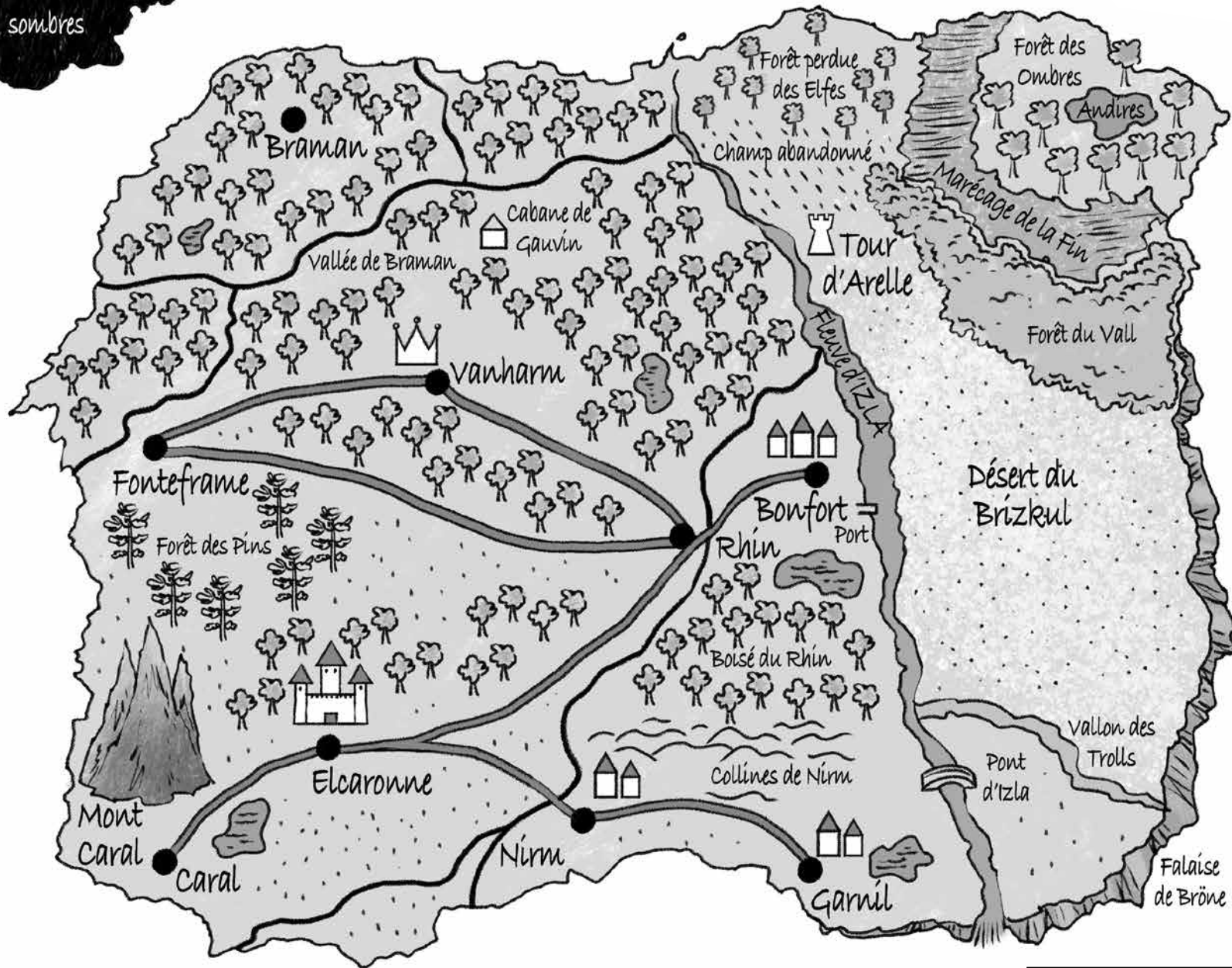


XULRICK
le brave

DRYADA
ET LA FORÊT DES ANDIRES

Jessica Wilcott

Terres
sombres



CONTINENT D'ADMIRAH

COMME DESSINÉ DANS UN OUVRAGE
DE LA BIBLIOTHÈQUE D'ELCARONNE

QUELQUES MOTS

SUR CERTAINES CRÉATURES FANTASTIQUES ISSUES
DE L'UNIVERS D'ULRICK

DAGON

Lézard volant géant, considéré comme le premier pyromane de la planète.

ELFE

Créature à oreilles pointues, un peu plus grande qu'un humain et qui peut vivre des centaines d'années.

ELFE DE LA FORÊT

Créature pacifique à la peau pâle.

ELFE DE LA NUIT

Créature rusée, à l'esprit guerrier et à la peau bleutée.

FEU FOLLET

Petite flamme bleue qui aime taquiner les voyageurs en les égarant dans les bois.

GNOME

Petite créature qui ressemble au père Noël, mais qui a la même taille qu'un chihuahua.

GOBELIN

Créature au nez immense, deux fois plus petite qu'un humain et dont la peau verdâtre donne l'impression qu'elle n'a pas bien digéré son dernier repas. En groupe, ces petits êtres sont redoutables, seul... c'est une autre histoire!

GOLEM

Géant de pierre aux poings aussi gros que deux rhinocéros, qui aime se reposer et écouter le bruit des cours d'eau. Évitez de le réveiller, sinon...

GRIFFON

Créature rare, mi-lion, mi-aigle, qui peut voler sur de très longues distances. Ces êtres adorent collectionner les pierres précieuses.

HAMADRYADE

Fée des bois qui a l'apparence d'une jeune fille vivant dans un arbre. Elle y est rattachée toute sa vie. Les hamadryades sont craintives et tentent d'éviter tout contact avec les humains.

HYDRE

Serpent ou dragon possédant plusieurs têtes. Gare au chasseur qui voudrait n'en couper qu'une pour la mettre au-dessus de son foyer comme trophée: il pourrait avoir de mauvaises surprises...

LUTIN

Créature souvent confondue avec le gnome. Un peu plus grands que celui-ci, ces êtres ont une apparence juvénile et adorent jouer des tours. On les trouve principalement dans des endroits où règne la froidure.

OGRE

Géant à l'aspect repoussant qui possède un gros bedon bien rond. Sa peau verte et son odeur douteuse rappellent la douce couleur d'un marécage qui empeste.

TROLL

Créature géante dangereuse pour les humains. Bien qu'un peu empoté, le troll peut se révéler meurtrier si vous le dérangez.

CHAPITRE 1



Ulrick paraît beaucoup plus âgé que ses 15 ans. Sa chevelure noire nouée sur la nuque, ses yeux bleus perçants, sa carrure et sa grandeur en impressionnent plus d'un. On lui dit souvent que quelque chose dans son regard incite au respect. Une étrange étincelle. Peut-être est-ce ce qui fait de lui un excellent négociateur en affaires ?

Cependant, aujourd'hui, dans la cité de Fonteframe, messire Algeric ne semble nullement impressionné. Ulrick a pourtant arpenté de long en large la forêt des Pins pour trouver 12 gnomes des bois, comme il l'avait demandé.

Pour la cinquième fois, Ulrick reprend :

– Comme je vous l'ai mentionné, Messire, vous m'avez demandé de vous ramener 12 gnomes des bois. Ce que j'ai fait. J'exige de recevoir le paiement pour le travail que j'ai accompli.

– Mon cher, je suis persuadé d'en avoir réclamé 13. Que voulez-vous que je fasse de 12 gnomes ?

Utilisant tout le tact qu'il lui reste, Ulrick affiche son plus beau sourire et dit :

– Oh, regardez ce gnome ! Qu'il est gros ! Il peut compter pour deux, non ?

Outré, Algeric réplique :

– Non, non, non. C'est impossible. J'ai besoin que 13 gnomes différents expulsent leur gaz naturel dans un flacon rempli d'huile enchantée pour fabriquer ma fameuse lotion qui, elle seule, peut améliorer mon grain de peau.

S'imaginer messire Algeric se badigeonner le visage avec des flatulences de gnomes, cela amuse Ulrick. Il sourit.

Le jeune homme est chasseur de créatures fantastiques depuis déjà quelques années. Mais jamais, jusqu'ici, il n'avait entendu une demande aussi absurde. Au début, il avait cru à une mauvaise blague...

Devant l'entêtement de son client, Ulrick repart donc à la recherche d'un gnome. Il rejoint Lambert à la sortie de la ville pour terminer sa mission. Faute de pouvoir raconter cette folle demande à un humain comme lui, il se confie à son cheval.

Contre toute attente, ce dernier se met à hennir si fort qu'Ulrick doit le flatter jusqu'à ce qu'il retrouve son calme. Cette bête le comprend vraiment. Ils sont de grands complices depuis le fameux drame...

† † †

Des créatures immenses à l'allure terrifiante accostent sur les berges du village de Braman, où habite Ulrick, qui a neuf ans. Leurs yeux bleus brillent dans la noirceur. Elles commencent à incendier les chaumières. Esther, la mère d'Ulrick, et sa sœur Adeline se réveillent en catastrophe. Elles vont chercher le garçon et se précipitent à l'écurie. Quelques instants plus tard, Adeline et l'enfant se retrouvent sur le dos de Lambert, le cheval d'Ulrick.

Esther explique à son fils qu'il doit se sauver en compagnie d'Adeline. Elle lui répète plusieurs fois de ne jamais faire confiance à personne dans l'avenir. Jamais ! Elle doit rester, car si elle partait avec eux, elle mettrait leur vie en danger.

Après avoir serré Ulrick contre elle et lui avoir répété qu'elle l'aimait, sa mère retourne en vitesse dans la maison.

Ulrick est sous le choc. Il ne comprend pas encore vraiment ce qui se passe. Pourquoi ces mystérieux assaillants détruisent-ils son village ? Reverra-t-il sa mère un jour ? Pourquoi mettrait-elle leur vie en danger si elle les accompagnait ?

Soudain, un bruit sourd résonne, tout près. Sous ses yeux, sa maison s'embrase. Ulrick entend des cris. Cinq silhouettes se détachent des flammes. L'une d'elles tient le corps inerte de sa mère dans ses bras.

Assassin !

Bien qu'il ne les ait jamais vus, il les reconnaît tout de suite. Ce sont les elfes de la nuit dont il a souvent entendu parler par les plus vieux du village. Leur carrure impressionnante, leurs longs cheveux noirs ainsi que leur regard brillant et froid ne laissent place à aucun doute.

Adeline couvre Ulrick avec sa cape, comme si elle voulait le cacher, tandis que Lambert se met à galoper à toute allure. Ulrick hurle. Il veut faire demi-tour, mais sa tante le maintient fermement. Tout au fond de son être, il sent naître en lui une colère sourde. Il n'a que neuf ans, mais déjà un désir de vengeance ronge son âme. Un jour, il

détruira ceux qui ont osé faire du mal à sa mère. Il les retrouvera et les terrassera jusqu'au dernier.

† † †

Ulrick revient vers Algeric et lui remet le treizième gnome qu'il vient d'attraper. Son client est tellement reconnaissant qu'en plus de lui donner les 12 pièces d'or qu'il lui doit, il lui offre un cadeau.

— Chasseur, je vous offre cette petite chose. Je l'ai gagnée en jouant aux dés dans une auberge. L'homme qui me l'a donnée m'a dit qu'avec elle, je ne manquerais jamais de nourriture et que je ne m'ennuierais jamais. Je n'en ai pas besoin. Prenez-la. Je vous l'offre en guise de remerciement.

Algeric tend une petite créature inconnue à Ulrick. Elle a tout d'une grosse pomme de terre : la taille, l'allure et la texture. Cependant, elle possède deux bras, deux pieds et un visage souriant, mais pas de nez ni d'oreilles. Ulrick n'a jamais rien vu de semblable. C'est d'ailleurs la première fois qu'il ne reconnaît pas une espèce.

« Probablement un tour de magie qui a mal viré », se dit-il, perplexe.

Le chasseur prend le cadeau que lui tend Algeric. L'étrange créature lui lance un grand sourire. Il doit s'avouer qu'il la trouve... mignonne. Mais il ne le laisse pas paraître et rend la Chose à son client.

– Merci, Messire, mais je ne désire pas acquérir cette créature.

À ce moment, la Chose fait la moue. Ulrick ne la regarde pas; il sait qu'il pourrait flancher.

– Très bien, rétorque Algeric, mais je n'en veux plus, moi non plus. Elle m'embête plus qu'autre chose. Pouvez-vous s'il vous plaît la trancher en deux avec votre hache? Je pourrai la déguster. Je me suis toujours demandé ce qu'elle pouvait bien goûter.

D'un mouvement rapide qui le surprend lui-même, Ulrick reprend la Chose et fixe durement Algeric avant de dire:

– Finalement, j'accepte votre cadeau. Nous vous quittons sur-le-champ, tueur de patate!

Comment quelqu'un peut-il vouloir tuer une petite chose aussi inoffensive? Ulrick sait qu'il doit éviter de se laisser gagner par la tendresse, mais

il ne peut pas s'en empêcher. Cette pomme de terre est trop...

Avant de pouvoir aller au bout de sa pensée, il est interrompu par la Chose, qui se met à parler d'une voix aiguë:

– Merci, merci, merci, maître! Je vais vous aimer toooooooute ma vie. Câlin d'amour!

Comme si cet élan d'amour n'était pas suffisant, la patate se met à chanter:

– J'aime maître Ulrick parce qu'il est gentil! J'aime maître Ulrick parce qu'il est grand! Si vous aussi vous aimez maître Ulrick, tapez dans vos mains! Youpi! Youpi!

Sous le choc, le chasseur solitaire s'interroge à savoir comment il parviendra à bien gérer cette toute nouvelle apparition dans sa vie.

CHAPITRE 2



Préférant ne pas utiliser la grande route, le jeune homme chevauche dans la forêt des Pins et traverse quelques prairies. Alors qu'il doit endurer les chansons et les recettes ridicules de la Chose, dont les sept étapes cruciales pour faire un pain, Ulrick regrette presque d'avoir laissé ses sentiments prendre le dessus pour sauver cette patate d'une mort terrible.

Quelques jours plus tard, il gagne la ville d'Elcaronne, une cité prospère et magnifique entourée d'imposantes palissades de marbre blanc aussi hautes que les arbres. C'est la première fois qu'Ulrick va y mettre les pieds. Partout dans les royaumes voisins, on chante sa splendeur et clame que c'est le meilleur endroit pour devenir riche. Il n'y a aucun doute, il y a beaucoup d'argent à faire ici. Et de l'argent, Ulrick en a besoin, car il veut construire un navire et engager un équipage pour aller traquer les bêtes sauvages qui ont détruit son village natal et tué sa mère.

Il a bien l'intention de s'enrichir. Les chasseurs de créatures fantastiques se font de plus en plus rares, devant les risques accrus. Il ne s'agit plus d'attraper quelques pauvres feux follets ou d'inoffensifs loups-garous, mais bien de ramener des monstres marins à huit tentacules ou des golems, ces très dangereuses créatures de pierre au caractère explosif. Ulrick peut se vanter de n'avoir jamais refusé un contrat ni échoué dans une mission. Il n'a peur de rien.

Sa stratégie est claire en arrivant à Elcaronne : rencontrer d'abord les commerçants, puis les guérisseurs. Le plus souvent, ce sont eux qui requièrent ses services. Ils ont besoin de remplir leurs fioles pour concocter des potions. Ensuite, Ulrick ira voir les familles nobles. Certains enfants gâtés aiment posséder des licornes ou des dragons miniatures comme animaux de compagnie.

« Peut-être même, s'amuse-t-il à penser, qu'on m'offrira de l'argent pour la Chose... »

Sa belle allure de guerrier doit inspirer confiance aux gens car déjà, à la fin de la première journée, on lui a passé plusieurs commandes : un cyclope, deux centaures, une dizaine de feux follets, trois chapeaux de lutins des cavernes, quelques cheveux de fées. Bref, il connaît un franc succès !

Un de ses clients lui a même offert cinq pièces d'or pour la patate. Ulrick a refusé, jugeant qu'il pourrait obtenir plus d'argent pour une... Chose... aussi unique. Il s'en accommodera donc encore un bout de temps, malgré ses excentricités et son obsession de la nourriture.

Ulrick ratissera la ville à la recherche d'autres commandes pendant quelques jours, puis il partira pour accomplir ses missions.

Le trio s'est isolé dans un petit bois, un peu en retrait de la ville. Après avoir raconté sa journée à Lambert et bordé la Chose, qui a passé son temps à trouver de la nourriture, Ulrick mange des petits fruits. Très peu car, comme à son habitude, l'affamée patate dévore presque tout ce qu'elle rapporte. Elle semble insatiable. Heureusement, Ulrick s'est fait des réserves, sachant qu'il ne peut pas vraiment compter sur ce très particulier compagnon de voyage. Enfin, le chasseur s'endort à la belle étoile, au pied d'un immense arbre.

Au petit matin, Ulrick se réveille en sursaut lorsqu'un bruit résonne près de lui. Tout de suite, il pose la main sur le manche de son épée, mais le relâche aussitôt...

– Bonjour, Messire. Je crois avoir un message pour vous.

Ulrick se détend et invite le jeune garçon qui se tient près de lui à poursuivre.

Le messager récite :

– Le seigneur d’Elcaronne demande une audience avec le chasseur de créatures fantastiques qui était dans la cité hier. C’est bien vous ?

– En effet, c’est moi.

– Dans ce cas, il vous attend le plus tôt possible dans son château.

Ulrick hoche la tête pour signifier au garçon qu’il a bien compris le message. « Qu’est-ce que le seigneur de la cité peut bien me vouloir ? », se demande Ulrick, intrigué.

Le jeune homme se dépêche de regagner Elcaronne, puis se rend au château. Lorsqu’il y pénètre, il est surpris par la sobriété des lieux. Des tapisseries aux couleurs foncées ornent les murs et, malgré la présence de flambeaux, il fait sombre.

Soudainement, la Chose, qui s’est cachée dans son manteau à son insu, lance des sons aigus :

– Oh! Hii! Ah!

Agacé par sa présence, Ulrick la prend dans sa main pour la sermonner :

– Chut! Ça suffit! Que fais-tu là? Je ne veux pas t’entendre. Tu as décidé de te cacher dans mon manteau, alors conduis-toi décemment!

Le sourire de la patate s’évanouit. À la place, elle se met à sangloter. « Mais quel gros bébé! » pense Ulrick.

Sur un ton ferme, il ordonne :

– Arrête de pleurer!

Les sanglots de la pauvre petite créature redoublent. Elle déteste qu’on crie contre elle. Bien qu’elle l’énerve au plus haut point, Ulrick se sent mal. Il s’excuse :

– Ça va, ça va, je suis désolé d’avoir haussé le ton. Pardonne-moi.

Aussitôt, la Chose ouvre grand les bras. « Ah non ! se dit Ulrick. Elle veut un câlin. Pourquoi fait-elle toujours ça ? »

Sachant qu'il n'y a pas d'autre solution, Ulrick approche la créature de son visage et la colle sur sa joue. Elle ronronne comme un chat. Quelle étrange petite bête ! Alors qu'il ne s'y attend pas, la patate se met à le chatouiller dans le cou, son point sensible.

Ulrick rit malgré lui lorsqu'une voix résonne soudain tout près de lui :

– Messire ? Euh... est-ce que je vous dérange ?

Ulrick s'empresse de remettre la Chose dans la poche de son manteau.

– Bien sûr que non.

– Très bien. Dans ce cas, bienvenue au château d'Elcaronne. Je vous remercie d'être venu si vite. Je suis le seigneur de cette cité et j'ai une requête à formuler. Asseyez-vous, je vous prie.

Ulrick s'exécute pendant que son hôte poursuit :

– Ma femme, la dame d'Elcaronne, est gravement malade. J'ai fait venir des guérisseurs de tous les royaumes, mais chacun d'eux parvient à la même conclusion. Ma femme souffre d'un mal ancien et disparu qui s'apparente à une malédiction. Elle ne peut pas être soignée à l'aide des méthodes traditionnelles. Sa respiration est difficile et sifflante, elle perd souvent conscience et, la plupart du temps, elle ne sait plus où elle se trouve. Si la situation se détériore encore, elle risque de mourir.

Ulrick est attentif, même s'il ne comprend pas ce qu'il peut faire pour aider le seigneur. Il hoche donc la tête et dit :

– Continuez.

– Certains de mes conseillers ont découvert à l'intérieur d'antiques écritures qu'il existerait peut-être un remède qui guérit tout. Un remède universel contre n'importe quel poison, maladie ou malédiction. Des créatures mythiques nommées les hamadryades seraient la clé.

Voilà où il doit entrer en scène. Il y a une créature mythique à trouver qu'il ne connaît pas.

Son hôte enchaîne.

– Selon ce que m’ont transmis mes conseillers, ces créatures sont des fées qui naissent dans un arbre. Leur destin est lié à cet arbre, car elles y naissent et y meurent. Les écrits disent qu’une hamadryade peut transférer sa force vitale à un être humain. Le seul problème est qu’elle mourra si elle reste trop longtemps loin de son arbre de naissance, puisque c’est celui-ci qui lui donne de l’énergie.

Ulrick a compris. Il doit ramener une de ces hamadryades au château avant qu’elle ne meure en chemin. Ainsi, cette dernière pourra soigner la femme du seigneur. Il hoche la tête. C’est faisable. Avant qu’il accepte, le seigneur d’Elcaronne ajoute :

– Dernier détail : les hamadryades vivent dans une ancienne forêt, oubliée des hommes. Certains disent même qu’elle n’existe pas réellement... la forêt des Andires.

Ulrick prend un moment pour s’assurer qu’il a bien compris avant de lancer :

– Seigneur d’Elcaronne, vous m’avez fait perdre mon temps. Toute cette histoire est ridicule. La forêt des Andires n’est qu’une sombre légende des temps oubliés. Je ne peux m’y rendre, puisqu’elle n’existe pas. Merci pour votre hospitalité. Au revoir.

– Non ! Attendez ! J’ai une carte.

Une carte ? C’est impossible.

Et pourtant, le seigneur lui en tend une.

– Tenez. Voyez par vous-même.

Ulrick s’empare du bout de parchemin que lui remet le seigneur d’Elcaronne. Il s’agit de la page arrachée d’un livre. En haut, à droite complètement, on peut apercevoir un grand cercle noir et en son centre un plus petit cercle. En minuscules, il est écrit *forêt des Andires*.

Alors qu’il analyse la carte, la patate décide de sortir de sa poche. Elle saute directement sur la carte et se met à danser.

Abasourdi, le seigneur d’Elcaronne regarde cette pomme de terre vivante donner un spectacle sur la carte la plus ancienne et la plus précieuse de tout le royaume. Gêné, Ulrick attrape sa créature et la dépose sur son épaule en lui faisant de gros yeux, ce qui, espère-t-il, va l’inciter à se calmer.

Le seigneur demande :

– C’est votre... animal de compagnie ?

– Non. Je n’irais pas jusque-là, mais elle me suit partout.

– Seriez-vous prêt à me la vendre ? Mes enfants adoreraient l’avoir. Je vous offre 10 pièces d’or.

Ulrick regarde le seigneur de la cité, puis la Chose. Un étrange pincement au cœur l’amène à dire :

– Non. Malheureusement, elle n’est pas à vendre.

Dans sa tête, Ulrick se demande ce qui lui prend. Cinq pièces de plus que l’offre proposée la veille, c’est tout de même une belle somme. La patate lui adresse un immense sourire.

Le maître des lieux reprend la parole :

– Revenons à la carte. Selon des cartographes que j’ai fait venir au château, la cité d’Elcaronne se trouve ici.

Il pointe le centre gauche de la carte.

– Là, lance-t-il en montrant du doigt ce qui ressemble à une grande étendue d’eau juste en dessous de la forêt des Andires, ce serait le marécage de la Fin.

– Oui, j’ai entendu parler de ce marécage. Selon les dires, il est impossible de le traverser. Ceux qui tentent l’expérience connaissent une fin horrible.

Le seigneur d’Elcaronne fixe intensément Ulrick. Ses yeux sont suppliants.

– Je vous donnerai tout ce que vous voulez. Cent mille couronnes d’or, des pierres précieuses, des terres, un château... S’il vous plaît. Dites-moi au moins que vous allez essayer.

Cet homme aime vraiment sa femme.

Avant qu’il ne puisse parler, le maître de la cité empoigne Ulrick par le bras et ensemble ils grimpent une série de marches. Bientôt, ils arrivent dans une chambre éclairée par quelques bougies. Étendue sur un lit repose une petite silhouette frêle. Même s’il est encore loin, Ulrick remarque qu’elle tremble. Le seigneur a raison : cette femme semble vraiment très malade.

Alors que les deux hommes s’approchent doucement du lit, la lumière de la bougie transportée par le seigneur éclaire le visage de son épouse.