

S'évanouir:

Perdre connaissance;
tomber dans les pommes

ou

Disparaître sans laisser de traces;
cesser d'être visible; s'effacer;
s'évaporer.



*N'hésite pas à venir me visiter
à ma cybermaison hantée
www.joyeusemaisonhantee.ca*

Frissella la fantôme

La Joyeuse maison hantée

La Joyeuse maison hantée est une clinique de thérapie. Mais pas n'importe quelle sorte de clinique : elle est réservée aux créatures fantastiques.

Tous les dragons, ogres, vampires, sorcières, monstres, fantômes, trolls, chats de sorcières et autres y sont les bienvenus. Au moindre problème, le docteur Sigsig s'empresse de les soigner.

Sigsig et Mermiz, son assistant, sont les deux seuls humains de cette Joyeuse maison. Avec l'aide de Carmelita, la grenouille détectrice de mensonge, ils s'efforcent de trouver le remède aux problèmes de chacun : des potions pour les monstres trop émotifs, des thérapies-chocs pour les chats joueurs de tours, des visites à l'Asile des fantômes défectueux pour régler les problèmes de Frissella... Le célèbre docteur Sigsig n'est jamais à court d'idées !



Je le sens. C'est ma dernière chance.
Grâce au bon docteur Sigsig, j'ai retrouvé mes
pouvoirs. Je suis maintenant une fantôme
en possession de tous ses moyens. Pourtant, malgré cela,
je n'ai pas encore réussi à assagir le petit Manuel.
J'avoue que j'ai un peu peur. Vais-je encore perdre un
de mes pouvoirs de fantôme et revenir, piteuse,
me faire soigner à la Joyeuse maison hantée?
Ah! Non! Pas cette fois-ci!
C'est maintenant ou jamais!





LA DANSE DE FRISSELLA

Au-dessus de la Joyeuse maison hantée, le soleil, planté au zénith comme un clou éblouissant, illumine la demeure du célèbre docteur Sigsig. Sur les toits, tout scintille... les corniches, les tourelles, les lucarnes... même la cheminée de l'Urgence jette de vifs éclairs. C'est à peine croyable! Coiffée de paillettes aveuglantes, la bâtisse ondule dans tous les sens...

Elle danse!

Oui! Au beau milieu de cette journée radieuse, la Joyeuse maison hantée est emportée dans une valse endiablée,

comme pour célébrer un grand événement. Habillée de lumière, elle se déhanche comme elle ne l'a jamais fait. Quelle souplesse!

Mais... que se passe-t-il donc?

À côté, debout dans son Jardin magique, Sigsig est entouré de ses amis. Éblouis, tête renversée, tous scrutent l'azur. Chacun se balance au rythme de la Maison et les regards oscillent en harmonie, comme pour suivre un point mouvant dans le ciel bleu...

Mais... qu'est-ce qui les fascine tant?

Sur l'épaule de Sigsig, les yeux sortis de la tête, Carmélita, la grenouille détectrice de mensonges, est hypnotisée par ce qu'elle voit là-haut. Aux pieds du savant, le chat Abrakadabra, lui, reste paralysé. Ses prunelles sont rivées sur la silhouette fugitive qui virevolte autour du soleil. À côté, un petit fantôme aux culottes courtes trop longues semble, lui

aussi, fasciné. Sur sa casquette rouge, on peut lire son nom étrange: **Pfttt!**

Enfin, non loin derrière se tient Mermiz, le bras droit de Sigsig. Il est coiffé de son éternel casque de cuir à longues lanières et, derrière ses lunettes rondes d'aviateur, son regard, comme celui des autres, est fixé sur l'infatigable valseuse aérienne...

Mais... quelle est donc cette danseuse fantastique qui ensorcelle tout le monde... y compris la Joyeuse maison hantée?

Attiré par la fête, un monstre, petit sur pattes mais très haut en couleurs, s'approche du groupe. C'est Mouk! Le pauvre titube, comme s'il était sur le point de tomber en morceaux. Enfin, cahotant, il s'immobilise, puis, imitant les autres, il lève la tête en direction du soleil...



Sa caboche va-t-elle basculer derrière lui?

Mal synchronisés, ses yeux cherchent dans tous les sens. Le ciel est si vaste! Enfin, les deux globes s'arrêtent sur l'objet de la fête, qu'il reconnaît tout de suite:

– Frissella! s'écrie-t-il.



Secoué par une trop forte émotion, Mouk va s'effondrer! Mermiz vole à son secours. Vite, il se penche et l'entoure de ses deux bras. Soutenant sa tête, l'aviateur retient du mieux qu'il peut les morceaux du petit monstre.

Au bout d'un moment, Mouk se calme, comme Sigisig le lui a si bien appris. Doucement, l'homme relâche son étreinte.

– Ça va? s'informe Mermiz.

– Oui, oui, répond Mouk, encore un peu chancelant.

– Tu veux toujours regarder Frissella dans le ciel?

– Oui! déclare le petit monstre en écartant les pieds pour s'assurer un équilibre plus solide.

– Bravo! intervient Sigisig. Et profitez-en bien, tout le monde. La fête achève. La joie de Frissella sera de courte durée,



vous savez. Elle ignore encore ce qui l'attend.

Personne n'écoute le docteur. Tous les regards sont retournés vers Frissella, qui virevolte en s'étourdissant de plaisir.

Son bonheur est infini...

Elle a retrouvé ses facultés de fantôme!

Pour la première fois de sa vie, elle se sent en maîtrise de ses pouvoirs... traverser les murs... apparaître et disparaître à volonté... voler comme Hyperman! Tout lui est maintenant possible... se métamorphoser en n'importe quoi... en dragon, en fée, en sorcière, en souris, en automobile. Elle peut même se faire géante comme un dinosaure... ou minuscule comme une tête d'épingle... gentille comme le Petit Chaperon Rouge... ou méchante comme le Grand Loup... plus belle que

Blanche-Neige... ou plus laide que les sept Nains réunis. Non! Rien ne peut plus l'empêcher de réussir la mission de sa vie...

Assagir Manuel!

Oui, calmer ce petit malcommode, voilà l'ultime objectif qui lui a jadis été imposé par le Grand Fantôministre, maître de tous les fantômes. Aujourd'hui, après six tentatives ratées, c'est la fête! Frissella sait maintenant que son prochain essai sera couronné de succès...

Pourquoi aujourd'hui?

Tout simplement parce que, grâce à Sans-Cœur, une fleur extraordinaire du Jardin de Sigsig, Frissella a enfin compris la raison de la méchanceté qui semble animer le petit Manuel...

Il souffre!