



ESTELLE VENDRAME



LA TOUR DU DIABLE



LIS
le roman

TROUVE
les indices

RÉSOUS
les énigmes



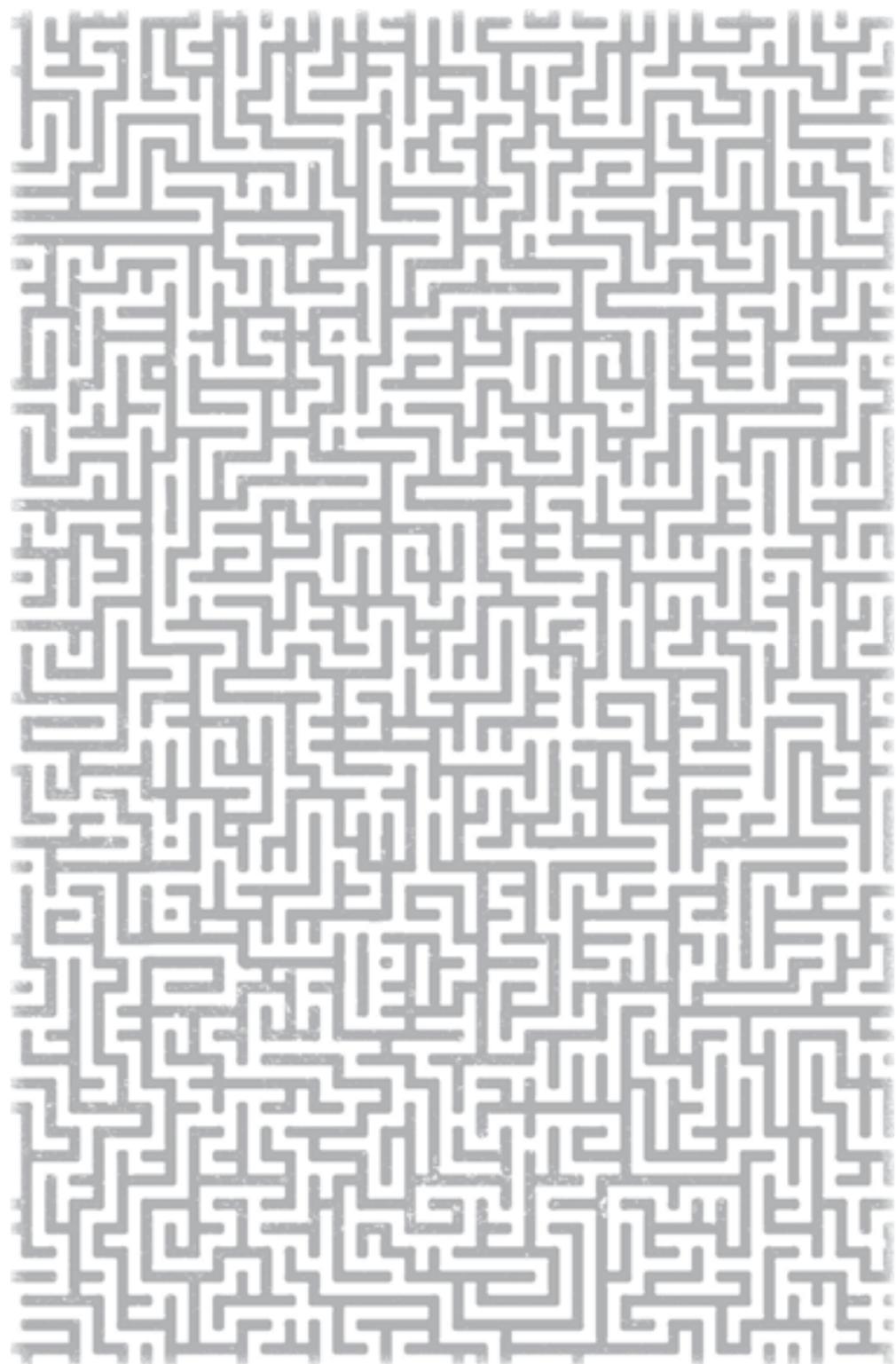
ESTELLE VENDRAME



LA TOUR DU DIABLE



Héritage jeunesse





COLLECTION
SPHINX

**TU T'APPRÊTES À LIRE
UN ROMAN IMMERSIF !**

Ce livre te place au cœur de l'intrigue.

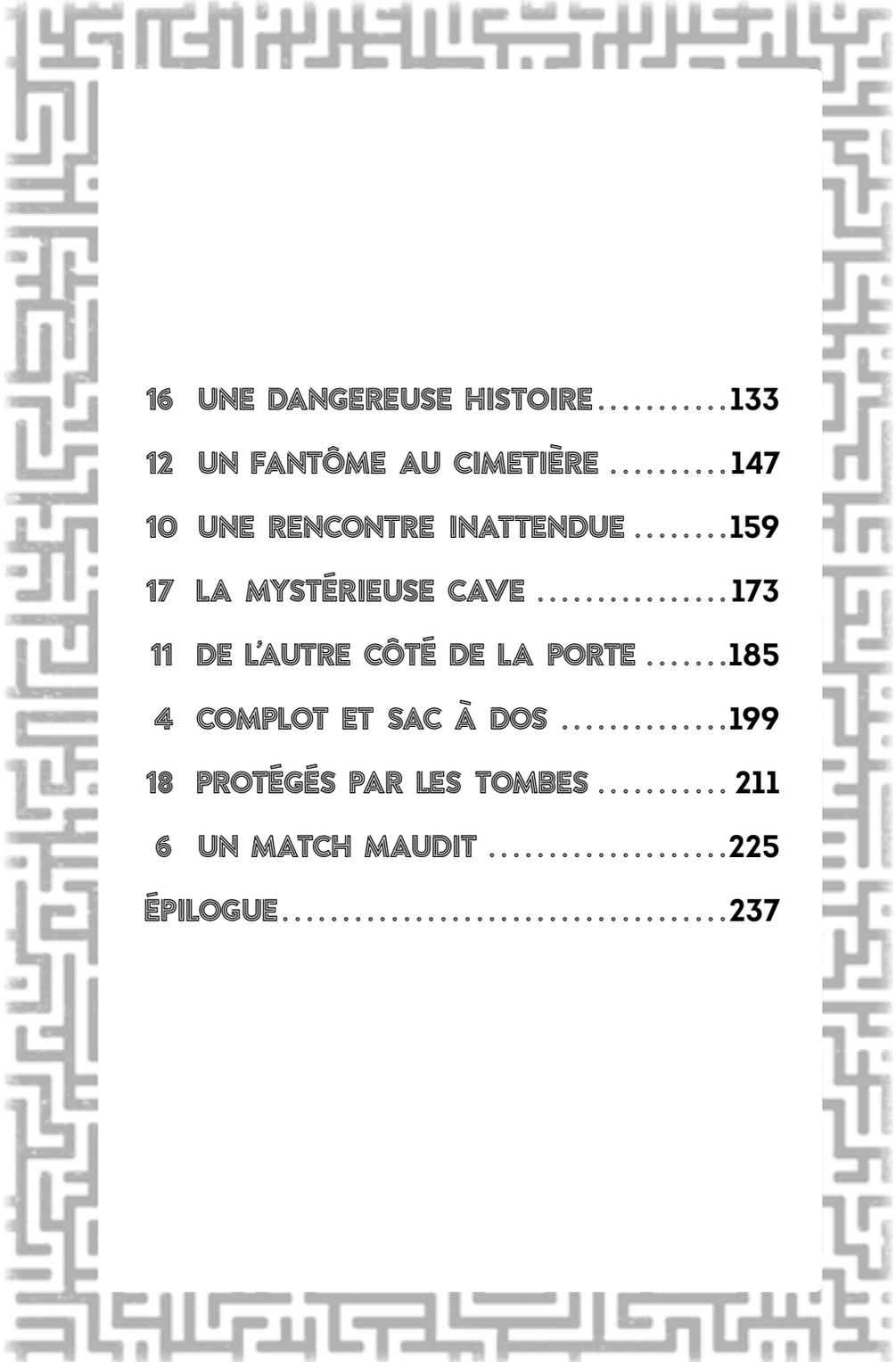
C'est une histoire construite comme
un labyrinthe. Chaque chapitre
se termine par une énigme.
Sa résolution est la clé de ta progression.

Chaque indice récolté te servira
à décoder ta lecture.
La table des matières sera ta boussole
dans le livre. Utilise-la pour découvrir
l'ordre des chapitres.

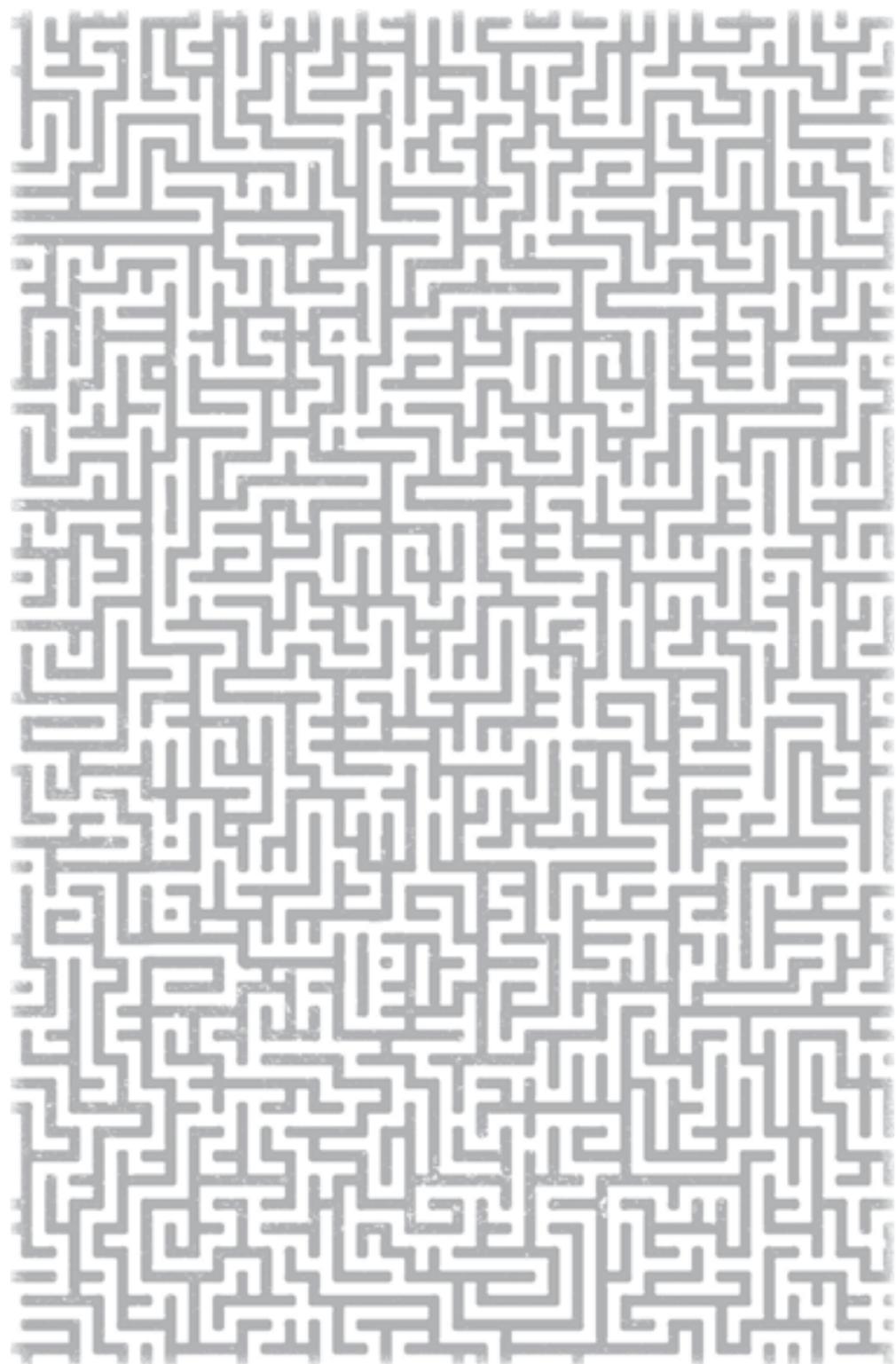
**Rivalise d'ingéniosité pour percer
le mystère de ce roman !**

TABLE DES MATIÈRES

1	UNE ARRIVÉE SURPRENANTE	7
7	UN FEU RASSURANT	17
15	UNE INQUIÉTANTE DISPARITION	31
3	UNE CABANE ÉNIGMATIQUE.....	45
9	UN PLAN À PRÉPARER	57
2	SAUVÉS PAR LA MUSIQUE	69
14	CORDE ET LÉGENDE.....	81
5	LE TERRIBLE SERPENT	95
8	PRISONNIERS SOUS TERRE	107
13	UNE OMBRE DANS LA NUIT	121



16	UNE DANGEREUSE HISTOIRE.....	133
12	UN FANTÔME AU CIMETIÈRE	147
10	UNE RENCONTRE INATTENDUE	159
17	LA MYSTÉRIEUSE CAVE	173
11	DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA PORTE	185
4	COMLOT ET SAC À DOS	199
18	PROTÉGÉS PAR LES TOMBES	211
6	UN MATCH MAUDIT	225
	ÉPILOGUE.....	237



1

UNE ARRIVÉE SURPRENANTE

L'avion s'apprête à atterrir. Le bruit des moteurs diminue. Tu mâches de la gomme pour ne pas avoir mal aux oreilles. Encore quelques minutes et tu poseras pour la première fois les pieds en France. Au début, tu avais

imaginé des vacances de rêve. Puis, tu as compris que tes parents te préparaient un voyage éducatif. Leur programme est rempli de châteaux à visiter, de musées et de randonnées. Tu n'entends pas vraiment la voix du commandant qui indique que vous avez atteint votre destination. Tu penses à tes amis qui vont sûrement s'amuser au camp de jour. Ton père se tourne vers toi :

— Vérifie que tu n'as rien oublié avant de quitter l'avion.

Tu le regardes et tu demandes :

— Papa, il nous reste combien de temps avant d'arriver ?

— Nous allons chercher la voiture de location. Après, il y a une heure et demie de route.

Tu es maintenant dans l'auto. Le paysage défile devant tes yeux. Tu réfléchis à ce que tu pourrais bien faire pendant ton séjour qui s'annonce ennuyant. Ton frère n'a pas pu venir avec vous, car il travaille tout l'été. Il n'y aura que tes parents et toi, pour la première fois.

— Maman, on fait quoi demain ?

— On va prendre le temps de s'installer dans la maison que nous avons louée.

— Il y a un cinéma dans la ville où l'on va ?

— Attends que je regarde le guide... Hum... non... des restaurants, des sentiers de promenade, une petite rivière. Ha! Il y a aussi une médiathèque, c'est formidable!

— Une quoi ?

— Cela ressemble à une bibliothèque. Il y a également des DVD et des CD.

— Des CD ? Des gens en utilisent encore ?

Génial ! Tu sens qu'il n'y aura rien d'excitant à faire dans les prochains jours. Tu te demandes bien dans quel endroit tes parents ont choisi d'aller. Tu préfères te replonger dans tes pensées plutôt que d'apprendre autre chose d'aussi déprimant.

Ta mère a mis la radio, c'est amusant d'écouter les nouvelles

avec cet accent français. Soudain, un passage attire ton attention. Tu entends le présentateur annoncer :

« Un loup a été abattu dans la Drôme cette nuit. Les autorités locales avaient pris cette décision après une attaque dimanche dernier qui a coûté la vie à douze moutons. Rappelons qu'une meute est toujours présente dans le secteur et que les habitants redoutent de nouvelles agressions. »

— Papa, c'est bien dans ce lieu que l'on part en vacances ?

— Euh... Oui, en effet.

— Tu savais qu'il y avait des loups ici ?

— J'en ai entendu parler. Il n'y en avait plus, mais en 1992, ils ont décidé de les réintroduire. Depuis, ils ont proliféré et maintenant, il y a des zones où il y en a trop.

Ces vacances débutent d'une drôle de manière. Tu vas dans une région où les loups se promènent en liberté. En plus, ils

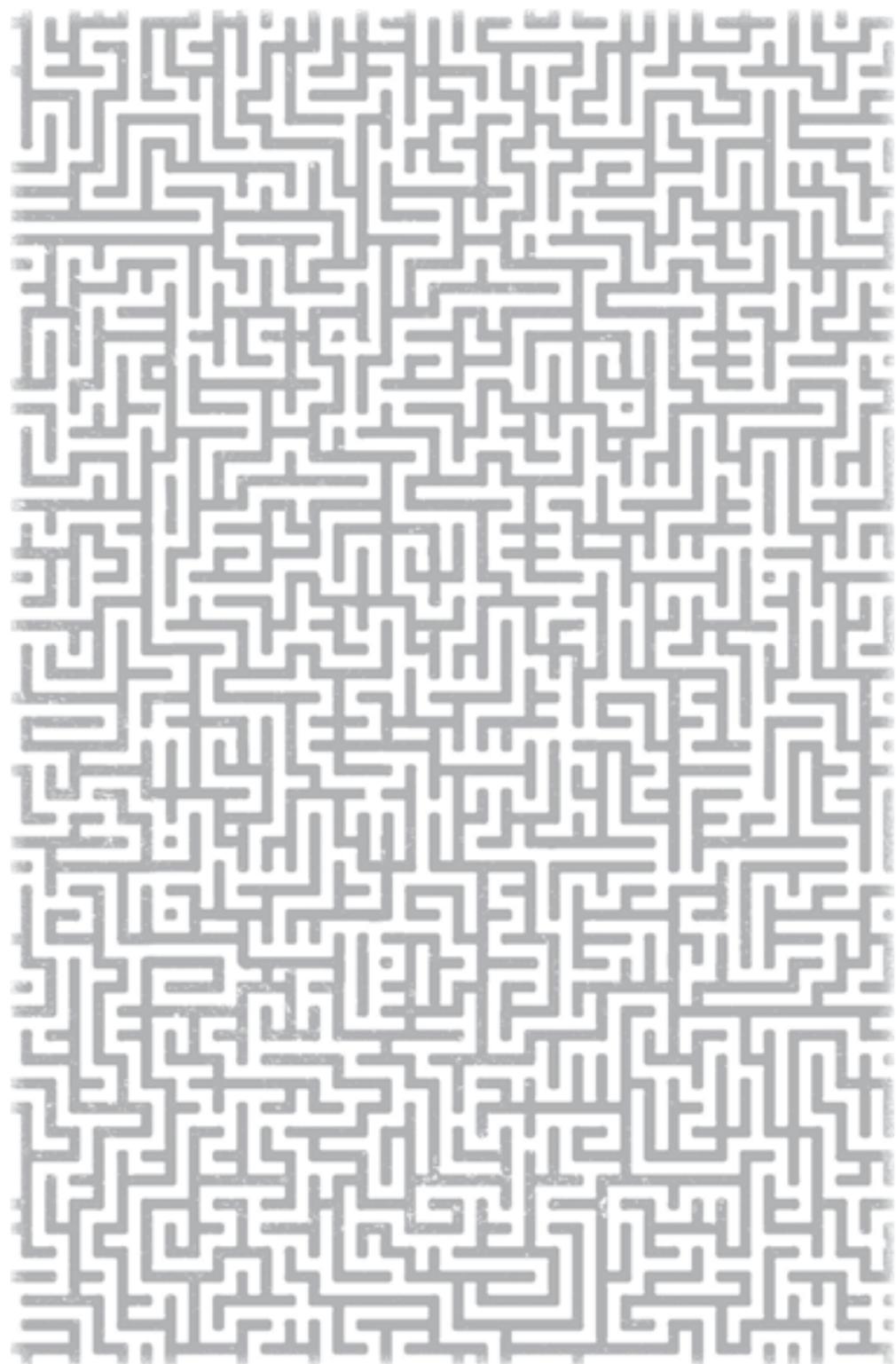
semblent tellement agressifs que
les habitants doivent les abattre.
Mille scénarios se forment dans
ta tête.



Pour lire la suite, résous l'énigme.

Elle arrive
quand tu
croises
quelqu'un sur
ton chemin.

Ce mot est un indice pour découvrir
le titre du prochain chapitre.
Trouve-le dans la table des matières.



7

UN FEU

RASSURANT

Vous entendez distinctement quelque chose racler la porte. Lohan vous rassure :

— De toute façon, elle a l'air solide, on n'a pas réussi à l'ouvrir tout à l'heure. Ça m'étonnerait

qu'un sanglier enragé ou un loup affamé la défonce.

Tu sens que cette affirmation te calme. Tu ajoutes :

— Je sais que les animaux ont peur du feu. On pourrait en faire un. Au pire, s'ils forcent la porte, on se défendra avec un tison.

— Oui, bonne idée ! s'écrie Emmy.

Vous vous approchez de la cheminée. Ce n'est pas un poêle à bois, mais un simple rectangle en pierre avec un conduit pour amener la fumée à l'extérieur.

Lohan froisse du papier journal et fait une pyramide avec des branches et des pommes de pin. Il précise :

— Emmy et moi, on part souvent le feu quand on est au chalet à l'automne, on sait le faire.

Malgré cette affirmation, ce n'est qu'au bout du troisième essai que vous arrivez à avoir une belle flamme. Enfin, vous pourrez dormir tranquille. Vous écoutez quelques minutes, mais il n'y a plus de bruit dehors.

Les animaux, les fantômes ou les êtres surnaturels semblent partis. Tu t'apprêtes à te recoucher quand tu constates que Lohan fouille dans son sac. Il en sort un sachet et s'écrie :

— C'est l'heure des guimauves !

Vous vous regardez avec Emmy, elle hausse les épaules :

— On en prend quelques-unes, mais après on dort, j'ai sommeil.

Vous voilà tous les trois autour de l'âtre à vouloir faire cuire vos

guimauves quand tu penses à quelque chose :

— Tu as aussi pris des bâtons ?

— Euh... non, répond Lohan, je pensais en ramasser dehors.

— On a juste à essayer de la piquer sur nos couteaux, ça va peut-être marcher.

Vous dégustez finalement quelques guimauves à moitié cuites, mais tout de même délicieuses. Après toutes vos aventures, ce moment est

magique. Emmy brise l'ambiance quand elle annonce :

— Bon, maintenant je vais me coucher! Ne faites plus de bruit!

Lohan te chuchote :

— Et voilà, quand elle décide ça, on ne peut plus rien dire, sinon on se fait crier dessus!

Tu souris à cette remarque :

— Je pense que quelques heures de repos ne vont pas me faire de mal. Quelqu'un devrait faire le guet pour que deux d'entre nous puissent dormir?

D'une voix ensommeillée,
Emmy répond :

— Pas la peine. On est en sécurité avec le feu et l'orage est terminé. Dès demain matin, le tissu à la fenêtre va attirer les gens.

Tu te glisses à côté d'elle et Lohan s'installe dans la chaise berçante. En quelques minutes, Emmy et Lohan s'endorment. Tu continues à penser à ton aventure, ton corps se détend, tes idées s'embrouillent, tu te sens bien.

Tu commences à rêver à la tour du Diable. Tu dois la garder contre des ennemis, mais une force surhumaine te fait fermer les yeux. Dans ton imagination, des esprits viennent te chercher, ce sont de petits gnomes affreux qui te disent que cette tour n'est pas réservée aux humains. Tu sens qu'ils portent ton corps.

Tu te réveilles en sursaut, ton cœur bat très fort. Tu ne sais plus s'il s'agit d'un cauchemar ou si c'est la réalité. Tu ouvres quand même un œil et tu crois

voir deux personnes au-dessus de toi. Tu murmures :

— Qui êtes-vous ?

Une voix te répond et te rassure, tu ne comprends pas tout et tu replonges dans un profond sommeil.

Ton cauchemar se poursuit, les gnomes te jettent dehors dans le ravin et puis plus rien, le noir total.

Au bout de quelques minutes ou heures, tu ne sais plus, tu entends un bruit anormal. Cela ressemble à une nuée de