**La malédiction d’Arvale**

Arvale, ma ville si magnifique et si douce, ne s’attendait pas à sombrer dans le chaos.

Avant de vous conter cette histoire, laissez-moi me présenter : je suis, ou plutôt, j’étais, le prince de la cité. Je m’appelle Adexe.

Icar, mon frère jumeau, m’enviait déjà dès notre plus jeune âge. Lorsque nous sommes nés, je suis arrivé le premier, ce qui me vaut d’être l’héritier. Il me hait parce qu’il considère que j’ai volé sa place, le cœur de nos parents et son trône. Il a commencé par me jouer des tours, puis, au fil du temps, cela a empiré jusqu’à mettre ma vie en danger. Ses farces m’ont coûté des cicatrices et un doigt.

Le soir de mes dix-huit ans, mon père m’a confié le trésor du royaume : la Guitare Sacrée. Depuis toujours, elle nous protège, mais suivant les intentions de celui qui en joue, elle peut être bénéfique ou maléfique.

Icar l’a aussitôt volée et s’en est serviepour rompre le sort de protection qui dressait une barrière magique autour de la ville. Il a libéré les créatures horrifiques qu’elle repoussait et est devenu le chef des ogres. Ces monstres, chevauchant les ragons, des dragons-rats, aspirent l’âme des habitants pour nourrir la puissance et la colère d’Icar, surnommé Malvado, leur nouveau Roi. Désormais, les ténèbres règnent sur Arvale.

Pour récupérer la Guitare, j’ai tenté de me faire passer pour mon frère auprès de l’ogre qui la gardait, mais il s’est aperçu qu’il me manquait un doigt. J’ai enfoncé mon poignard dans son œil jusqu’à ce qu’il sorte à l’arrière de son crâne. J’ai repris la Guitare et je me suis enfui par les souterrains.

À présent, je me dirige vers les montagnes pour chercher de l’aide. On raconte que dans les forêts qui couvrent ses flancs habite une vieille femme prénommée Myrtia. Elle est connue pour ses sorts d’envoûtement et son don pour la guitare.

Au bout de quelques heures de marche, je la trouve dans une pauvre chaumière. Myrtia n’accepte pas tout de suite de m’aider car elle sait que le sort que je lui demande de m’apprendre est difficile et dangereux à manier. Cependant, suite à de longues minutes de négociation, je réussis à la convaincre. Je lui explique que mon frère a joué de la guitare pour enlever la protection autour d’Arvale. Je lui décris la manière dont les ogres chevauchent leurs ragons et prennent l’âme des gens. Alors, Myrtia se lève et me demande de lui prêter ma guitare pour qu’elle m’apprenne à jouer une mélodie capable de réveiller les arbres de la forêt.

Au son de la musique, les verts habitants la forêt sortent de terre. Le sol se met à trembler sous le poids des chênes, des conifères, des bouleaux et des sureaux. Les épicéas commencent à agiter leurs branches et leurs épines, les chênes se secouent et font tomber leurs glands. Tous communiquent entre eux et se murmurent qu’il est temps de se diriger vers le pont qui mène à la ville d’Arvale. L’armée forestière se met en marche régulière, en rang bien aligné et bien cadré. Leurs racines sortant de terre avancent comme des dauphins sautant de l’eau.

 Au bout de trois heures de route, nous arrivons devant les remparts d’Arvale. Je me tiens devant mes soldats sylvestres, le cœur rempli de rage, de peine et de tristesse. En même temps, je me sens fier d’avoir cette armée pour récupérer ma ville. C’est maintenant ou jamais !

La peur s’installe dans le cœur des arbres. Je dicte un avertissement aux ogres et à leurs montures infernales : « Nous sommes prêts à récupérer Arvale et à la sauver des ténèbres quoi qu’il en coûte. Rendez-vous ou vous subirez ma colère, la colère du roi Adexe ! Si vous tenez au sang qui coule dans vos veines, rentrez chez vous et ne revenez jamais !

Du haut de Libertia, la tour infernale, Malvado me réplique : « Maudit Adexe, toi le préféré de tous ! Tu te crois toujours le plus fort, mais cette fois-ci je gagnerai ! Arvale sera mienne. Mon armée et moi allons vous saigner. »

Malvado m’invite donc au combat final. Je lance mes militaires du bois sur les ragons tandis que je m’occupe des ogres. Prenant la guitare, je me dirige vers eux tout en pinçant les cordes. J’entonne un chant qui fait fuir les ogres car la mélodie est trop douce pour eux. Ceux qui me résistent, je leur transperce la tête avec mon épée jusqu’à avoir les mains pleines de sang. Petit à petit, le sol se recouvre d’hémoglobine.

Je me dirige vers un séquoia pour qu’il me propulse vers Malvado, dans la tour Libertia**.** Je me retrouve à présent face à mon frère ennemi. Il me lance un regard remplide haine et m’envoie plein de sorts de mort grâce à son bâton maléfique. Ma guitare m’aide à parer les coups. Rapidement, le combat s’intensifie avec des sorts de plus en plus puissants. Au moment où tout semblait perdu, un tronc transperce le thorax de Malvado. C’était un chêne qui m’a vu en difficulté face à mon frère et qui a décidé de le surprendre en se plaçant derrière lui pour l’attaquer. Mon frère expire. A ce moment-là, je prends son bâton et le brise en deux.

Suite à cette action, toutes les créatures horrifiques disparaissent en poussant un cri assourdissant et en ne laissant que des cendres derrière elles. Me souvenant de la guitare, je m’en saisi mais elle disparait dans un éclat de lumière.

 La ville d’Arvale, si magnifique et si douce, a désormais retrouvé la sérénité et la paix. Ainsi je reprends les rênes de la cité et maintenant les habitants sont en sécurité pour toujours.

**Les élèves de la 4e1, 04/05/2022 - 23/05/2022**

**Nouvelle rédigée dans le cadre de l’atelier d’écriture mené par Lenia Major.**