

Chapitre 1

Cette histoire commence par une belle journée d'été à la montagne. Entre les sapins et les rochers se cachent de nombreux animaux : une marmotte assise sur un caillou, un rapace qui la guette, des chèvres qui broutent, un poisson qui remonte le courant, un ours à l'air malicieux et un cerf extravagant.

C'est dans ce magnifique décor que cinq amis Jennifer, Jeanne, Jonas, Hugo et Thomas ont décidé de partir à l'aventure. Ils ont emporté dans leur sac à dos du matériel de camping, à boire et à manger.

Thomas n'est pas très rassuré à l'idée de dormir dehors, tous ces animaux l'effraient un peu. Jonas a su le convaincre qu'avec lui comme chef de bande, rien ne pouvait leur arriver !

Ils marchent pendant plusieurs heures, prennent de magnifiques photos et s'arrêtent aussi pour pique-niquer près d'un ruisseau.

Durant l'après-midi, Jennifer trouve des fraises des bois. Tout le monde se régale !

Les cinq enfants se rendent compte, tout à coup, que la nuit est tombée. Ils décident d'installer leur campement. Jeanne demande à Hugo de sortir la tente de son sac mais celui-ci fait une drôle de tête en ouvrant son sac à dos...



Il a oublié la tente chez lui ! Quel étourdi cet Hugo !

Jonas prend les choses en main et propose de continuer à marcher pour trouver un abri pour la nuit. Les autres sont d'accord et reprennent la route.

Thomas commence à s'inquiéter mais n'ose rien dire.

Ils arrivent à un croisement de chemins. Leurs lampes de poche éclairent un panneau indiquant deux directions ; celle de gauche pour « la bonne auberge », et celle de droite pour « le manoir de Vampira ».

Ils n'hésitent pas une seconde et suivent la direction de la Bonne auberge.

Le sentier devient de plus en plus serré, plus sombre. Ils doivent se frayer un chemin entre les branches. Il y a plein de bêtes et de toiles d'araignées. Ils entendent de drôles de bruits.

Fatigués, ils arrivent enfin ... face à une bâtisse peu accueillante, éclairée par des lanternes en forme de citrouilles...



Chapitre 2

Ils s'aperçoivent alors, mais trop tard, de leur erreur ! Ils sont bien face à un manoir terrifiant !

Que vont-ils faire ? Vont-ils faire demi-tour ?

Finalement, c'est la curiosité qui l'emporte ! Ils décident d'entrer dans la bâtisse pour y passer la nuit. Mais ils aperçoivent le gros chat à l'allure terrible qui garde l'entrée.

Le silence est impressionnant... Tout-à-coup, un petit craquement se fait entendre : un mulot qui s'enfuit sous les feuilles mortes. Aussitôt le chat lui emboîte le pas dans une course folle. « C'est le moment ! » dit Jonas en montrant la porte. Nos cinq amis s'engouffrent en un instant. Ils découvrent le hall du château et un grand escalier en colimaçon. Ils décident de monter... Mais arrivés au premier étage, ils rencontrent une deuxième mauvaise surprise : une sorcière campait sur le palier et, dans un ricanement sinistre, elle tira une manette et une trappe s'ouvrit... Jennifer et Hugo tombèrent dans un grand cri ! Ebahis, mais profitant de la danse de joie à laquelle se livrait maintenant la sorcière, Jonas tira brusquement sa corde d'alpiniste de son sac et les trois

rescapés tournèrent autour d'elle à toute vitesse. Elle se retrouva vite saucissonnée et toute étourdie ! Ils filèrent alors dans l'escalier en direction de la grande salle du château...

Sur le palier, deux gardes somnolaient.

Jeanne les assomma avec la poêle à frire qui pendait du sac de Thomas.

Il marquent alors une pause au seuil de la salle et observent :

Un loup-garou chantait à tue-tête en grattant sa guitare électrique, tandis qu'un squelette roulait de la batterie et qu'un fantôme dansait le rock'n roll d'un air absent. Dans le fond de la salle, un zombie et son pitbull faisaient office de DJ...

Soudain, ils aperçoivent, lové dans un fauteuil à côté de la cheminée, dégustant à grands bruits une orange sanguine, ... le terrible seigneur VAMPIRE !!!

– Vampire à trois heures !! », cria Jeanne.

– Les lampes, vite !!! » rétorqua Thomas. En un éclair, chacun de nos trois compères sort sa torche de son sac et les braquent dans les yeux du vampire qui s'évanouit d'abord dans un grand cri rauque, puis, se transformant presque aussitôt en une hideuse chauve-souris, s'envola péniblement en haut du lustre...

« Gling-gling ! » firent les clés des oubliettes en tombant sur le parquet...

