée à celle du Cheval Noir. Mais je n'ai aucune source concernant cette éventualité, j'ai dit cela uniquement parce que je voulais y croire… Oh, Nora… Pourquoi cette tour de cristal ? Que devons-nous faire ? »

Acte VI :
Lorsque le Soleil S'éteint

Donne-moi ta main,
Et regarde-moi dans les yeux,
Ce jour fatidique devait arriver,
Le jour de te dire adieu,

Embrasse-moi,
Aussi passionnément que la première fois,
Joins tes mains aux miennes,
Imprime-moi en toi,

Un dernier baiser,
Avant que le Soleil ne s'éteigne,
Une dernière caresse,
Avant que l'on rejoigne la lune,

Je t'aimerais par-delà les étoiles,
Sans toi, mes veines ne sont que des fleuves de glace,
Mon murmure n'est que vérité,
De l'amour que j'ai pour toi,
Qu'il soit les échos de ta vie,

La trace de ma présence,
Je t'accompagnerais toujours,
Dans ton cœur,

Embrasse-moi encore,
N'oublie pas que nous sommes liés,
Malgré les distances du temps et de l'espace,
Je te dis adieu,
Lorsque le Soleil s'éteint,

Soleil…
C'est la fin,
Plus rien n'est…

Mais tout sera,
Tout sera !

L'espoir…
Ne meurt jamais,
Tout sera !!

Contes d'Alphasia

La Chute de la Fraternité des Ombres

Il était une fois, régnait dans le plus absolu des silences une fraternité qui sévissait sur tout le Monde Connu d'Alphasia, il s'agissait de la Fraternité des Ombres. Cachée à l'orée Sud des Terres Abandonnées du Continent Elaros, la Fraternité des Ombres était une organisation réunissant les plus grands voleurs du Monde Connu. Leur cachette n'était autre que les ruines d'un immense fort construit lors de la Septième Grande Apocalypse qui avait pour fonction de réapprovisionner et ravitailler les armées des hommes du Sud lors de la guerre contre le Drack Noir Maudit. Ce fort était aussi connu sous le nom de Borm'Nirir, et avait des galeries souterraines titanesques qui avaient, jadis, pour fonction d'abriter une armée pendant quelques jours. Mais aujourd'hui, les voleurs ont fait de cette immense salle souterraine leur coffre-fort, et, aux yeux du Monde Connu d'Alphasia, le vieux fort n'est qu'une ancienne ruine des temps anciens, comme des milliers d'autres châteaux, donjons et forts abandonnés parmi les trois continents.

La Fraternité des Ombres était une grande famille où la vie d'un des leurs avait bien plus de valeur que la totalité du gigantesque coffre-fort. Instaurée depuis la fin de la Septième Grande Apocalypse, la Fraternité des Ombres n'a, depuis ses débuts, jamais cessé d'enrichir son trésor depuis presque 5 siècles. Le Père de la Fraternité est celui qui, de sang, est héritier du fondateur de l'organisation depuis sa fondation, le Voleur des Trois Temps nommé Balgir.

Balgir aurait, jadis, réussi à voler une des bagues de Thorus, le tout puissant Roi des Dragons. Ce vol légendaire lui a valu le titre d'homme le plus admiré de son temps. Et nombreux furent ceux qui le suivirent afin d'effectuer des larcins aux ampleurs tout aussi impressionnantes. C'est ainsi que naquit la Fraternité des Ombres. La tradition de la Fraternité voulait que chaque descendant de Balgir doive effectuer leur Larcin du Siècle afin d'être promu nouveau Père de la Freternité. Et cette tradition fut respectée pendant cinq générations, jusqu'à ce qu'un drame brisât la Fraternité…

Cela se déroula quelques jours après la Grande Evasion de Bor'Unur, la prison dite imprenable avait en effet été attaqué par une mystérieuse force maléfique permettant ainsi aux pires criminels d'Alphasia de fuir de leurs cellules. C'est aussi à ce moment-là que Mirgir, héritier de Balgir, devait exécuter son Larcin du Siècle afin d'être nouveau Père de la Fraternité. Sachant que sa fille allait bientôt se marier, il eut l'idée de voler la robe de la Reine de la Neige Hivernale dans le Continent Nord Frigiast. Cette robe avait en effet été taillée avec de la rare laine de diamant et du crin de licorne la rendant donc si inestimable que seule une reine aux grands pouvoirs la porter. Mirgir voulait que le mariage de sa fille soit célébré tel un événement d'une beauté sans pareil qui resterait à jamais gravé dans l'histoire de la Fraternité des Ombres. Très vite, il partit vers Frigiast, et grâce à son incroyable talent de voleur, il réussit à ruser les loups qui gardaient la Reine de la Neige Hivernale et à s'emparer de la robe tant convoitée. Ce larcin fut tellement incroyable que, malgré la grande frustration de la reine, elle félicita les voleurs de leurs talents de maîtres et dévoila au Monde Connu de l'âge d'or des voleurs était à son apogée. Mais malheureusement, la

Fraternité des Ombres n'allait jamais pouvoir profiter de sa gloire…

Le jour du mariage de la fille de Mirgir, tous les membres de la Fraternité des Ombres étaient présents pour la cérémonie. L'événement se déroulait entre les murs des ruines du fort, mais l'échange des bagues devait se dérouler dans les salles du coffre-fort. Le temps était splendide, mais étrangement, un violent orage grondait au lointain. La cérémonie se déroula merveilleusement bien, rien ne pouvait prévoir le cauchemar qui allait advenir.

Cela a commencé avec une soudaine violente rafale de vent qui balaya les sapins alentour du fort en ruine. Les orages devenaient de plus en plus proches et violents. Pourtant, le soleil rendait le ciel si beau et bleu, c'était un temps parfait pour un tel événement. Certains des voleurs qui restaient dehors sur les remparts du fort ne constataient rien d'anormal malgré ces étranges changements climatiques. Puis, l'atmosphère se réchauffa lentement, accompagnée d'une curieuse odeur de brûlé. « Des mauvais vents du Nord, sans doute. Il y a peut-être une bataille au lointain, mais je ne la vois pas. Après tout, nous sommes aux bordures des Terres Abandonnées où le mal sévit le plus, et les vents divins ne se contentent que de nous avertir d'un conflit au lointain. Nous n'avons rien à craindre ! » Conclut un des voleurs. Puis le calme revint peu à peu alentour du fort, laissant ainsi la cérémonie continuer dans la joie.

Quand tout à coup, un effroyable hurlement déchira les cieux, suivit d'une violente rafale de vent qui frappa les murs du fort, puis, tout aussi mystérieusement, le calme s'installa de nouveau. L'éclat de la robe de la fille de Mirgir se refléta soudainement d'une façon surnaturelle sur le gigantesque trésor qui se dressa devant elle. Les pièces

d’or brillèrent d’un éclat au blanc le plus fascinant. Mais, au moment où le fiancé glissa l’alliance au doigt de sa belle, l’éclat des pièces d’ors devint rouge, une tornade fendit le ciel, et, un voleur sur les remparts hurla à ses frères :

-« DRAGON !! »

Un long et terrible hurlement venu des cieux répondit à l’appel d’alerte du voleur. Il s’agissait d’un immense dragon qui fondit droit vers le fort. La créature géante cracha une pluie de feu dévastatrice. Au sein des voleurs, c’était la panique absolue. Les grandes portes de fer furent fermées et scellées par des voleurs ayant quelques bases en magie. Mais la puissance du dragon ne mit pas longtemps à écraser les sortilèges de défense, et les portes de fer tombèrent devant les voleurs tétanisés par la peur. Jamais, ils ne pensaient faire face à un tel désastre, jamais, ils n’auraient été préparés à cela. Dépassés, les voleurs prirent les armes de guerre qui étaient entreposées dans le fort, mais vu la taille du dragon, ils ne firent pas longtemps le poids face à l’effroyable agressivité de la bête.

Rognyr était son nom. Il était l’un des détenus échappés de Bor’Unur et l’un des dragons les plus dangereux de son temps. Les chaînes pendaient encore à son armure qui l’accrochait aux murs de sa cellule. Les voleurs n’avaient aucune chance face à lui. Très vite, Rognyr trouva les portes de la salle du trésor où étaient encore enfermés Mirgir, sa fille et les derniers voleurs. Le dragon défonça les portes qui bloquaient l’accès au trésor. Voyant la titanesque taille du dragon, les voleurs savaient que se battre était inutile. « Fuyez, ou mourrez ! Pauvres fous ! » Prévint Rognyr. Mais les voleurs ne pouvaient pas admettre que le sang de leurs frères ait coulé pour rien, et une rude

bataille s'engagea. Le dragon vaincu les voleurs qui prirent la fuite. Néanmoins, charmé par sa beauté, Rognyr s'empara de la fille de Mirgir sous les yeux déchirés de ce dernier. Et malgré son fou désir de reprendre sa fille des griffes du dragon, Mirgir fut contraint par ses amis de quitter les lieux sous peine d'être tué par les flammes du dragon.

Lorsque tous les voleurs étaient dehors, ils tombèrent dans un état de désolation. Leur Age d'Or n'a même pas eu le temps d'être inauguré que déjà, leur Fraternité était en cendres. Les flammes du grand dragon ont non seulement pillé leur trésor (étant le plus grand d'Alphasia), tué leurs frères et sœurs, brisé leur fierté, mais surtout, emprisonné dans le fort la fille de Mirgir, et donc, l'unique descendante de la Fraternité des Ombres. Plongée dans un long chagrin, la Fraternité des Ombres ne pouvait rien contre le dragon. Surtout un dragon comme Rognyr, qui a déjà, jadis, fait face à des armées entières et anéantit des forteresses. Seul un grand héros, bien accompagné, pouvait être de taille face à Rognyr.

La Fraternité fut dissoute. Et chaque voleur continua leur vie chacun de leur côté. Ils continuaient toujours à agir dans l'ombre, mais uniquement pour leur permettre de survivre et pendant une dizaine d'années, on entendit plus parler des voleurs. On ignore totalement ce qui advint de la fille de Mirgir. Certains pensent qu'elle a finalement été tuée par Rognyr, d'autres imaginent qu'elle a réussi à fuir le fort afin de s'isoler à jamais.

Mais ce qui est sûr, c'est que Mirgir ne s'est jamais remis de ce drame…

… Mais dans son esprit naquit un projet d'une folle envergure. Un projet qui perturbera pendant longtemps le Continent Elaros en Alphasia. Mais ceci, est une tout autre histoire...

Bor'Unur,
Là où pleure le péché

« Dans trois jours ! Celui ou celle qui posera la dernière pierre de Bor'Unur verra son plus grand désir exaucé, j'en fais le serment. » Venait de nous dire Elyos'Aran, cet immense phénix aux mille plumes aussi ardentes que ce soleil qui nous dévorait la peau. Notre Gardien de la Tour était aussi notre unique geôlier. Et du haut d'un grand rocher noir, il ne se contentait pas que de nous surveiller lors de la construction de sa haute tour, notre future cellule, mais il lisait aussi les paroles de notre esprit. Et rien ne pouvait lui échapper, et surtout pas une centaine de criminels non liés par les chaînes, tous unis dehors avec un seul garde, et pourtant, tous à la construction de leur propre prison. Curieuse scène, non ? Pourtant, nous étions bien des criminels, tous réputés pour être les plus dangereux des Terres Libres d'Alphasia, et nous étions les seuls bâtisseurs de cette gigantesque tour sous l'œil effroyablement ardent du grand phénix. Nous n'avions aucune grue de bois, ni échelle, ni échafaudage, ni aucune roue… Tout se faisait avec notre force, notre détermination, notre courage, notre espoir, et cette peur de grand Elyos'Aran.

Peu connaissent ce phénix, les geôliers de nos anciennes prisons nous ont amenés ici, à lui. Et en un discours, il a réussi à charmer de vérité la plupart d'entre nous. Les rares ayant tenté de fuir ont systématiquement été barré dans leur folle fuite par un inquiétant mur de flamme provenant du phénix. Cet immense oiseau de feu, de son regard, a réussi à faire de nous des bâtisseurs. Il est parvenu à nous faire comprendre que fuir était vain, et qu'avec lui, des chaînes nous étaient inutiles, son regard suffit. Personne ne sait d'où il vient, on ne sait que son nom, certains d'entre nous pensent qu'il s'agit d'une divinité inconnue. C'est aussi mon avis. Parce que, lors de mes temps de liberté, où mes crimes pleuvaient sur le Monde Connu d'Alphasia, je ne cessais de hurler à ceux qui me pourchassaient que seul un

dieu pouvait m'arrêter. Et le voilà enfin, ce phénix dont seul le regard peut juger et décider de nos actes. Un dieu est notre propre gardien, on peut dire que nous sommes ainsi arrivés au sommet en tant que criminels. En effet, peut-on dire qu'il s'agit d'un grand honneur pour un criminel d'avoir comme geôlier une divinité même ? Je pense que oui, et c'est ainsi que je peux me soulager, en me disant que ma vie s'achève avec une grande victoire. Avec un dieu en face de moi. Où aucun mortel ne pouvait me faire cesser d'agir. En être arrivé à ce stade-là, je suis plus que fier. Je suis moi-même un dieu.

Et, le plus curieux dans cette histoire, est que nous avions été choisi pour bâtir cette immense tour. Nous, les criminels, ceux qui devaient être châtiés, punis, battus. Mais non, rien de cela. Au contraire, nous sommes bien nourris, le Phénix nous laisser le temps qu'il faut pour construire l'édifice, il n'y a pas de fouet, ni de cri, juste ce pesant regard ardent. Deux yeux pour cent vies. Cela peut paraître incroyable, et pourtant nous nous laissons faire. Nous savons que cette tour est notre fin, et notre plus grand honneur fut de la bâtir : De bâtir la fin de notre propre destin.

Des blocs de pierre noire que l'on déplace à l'aide de troncs d'arbres comme roue, des burins et des marteaux pour polir la roche, des masses immenses pour fracasser ces mystérieuses pierres noires incroyablement dures, des grandes haches pour couper le bois de cette effrayante forêt voisine sans feuilles en plein été, des seaux d'eau pour mesurer la horizontalité et verticalité de l'édifice. Je ne suis pas spécialisé dans les chantiers, et mes semblables encore moins, mais nous procédons comme nous l'entendons, et curieusement, une étrange aura semble bien nous guider vers des actions et décisions justes pour la construction de

la tour. Il y a trop de mystère autour de nous. Mais nous ne voulons pas savoir, cela ne nous rapporterait rien. Nous ne désirons qu'achever cette tour pour pouvoir y finir nos jours.

Depuis que le Phénix a avoué que la tour s'achèvera d'ici trois jours, mon sang n'avait fait qu'un tour… Si vite ? Nous, de simples dangereux criminels sans aucune base en la construction de tel édifice, avions réussi à bâtir une gigantesque tour en moins de cent jours ? Oui, le Phénix a aussi dit que la tour sera achevée dans trois jours, et le troisième jour sera le centième depuis le début de la construction. Comment une telle prouesse est-elle possible ? Comment avions-nous pu déplacer tant de pierres si lourdes, si imposantes, en si peu de temps ? Tout cela nous échappe. Et en effet, plus je lève la tête pour voir l'édifice, plus il me semble sinistre, pesant, et effroyablement inquiétant. Nous arrivons à monter les pierres avec un système de cordage bien moins sophistiqué, moins sécurisé, et moins pratique qu'une grue. Et pourtant, nous y sommes arrivés en cent jours… Cent jours…

-Trois jours… Et tout se termine ! Me dit mon voisin borgne, lors de cette soirée sous la belle étoile, attendant de finir notre verre avant de nous coucher.
-Oui… Si peu de temps, et si peu de connaissances… Répondis-je.
-Oh, ce n'est pas cela qui m'inquiète. Mais c'est plutôt celui qui déposera la dernière pierre, et le vœu qu'il exaucera. Penses-tu que le Phénix acceptera n'importe quel vœu ?
-Celui qui déposera la dernière pierre… Personnellement, je m'en moque vraiment. Je suis ici pour finir ma vie. Pour me reposer de mon passé. Je n'ai plus besoin de quoi que

ce soit, maintenant que j'ai tout accompli, du moins, tout ce que je désirais faire.
-Et la liberté ? Ne t'appelle-t-elle plus ?
-Liberté… je suis las d'être libre. J'ai accompli ma vie, il me faut à présent la finir. A quoi bon être libre si l'on n'a plus de but ?
-Mmmh… Mouais ! Tu n'as pas tout à fait tort. Mais moi, je veux encore voir le monde. Et surtout voir ce qu'il y a au-delà du Monde Connu. Oui… Explorer la Monde Inconnu est bien là un des plus vieux rêves de l'homme. Quitter les Trois Continents pour voir ce qu'il y a après la Mer. Oui, si je devrais choisir une chose, ce serait une nouvelle liberté !
-Et bien, bonne chance à toi, l'ami. Moi, je n'ai pas besoin de cela. Juste, de finir ma vie. Car je suis las et comblé.

« Liberté, voilà ce que je désire, aussi ! » Fit une voix derrière nous. Il s'agissait d'une femme. Une femme au regard noir, et à la courte chevelure brune. Elle se joignit à nous sans se présenter, on ne se présentait jamais entre nous. Ici, personne ne connaissait son prochain, ou alors, si c'était le cas, on se taisait. On savait que l'on était tous pareil, alors inutile de savoir qui était qui.

-Moi, j'ai besoin d'être libre. Car j'ai un dernier meurtre à accomplir. Il me faut tuer ma fille. Et je ne peux finir ma vie sans avoir fait cela. C'est pour cela qu'il me faut impérativement déposer la dernière pierre de cette effrayante tour. Ma vie n'est pas terminée. Dit la femme.
-Oh, ça, je peux comprendre, difficile de dormir lorsque l'on a encore une vengeance à accomplir. Surtout lorsque l'on a les chaînes aux mains. Ce qui n'est, curieusement, pas le cas ici ! Dit le borgne.

-Et bien, espérons que vous déposeriez cette pierre. Mais il commence à se faire tard, et l'aube nous ordonne de commencer les travaux…

Et puis il fallut attendre deux jours pour qu'un homme hurle au Phénix. Il semblait jeune et arrogant. Ses mots étaient brutaux envers le Phénix qui le fixa d'un étrange regard, attendant que le jeune homme termine ses reproches. Il se disait élu des dieux, celui devant apporter la lumière par le prix de nombreux sacrifices, expliquant ainsi ses derniers crimes. Il disait que le Phénix n'était qu'une ordure, une chose sous les ordres du Mal ayant comme objectif de nous pousser à construire cette tour qui n'était, en réalité, pas notre prison. Mais, selon lui, un fort lieu de culte pour pouvoir défier les dieux. Une fois ses mots terminés, le Phénix resta longuement silencieux. Puis il lui dit :

« Ton nom, on te l'a donné. Ta vie, on t'a donné les choix pour la construire. Ton destin, les dieux ne t'attendent jamais. Ton amour, le vrai hasard te l'a donné. Tu n'es pas maître de toi-même. Tu n'es pas ton propre dieu. Tu choisis selon tes influences. Tu as écouté pour vivre. Et en cela, tu ne mérites pas le titre d'élu des dieux. Ainsi donc tu me mens pour te libérer. Tu m'insultes, car tu ignores qui je suis. Tu t'énerves, car tu es faible et ne cherches pas à comprendre pourquoi tu façonnes cet édifice. Tu te prends pour l'élu des dieux, car la chance t'a visiblement trop souri jusqu'à ici. Regarde autour de toi. Vois tes camarades. A côté d'eux, tu n'es vraiment rien. Tu es âgé d'une vingtaine d'années et crois-moi, tu n'as jamais vu le monde, tu ne sais rien de lui, tu es au-delà de l'ignorance. Ton effrayant manque d'expérience te perdra, et en cela, je dois t'éduquer. Tu vois, mais ton véritable crime, est que tu ne regardes pas. Et comme ta pitoyable vision du monde

me désole, il me faut d'urgence commencer ton éducation. »

Ce qui suivit les mots du Phénix nous glaça tous le sang. D'un instant soudain, des flammes jaillirent des yeux du jeune arrogant. Hurlant de souffrance extrême, l'agonie du jeune fou ne dura que deux minutes environ. Dans sa folie, le pauvre fou tenta d'éteindre les flammes en y posant ses mains, mais elles se brûlèrent au contact du feu. Une fois les flammes apaisées, le jeune arrogant s'écrasa au sol, il semblait vouloir pleurer mais les flammes furent si ardentes qu'elles semblaient avoir fondu la peau des yeux l'empêchant ainsi de verser la moindre larme. La scène terminée, je retournai à mes travaux, et petit à petit, les autres firent de même, laissant le pauvre ignorant agoniser au sol, sans que plus un seul regard ne soit posé sur lui.

« Demain, au sommet de Bor'Unur, celui qui déposera la dernière pierre noire, aura son plus grand souhait exaucé. Cette nuit, vous travaillerez ! Car ce fol ignorant ne pense plus qu'à poser ses mains sur ses yeux morts que sur la pierre qui lui sauvera la vie. »

Tels furent les derniers mots du Phénix en ce jour.

Et la nuit totale tomba enfin. Les plumes du Phénix étaient notre seule source de lumière. Nous pouvions ainsi tout voir sous cette nuit sans étoile. Les dernières pierres noires que l'on monta au sommet presque achevé se faisaient de plus en plus lourdes. Comme si notre mystérieuse force légendaire qui nous accompagnait les quatre-vingt-dix-neuf jours derniers nous abandonnait. Nous suons ainsi la première fois en pleine nuit glaciale. Nos forces nous quittaient, mais on ne pouvait se permettre la moindre pause si près du but, cela nous était inconcevable. C'est

alors qu'un écho retentit à travers les grands escaliers circulaires de la tour. C'était un écho d'espoir, un écho fort, qui nous redonne cette force mystérieuse. C'était un chant, et ce chant, nous le chantions tous ensemble. Nous étions quatre-vingt-dix-neuf criminels chantant la fin de notre vie, et la naissance de la plus grande prison de l'histoire d'Alphasia.

Baisse tes yeux, bougre,
Baisse tes yeux, mécréant,
Et vois ta sueur abreuver la terre,
Cette belle terre que tu piétines,
Cette même terre que tu étouffes,
Et vois-la crever sous ton sourire,

Des flammes de mon cœur,
Je ne veux que ce que je ne peux avoir,
Car ce qui m'est accessible,
Je le possède déjà,

Bor'Unur,
Ton destin, ta fin, ton repos de sang,
Tes maintes questions,
Ne fui pas,
Car les flammes,
Sont aussi mordantes que celles d'un dragon,

Baisse tes yeux,
Baisse tes yeux,
Misérable mécréant,
La vérité est celle de ton esprit,
Celle du ciel n'est pas la tienne,

Cesse de parler et agit,
La justice frappe lorsqu'elle agit,

Parler, c'est se perdre,
Agir, c'est ouvrir la voie,

Tu as tué ?
Alors avance,
Tu as volé ?
Alors avance,
Tu as détruit ?
Alors avance,
Mais ne regarde pas derrière,

Le Phénix regarde toujours devant,
Car derrière,
Il n'y a que cendre,

Bor'Unur,
Ne l'oublie jamais,
Car c'est là où le péché pleure,
S'il n'a pas achevé ses méfaits,
Mais c'est surtout là où il meure,
Si sa vie est déjà terminée,

Bor-Unur,
Là où le péché pleure,
Là où le péché pleure.

Ils étaient tous en cercle, et moi, je me retrouvais ici, au centre, en face de cette pierre noire pas plus grosse que moi. Le Phénix me fixa du regard, et là je compris : J'étais, malgré moi, celui qui devait poser la dernière pierre. Celle-ci avait la forme d'un cube avec en son sommet un pyramidion. Sur chaque surface de la pierre noire étaient écrits nos noms. Et ce fut un mystère de plus, car jamais le Phénix ne demanda nos noms, et jamais entre nous, nous nous révélions nos noms. Il lisait donc bel et bien dans nos

esprits, et j'imagine que ce furent ses flammes qui gravèrent nos noms. Sans attendre, je mis la pierre sur mon dos et commençai mon ascension de la tour.

Marcher seul, avec mes quatre-vingt-dix-huit camarades derrière moi, suivant chacun de mes pas. Pas de sueur, pas de mot, pas de tremblement, pas d'arrêt, pas de plainte, juste le bruit de quatre-vingt-dix-neuf paires de pieds qui grimpaient les escaliers des quatre-vingt-dix-neuf étages de cette grandiose tour. Jamais je ne pensais que mon ascension fut si longue, chaque étage atteint me rapprochait de plus en plus du Phénix qui m'attendait déjà plus haut. Il m'est arrivé à un moment, de réfléchir à mon vécu, chose que je ne faisais plus depuis plusieurs années déjà. Curieusement, la force émotionnelle de cet instant que je vivais me rappela les plus grands événements de ma vie. J'ignore pourquoi ces souvenirs soudains, mais je pense qu'ils devaient être liés au fait que j'avais déjà pensé à mon souhait, et que, une fois face à la fin, notre ne pouvions échapper à un résumé de notre vie.

En haut.

Il faisait si beau, tellement beau, que je sentis presque le désir de revivre.

C'est alors que je déposai la pierre. Et je vis le Phénix me sourire.

« Ainsi donc, tu fus celui qui déposa la dernière pierre. Eh bien, très cher, sache qu'un phénix est l'un des êtres les plus fiers de sa personne, et sans aucun doute, un être qui ne ment jamais. Et moi, je tiens à honorer ma race. Je n'ai qu'une seule parole. Et donc, comme tu as déposé la

dernière pierre, tu as le droit à voir un seul, je dis bien UN, de tes souhaits exaucés. Demande-moi, humain ! »

Je ne mis point longtemps à répondre.

-O, toi, majestueux Elyos'Aran. Je ne perdrai pas mon temps. Je ne te demande qu'une chose. Célébrer et honorer la fin de la construction de l'édifice en libérant tous mes camarades excepté moi que tu brûleras, enterreras sous ta tour.

« Tu es intelligent, humain. En un souhait, car il n'y en a en effet qu'un, tu en exauce trois. Tu célèbres l'inauguration de Bor'Unur, tu libères tes quatre-vingt-dix-huit camarades, et tu mets fin à ta vie que tu crois déjà achevée. Ainsi soit-il. »

Et c'est ainsi que, lors des premiers jours de sa fonction, la prison de Bor'Unur se retrouva avec des cellules vides. Les bâtisseurs de celle-ci devaient être ses premiers prisonniers, qui trouvèrent la liberté suite au sacrifice de Celui Qui Posa La Dernière Pierre. La tour comprenait finalement en tout quatre-vingt-dix-huit étages dont un sous-sol, où l'on y trouva enchaîné le plus dangereux être de l'histoire d'Alphasia. Chaque étage avait le nom d'un des bâtisseurs de la tour. Du plus bas au plus haut étage, du plus jeune bâtisseur au plus vieux. Puis, au sommet de Bor'Unur, le Phénix surveillait sur son immense trône de roche volcanique. Il pouvait voir n'importe qui entrer et sortir de la tour, qu'il soit mort ou vivant, visible ou invisible. Et si un prisonnier avait, simplement, idée de s'évader, alors la tour s'embrasa de flammes ardentes qui brûlaient quiconque entrait et sortait de la tour.

Ainsi naquit l'un des plus grands édifices de tout Alphasia.

Il était une fois, dans une contrée perdue d'Elaros, le Continent Sud d'Alphasia, un puissant Mage Noir prit d'assaut un magnifique château. Le seigneur de cette contrée ne put tenir longuement contre les maléfices du Mage Noir aidé par ses sombres acolytes. Ainsi, les soldats furent corrompus, la contrée tomba sous la possession du Mage Noir, et des temps sombres vinrent sur la belle contrée qui se décolora avec larmes et tristesse… Le Mage Noir était donc assis sur le trône et instaura ses propres lois sur le royaume. La misère, la famine et les lamentations étaient ainsi le quotidien de cette petite région d'Alphasia.

Mais un jour, le Mage Noir eut le caprice de désirer comme reine et épouse la fille de l'ancien seigneur du royaume. Or, la princesse avait fui le royaume suite aux ordres de son propre père lors du siège du Mage Noir. Ce dernier ordonna alors à l'ancien seigneur, étant dans les geôles du château, de dévoiler le lieu où était cachée la princesse. Mais l'homme ne résista pas aux tortures et perdit la vie. Malheureusement, très vite, suite à une trahison au sein des villageois victimes de la tyrannie du Mage Noir, elle fut retrouvée et livrée au tyran.

Mais la princesse tomba dans une grande tristesse lorsqu'elle apprit la mort de son père, et cela empirait lorsqu'elle vit l'état de désolation qu'était le royaume sous le courroux du Mage Noir. Elle ne fit plus du tout un sourire, ni ne prononça le moindre mot, et cela perturba le Mage Noir. Voyant sa femme malheureuse et constamment enfermée dans sa chambre en larmes, le tyran fut attristé à son tour, laissant donc une petite étincelle du côté humain

qui restait en lui prendre petit à petit le dessus sur ses émotions. Mais il ne se voyait point la laisser dans un tel état mélancolique, sa sombre magie pouvait détruire, mais gagner l'amour d'autrui était, pour lui, un tout autre défi qui s'avérait être bien plus coriace que celui d'assiéger un château. Ainsi, il assembla alors toutes les richesses qu'il possédait dans la salle la plus immense du château et ordonna à tous ses acolytes de récupérer tous les trésors encore non découverts sur tout le royaume. C'est alors que fut réuni l'un des plus beaux trésors d'Alphasia. Mais cela n'arrangea absolument rien. Alors le Mage Noir ordonna la construction d'une fabuleuse statue dorée à l'effigie de la princesse qui sera placée sur le toit de la plus haute tour du château. Mais là encore, les larmes de la princesse tombaient toujours. Le Mage Noir lui donnait tout, alors qu'elle ne demandait rien…

Désemparé, accablé, le Mage Noir sombra dans une douloureuse folie. Son égoïsme arriva à son paroxysme, cela lui coûta une négligence qui le rendit aveugle, et il ne supposa point que les flammes tomberaient du ciel… Car l'or est une pierre qui dégage une énergie que seule une créature dans le Monde Connu et Inconnu d'Alphasia peut sentir.

Tout commença un jour où la princesse, vêtue d'une robe aux dorures inestimables, priait comme chaque matin sur son balcon. Tout d'abord, un effroyable orage éclata dans le ciel alors qu'il était dépourvu de nuages, puis, une inquiétante odeur de brûlé se propagea dans tout le royaume, alors qu'il n'y avait aucun incendie. Les acolytes du Mage Noir sentaient le désastre approcher, mais ce dernier refusa d'écouter qui que ce soit sous peine de pendaison. Alors, dès les premières menaces du tyran, plus personne n'osa le prévenir afin de le sauver d'un éventuel

danger et tous les hommes au service au Mage Noir fuirent le royaume car, à l'odeur, s'ajoutait la chaleur. Quant aux villageois, ils jurèrent de rester sur les terres de leurs ancêtres, là où ils jugeaient que c'était leur seul cimetière en Alphasia. Et ce n'était que le calme avant la tempête.

L'orage grondait de plus en plus puissamment et les premières flammes tombèrent de ce fabuleux ciel bleu tandis qu'un cyclone coucha les forêts. L'ombre qui se dessinait dans le ciel laissait voir une gigantesque Vouivre qui fondit droit sur le château. Le grand dragon brisa l'immense porte du château. Dès lors, la petite poignée d'hommes restés fidèles au Mage Noir se précipita pour défendre leur maître. Mais aucun ne put faire face et tous tombèrent sous les ardentes flammes du dragon. Alerté par la catastrophe, le Mage Noir défia à son tour le dragon. C'est alors qu'un spectaculaire duel de feu s'engagea. Les flammes étaient si ardentes, si puissantes, et si grandes que la statue dorée de la princesse fondit et recouvrit les murs du château. Mais le Mage Noir tomba sous la puissance inouïe du feu du dragon. Ce dernier se dirigea donc vers la salle du trésor où était enfermée la princesse. Une fois à l'intérieur, la jeune femme ne montra aucun signe de panique en face de la géante créature. D'ailleurs, la Vouivre ne montra, quant à elle, aucun signe d'agressivité. Tout se déroula dans un calme absolu qui contrastait étrangement avec le chaos de feu d'il y avait à peine quelques minutes.

-Oh, majestueuse créature des lointaines contrées. Je suis la princesse déchue de ce château, et ce trésor est censé être le mien, mais je n'y porte aucun amour. Prends ce que tu désires. Moi, je ne suis que l'ombre de la couleur défunte de ce royaume perdu. Seules mes larmes m'accompagnent dans ma vie, à présent… Se lamenta la princesse.

-Oh, sublime princesse. Je ne veux point te faire de mal, je ne suis là que pour l'or. Car vois-tu, de la contrée d'où je proviens, un malin voleur a réussi à me voler mon escarboucle tandis que je me prélassais dans une rivière. Cette pierre précieuse était tout mon trésor et j'ai longtemps pleuré sa perte. A présent, ce trésor-là sera miens afin de soulager mon cœur déchiré par la tristesse. Confia la Vouivre.
-Alors nous avons la même histoire, toi et moi. Car ce Mage Noir que tu as tué était la racine de tout mon malheur. Cet or que je n'ai jamais demandé était sa façon d'acheter mon amour pour lui. Mais ce qu'il ignorait, c'est qu'il m'avait déjà enlevé tout ce qui faisait les couleurs de ma vie heureuse, les fabuleux liens des relations. Dit la princesse.
-Alors, je crois que nous pourrions nous adorer, toi et moi, et enfin effacer la tristesse qui a Sali notre vie. Fit la Vouivre.

A partir de ce jour-là, les villageois, ne sachant rien de ce qui était advenu de la princesse, pensèrent qu'elle avait été encore en vie dans le château sous le joug du dragon. C'est alors que la Légende de la Princesse du Château au Feu Doré naquit sur le continent.

Trois années plus tard, de nombreux aventuriers s'élancèrent à l'assaut du château afin de délivrer la princesse. Un champion avait réuni chasseurs de dragons et paladins afin d'en venir à bout de la Vouivre. Et un jour fatidique, la bataille fit rage aux portes du Château du Feu Dorée. Puis le dragon tomba sous les épées des paladins et les stratégies des chasseurs de dragons. Le Champion se présenta alors à la princesse et lui demanda sa main tandis que les autres guerriers se partageaient le trésor. Mais la princesse répondit en larmes :

-Cette Vouivre était ma seule amie. Le seul être qui a compris que les relations, quelles que soient leurs natures, n'étaient pas une récompense, mais une nécessité vitale. Vous avez ruiné ma vie, à présent, il ne me reste plus rien à faire ici, cet or est maudit par la magie du Mage Noir et n'attirera que des malheurs ici. Partez d'ici, pauvres fous ! Hurla la princesse.

Plus personne n'entendit parler de la Princesse du Château au Feu Doré, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle vécut malheureuse et n'eut jamais d'enfants.

Et oui ! A suivre…

-L'acte VII du poème « Septième grande Apocalypse », intitulé La Chute de la Victoire, est une réécriture du titre Dawn Of Victory de Rhapsody

-L'acte V du poème « Septième Grande Apocalypse », intitulé Horkira, les Sabots de la Justice, est inspiré du titre The Lord of Wolves de Pathfinder.

-Le texte intitulé Erxalion Oromys, du prologue des Symphonies d'Alphasia « La Septième Prophétie d'Erxalion », est inspiré du titre Son Of The Staves Of Time de Therion.

-Le texte « Lorsque le Soleil S'éteint » est inspiré des morceaux Turn the Sun Off ! et Anthem of Valour du groupe Imperial Age, et du morceau A Storm To Come du groupe Van Canto.

Tout l'univers d'Alphasia, les dessins, les personnages, les cartes, les contes, la Saga de la Révélation Divine, a été écrit par Atriel Feud'Hiver.

La photographie en préface a été prise par Gersande.

Remerciements :
Merci à toute la famille, au café, à Mylène, Camille (les deux), Bilbo, et les autres gens !

Contact :
- www.lacrimatica.eklablog.com
- https://www.facebook.com/LencreDeLacrimatica

WOLFBUSK

Désormais retentit l'appel solitaire.
Sous une lune de regret,
Rampe l'ombre du loup oublié.
Au travers de la poussière d'étoile.

Des échos, un souffle.
C'est ainsi que voit l'aube d'une prophétie.
Que rêvent les enfants.

Parmi les ruines et les cendres de ce lieu décoloré,
Vagabonde l'esprit de la fraternité,
Délaissé et silencieux malgré ses appels.

Le Cheval Noir enseigne que l'Espoir est un Péché.

Je vagabonde parmi.

Le Cheval Noir enseigne que l'Espoir est un Péché.

Les symboles sont les engrenages des combats,
Qui forgent les nouveaux chemins,
Vers la face cachée de l'Horizon,
Le loup galopera !

Vers la face cachée de l'Horizon,
Des chants de loups retentiront,
La Fraternité se réunira de nouveau,
Sans l'espérer.