

# ABRAKADABRA <sup>2</sup>

CHAT DE SORCIÈRE

**La sorcière  
Griffellina**

*J'adore les arts : la musique,  
le chant, la danse, surtout le cha-cha-cha...  
mais mon génie artistique est à son meilleur  
quand vient le temps de faire  
« chanter » une sorcière...*



*N'hésite pas à venir me visiter  
à ma cybermaison hantée  
[www.joyeusemaisonhantee.ca](http://www.joyeusemaisonhantee.ca)*

# 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!*





## LA THÉRAPIE «POUDRE D'ESCAMPETTE»

Les moustaches au garde-à-vous, Abrakadabra grimpe sur le divan-colline du fameux docteur Sigsig, le maître de cette Joyeuse maison hantée. Ce dernier est assis très près, dans sa grosse chaise en cuir pivotante aux bras et au pied tout brillants de chrome.

Juste à revoir le sarrau blanc du docteur sali de grosses taches bleues, jaunes, vertes et rouges, Abrakadabra a mal au cœur.

«Ce n'est pas la propreté qui étouffe les humains, parole de chat de carrière, chat de sorcière!»



Très concentré, Sigsig écrit avec un crayon fluo sur son écran d'ordinateur, rattaché au pied de la chaise par une longue tige métallique.

Abrakadabra parvient tout juste à ne pas se ronger les griffes. La seule pensée de devoir subir une deuxième thérapie le rend très nerveux; cette fois, il devra raconter son fameux séjour chez Griffellina, la seconde des neuf sorcières pour qui il a travaillé. Quel supplice! Et quel désespoir! Il ne peut oublier les paroles de Sigsig, lors de sa toute première thérapie, portant sur Makiavellina:

– Neuf sorcières t'ont rejeté, alors neuf séances de thérapie!

«Il veut me faire mourir à petit feu!» rage le chat-patient. Mais pour ne rien laisser paraître de son désarroi, Abrakadabra étire le cou, délie ses muscles, puis se rallonge tout en douceur sur le divan-colline, laissant sa queue retomber langoureusement en forme de S.

Comme d'habitude, Carmelita, la grenouille grande complice du docteur, se tient au poste sur l'épaule de Sigsig. De nouveau prête à jouer son rôle de détectrice de mensonge, elle fixe sans arrêt Abrakadabra de son regard terrifiant. Au moindre mensonge de ce chat, issu de la grande lignée des Grimoire, elle laissera échapper un formidable coassement.

Bien difficile pour Abrakadabra de ne pas broyer du noir! Ah! que ne ferait-il pas pour s'évader! Pour aller jouer quelques mauvais tours aux neuf sorcières qu'il a servies... Car ce sont elles, réunies à la Cour de la sorcellerie, qui ont convaincu la Ministre de la Confrérie des sorcières de le condamner à venir se faire soigner à cette Joyeuse maison hantée.

«Misérables sorcières! songe-t-il, le poil frémissant de colère, tout ça pour quelques petites plaisanteries bien anodines que je leur ai faites. Des peccadilles, parole de...»



D'un coup sec, les pensées d'Abrakadabra s'agglutinent comme des bulles transformées en petit pain de savon: à quelques centimètres devant lui, les yeux d'une Carmelita renfrognée s'illuminent.

« Ah non ! Elle ne va pas détecter mes mensonges jusque dans mes pensées, maintenant ? »

Sur le divan-colline, foudroyé par le terrifiant regard de la grenouille, le bouillant chat-patient du docteur Sigsig n'a plus que des allures de vieux matou tout piteux.

Soudain, une voix atroce détonne dans l'air, faisant bondir d'effroi le chat et la grenouille :

♪♪ *Quelle énigme ! Sig, sig, sig !*  
*Quel coco ! Ho, ho, ho !*  
*Quel génie ! Hi, hi, hi !*  
*Je vais trouver ! Yé, yé, yé !* ♪♪

La petite chanson du grand thérapeute Sigsig résonne comme une cloche fêlée qui annonce le début de la séance. Les tympanes encore écorchés, le chat-patient voit alors l'étrange docteur se transformer en une vraie toupie sur sa chaise en folie, qu'il fait tourner, tourner et re-re-retourner.

Plus que jamais, Abrakadabra est convaincu que cet endroit est une vraie maison de fous; rien à voir avec une clinique pour le guérir. D'ailleurs, il n'est pas malade du tout. Et quelle honte: lui, un illustre Grimoire, chat de carrière, chat de sorcière, se retrouver prisonnier !

Soudain, il aperçoit la pauvre Carmelita prise dans la tornade Sigsig: la grenouille est toujours accrochée à l'épaule du docteur qui tournoie à une vitesse infernale sur sa chaise. Abrakadabra rit un brin dans ses moustaches.

- Sigsig?... Sigsig?



Abrakadabra sursaute de nouveau : derrière lui, quelqu'un hurle le nom du docteur. Il se retourne et voit un homme sous le chambranle de la porte. Abrakadabra le connaît : Mermiz, l'adjoint du docteur. Celui-là même qui exécute les traitements-chocs prescrits aux patients de la Joyeuse maison hantée par Sigsig.

Abrakadabra ne se rappelle que trop ce complice dangereux du docteur. Cet énergumène lui a presque arraché le cœur de la poitrine en lui faisant faire mille et une pirouettes dans le ciel, dans un vieil avion de guerre. Quelle frousse il a eue !

«Un autre à éviter!» se dit Abrakadabra, soudain hanté par le désir de disparaître à tout jamais de cette prison infernale.

Mermiz approche, ajoute à ses cris de grands gestes pour attirer l'attention du

professeur, toujours en plein tourbillon sur sa chaise.

– Sigsig? Je dois vous parler!... Siiiiigsiiiiig!?

Vite d'esprit, comme un vrai Grimoire, Abrakadabra voit alors s'ouvrir une porte vers la liberté: pourquoi ne pas profiter du moment pour quitter cette salle, en se faufilant derrière Mermiz?

Rusé comme un chat de carrière, chat de sorcière, il se laisse glisser sur le premier vallon du divan. Puis, sur le second. Woup! il se retrouve au pied du divan-colline. Et VROUM! il prend la poudre d'escampette... *en catiminou.*



Abrakadabra s'élançe dans le corridor. Très tôt, son oreille droite frétille: un son étrange vient de l'arrière: «Yiiiiiiin!» La chaise de Sigsig qui freine! Le chat-patient accélère sa course.

– COAAAH! COAAAH!... COAAAH!  
COAAAH!

Carmelita qui sonne l'alarme, en plus!

Abrakadabra ne court plus, il vole littéralement dans le corridor: un vrai tapis magique!

– Je le vois! crie tout à coup une voix à l'autre bout du corridor. Là-bas!

Le tapis-magique-à-quatre-pattes s'emballé; il bondit dans la cuisine où bouillonnent des potions dans de grandes marmites. PIF! PAF! POUF! Des bulles rouge sang, vert-de-gris, jaune moutarde et mauve sucette éclatent un peu partout.

– Il est entré dans la cuisine! poursuit la voix lointaine. Il ne pourra pas s'échapper: la porte de sortie est verrouillée!

Il n'en faut pas davantage pour faire exploser la débrouillardise légendaire du Grimoire.

«Il me prend pour qui, ce Mermiz? Un chat ordinaire?»

Vif comme la panthère, Abrakadabra fait trois bonds: table de cuisine, comptoir, rebord de fenêtre et... petit frétillement de la dernière moustache de gauche, accompagné d'une vieille formule empruntée à Griffellina. La fenêtre bouge. Il n'est pas très doué en sorcellerie, Abrakadabra, mais il a tout de même retenu quelques petits trucs de ses neuf expériences de chat de carrière, chat de sorcière.





L'instant d'après... PFUIIIIT!... le chat disparaît par la petite ouverture. Il atterrit dans la cour arrière. En apercevant la Forêt enchantée devant lui, une idée géniale vient à l'esprit d'Abrakadabra, comme par magie.

«Mais oui, la Forêt! J'ai vu la fantôme et le jeune monstre y passer plus d'une fois! J'ai entendu dire qu'elle mène droit chez les humains. Vive la liberté!»

– Non, non! Ne va pas dans cette forêt, Abrakadabra! rugit la voix de Sigsig au loin. Reviens! Sinon, je...

Trop tard!

Abrakadabra s'enfonce déjà dans la Forêt enchantée, sous une affiche indiquant en grosses lettres: «MONDE HUMAIN».



## BOUQUETS DE FLEURS ET D'HORREURS

À peine entré dans la forêt, Abrakadabra freine sa course en plantant ses griffes dans le sol de toutes ses forces. Pourtant, il continue d'avancer, contre son gré, vers les arbres aux branches crochues qui s'écartent tout à coup devant lui. Il se sent aspiré. Il a aussi l'impression étrange que plein de petits yeux dissimulés dans les buissons l'observent.

– Miaow! rugit-il, propulsé subitement vers l'avant.

