

Les cinq aventuriers

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 par 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 ?

Enfin, 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 campe sur le palier et, dans un ricanement sinistre, elle tire une manette et une trappe s'ouvre... Jennifer et Hugo tombent dans un grand cri ! Ebahis, mais profitant de la danse de joie à laquelle se livre maintenant la sorcière, Jonas tire brusquement sa corde d'alpiniste de son sac et les trois rescapés tournent autour d'elle à toute vitesse. Elle se retrouve vite saucissonnée et toute étourdie ! Ils filent alors dans l'escalier en direction de la grande salle du château...

Sur le palier, deux gardes somnolent.

Jeanne les assomme avec la poêle à frire qui pend du sac de Thomas.

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

Un loup-garou chante à tue-tête en grattant sa guitare électrique, tandis qu'un squelette roule de la batterie et qu'un fantôme danse le rock'n roll d'un air absent. Dans le fond de la salle, un zombie et son pitbull font 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 VAMPIRA !!!

– Vampire à trois heures !!!, crie Jeanne.

– Les lampes, vite !!!, rétorque 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'envole péniblement en haut du lustre...

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

Chapitre 3

Après avoir récupéré Hugo et Jennifer, ils ouvrent la porte de la salle à manger. Ils découvrent des gens qui dansent et un décor de fête. Nos cinq amis curieux s'y invitent. L'horloge sonne onze heures du soir. Les cinq aventuriers dansent et rigolent... sauf Jonas qui observe le cochon rôti sur son lit de pommes de terre.

Vingt-trois heures quinze : un squelette et Vampira saisissent leur verre, les musiciens arrêtent de jouer, plus personne ne bouge... Vampira crie : « A nos invités ! »

Vingt-trois heures trente : tout le monde mange. « Le rôti est bon ? » demande Vampira. Ils répondent en chœur : « Oui ! »

A minuit : Hugo est fatigué. « Vas-y, on s'amuse bien ! », lui dit Jennifer. « D'accord, je reste encore trente minutes, pas plus. » Jonas danse avec Jeanne.



Minuit quinze : Jennifer propose une partie de cache-cache. Jonas, Jeanne, Hugo et Thomas acceptent. La partie commence. Jeanne compte. Jonas se cache dans l'escalier avec Hugo. Jennifer se cache sous la table. Thomas va à la cuisine. Il entend des bruits.

Vampira et un squelette discutent pour savoir quelle chambre est la plus terrifiante. Thomas les interrompt après quelques secondes.

Temps mort : « Pouvez-vous recommencer l'histoire ? Je n'ai rien compris. » interroge Thomas. « Tu n'as rien compris, mon petit, va avec les autres. » ordonne Vampira.

Thomas n'est pas bête, il se méfie quand même. Il raconte tout à Jonas qui décide de partir dans la nuit.

Deux heures du matin : Ils sont prêts. Ils partent du manoir. Mais Jeanne fait grincer la porte et cela réveille Vampira, qui engage une course-poursuite dans les bois. Après cinq minutes de course, ils sèment Vampira qui a perdu ses forces après tous les verres de vodka qu'il a bus durant le festin. Plus question de commettre la moindre erreur !

Dans la forêt, ils sont tous apeurés par les bruits étranges.

Les cinq amis courent, se fauillent entre les branches et enfin ils sortent de la forêt.

En vingt minutes, ils arrivent au village. Ils reprennent leur souffle après une longue course et aperçoivent enfin leur maison. Leurs parents les accueillent les bras ouverts. Tout le monde est chez soi, sans blessure.