

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
et Bibliothèque et Archives Canada

Titre : Ulrick le brave / Jessica Wilcott; illustrations, Jean Morin.

Noms : Wilcott, Jessica, auteure. | Morin, Jean, 1959- illustrateur. | Wilcott, Jessica. En route vers  
les Terres sombres.

Description : Sommaire incomplet : 2. En route vers les Terres sombres.

Identifiants : Canadiana 20200092677 | ISBN 9782895914556 (vol. 2)

Classification : LCC PS8645.L4I2 U47 2021 | CDD jC843/.6--dc23

Tous droits réservés

Dépôts légaux : 3<sup>e</sup> trimestre 2021

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 978-2-89591-455-6

Illustration de la couverture : Jean Morin

Conception graphique et mise en pages : Amélie Côté

Infographie : André Ferland

Révision et correction : Bla bla rédaction

© 2021 Les éditions Foulire inc.

4339, rue des Bécassines

Québec (Québec) G1G 1V5

CANADA

Téléphone : 418 628-4029

Sans frais depuis l'Amérique du Nord : 1 877 628-4029

Télécopie : 418 628-4801

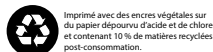
info@foulire.com

Les éditions Foulire reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada  
pour leurs activités d'édition.

Elles remercient la Société de développement des entreprises culturelles du Québec (SODEC)  
pour son aide à l'édition et à la promotion.

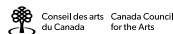
Elles remercient également le Conseil des arts du Canada de l'aide accordée à leur programme  
de publication.

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – gestion SODEC.



Imprimé avec des encres végétales sur  
du papier dépourvu d'acide et de chlore  
et contenant 10 % de matières recyclées  
post-consommation.

Canada



IMPRIMÉ AU CANADA/PRINTED IN CANADA

# ULRICK

## le brave

---

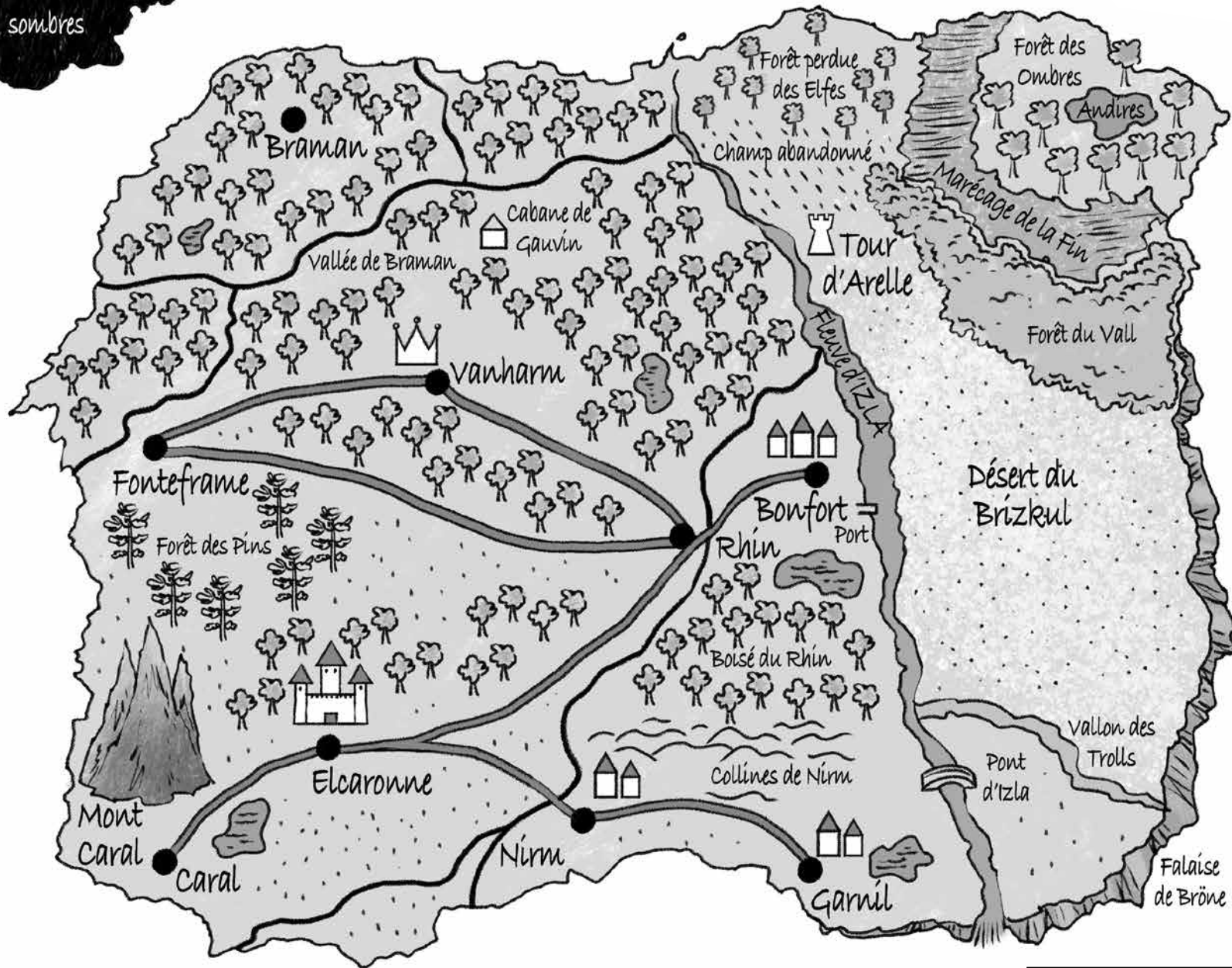
# EN ROUTE

# VERS LES TERRES SOMBRES

---

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

---

## **BANSHEE**

Créature maléfique qui peut prendre l'apparence qu'elle souhaite, allant d'une belle jeune fille à un vieux troll puant. Vivant au-dessus des océans, la banshee est connue des marins, qui la redoutent, car ses prophéties sont synonymes de mort.

## **DRAGON**

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.

## **GÉANT**

Souvent fait de pierre, le géant apprécie la quiétude des montagnes. Dérangez-le et vous finirez écrabouillé sous ses grands pieds.

## **GOULE**

Être répugnant au visage visqueux et à la manucure redoutable. La goule n'hésitera pas à se casser un ongle pour se débarrasser de vous.

## **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...

## **HARPIE**

Créature volante, mi-femme, mi-oiseau, qui apprécie particulièrement la compagnie des jeunes enfants... au point de les dévorer!

## **HYDRE**

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

## **TROLL**

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

---

# PROLOGUE

---



Il y a plusieurs années, le village de Braman, situé sur le vaste continent d'Admirah, a été attaqué par de terribles et sanguinaires créatures : les elfes de la nuit. Dès le crépuscule, ces êtres sans pitié ont décimé le village, incendiant tout ce qui se trouvait sur leur passage. Heureusement, le petit Ulrick a réussi à s'enfuir.

Pourtant, son cœur n'a jamais quitté son village natal ni oublié Esther, sa mère, qui a disparu au cours de cette fameuse nuit.

Il est maintenant devenu un féroce chasseur de créatures fantastiques. Son désir de vengeance brûle toujours au fond de son être. Or, depuis quelque temps, autre chose enflamme son cœur...

---

# CHAPITRE 1

---



Sur le dos du griffon qui le ramène vers la falaise de Bröne, Ulrick est songeur. Bien que la température soit idéale pour voler, on dirait qu'un orage gronde dans sa tête. Est-il réellement sur le point de découvrir la vérité au sujet de sa mère ? Est-ce que cette dernière pourrait être encore vivante ? C'est ce que sa tante Adeline lui a laissé entendre. Si c'est le cas, pourquoi n'a-t-elle jamais cherché à la retrouver ? Pourquoi est-ce que...

Ulrick ferme les yeux quelques instants pour chasser toutes ces questions. Lorsqu'il les ouvre, Dryada, l'hamadryade qui lui plaît énormément, est en grande conversation avec celui qu'elle appelle Hubert : une pomme de terre vivante et agaçante. Ulrick, lui, préfère l'appeler la Chose. Il trouve cela tout à fait approprié !

Secouant la tête, le jeune homme ne peut s'empêcher de sourire. Un chasseur de créatures fantastiques amoureux d'une hamadryade et copain avec une pomme de terre qui parle. C'est une première, sans aucun doute !

Ulrick regarde sa belle fée des bois. Il ne peut pas croire à sa chance. Dryada l'aime. Elle le lui a dit avant de quitter la forêt des Andires. Encore mieux, ils pourront demeurer ensemble durant les six prochains mois puisque les ancêtres ont donné leur accord.

Bien sûr, ce n'est pas l'idéal... Ulrick sait déjà qu'il sera déprimé lorsqu'il devra la quitter et vivre sans elle pendant une demi-année. « Ah ! Si seulement je n'étais pas un humain ! » se répète-t-il pour la millième fois depuis leur départ de la forêt des Andires. Car malheureusement pour Ulrick, les humains ne peuvent pas rester dans cette forêt plus d'une nuit...

Pleine d'entrain, Dryada raconte à Hubert qu'au cours de leur bref passage dans la forêt des Andires, sa mère lui a confirmé que la sorcière de Bröne est bien une hamadryade et qu'elle se nomme Éhanna. C'est d'ailleurs vers celle-ci que vole le trio, sur le dos du griffon, afin de lui rapporter une grande quantité d'écorce de l'arbre des Ancêtres. Une promesse faite par Ulrick à la sorcière en échange d'une potion qui a sauvé la vie de Dryada en lui redonnant de l'énergie.

Et si le jeune homme ne tient pas sa promesse, la sorcière de Bröne l'a prévenu qu'il serait maudit.

Dryada poursuit son explication à l'intention d'Hubert, devant Ulrick :

— Mère n'a pas voulu trop m'en dire à propos d'Éhanna, mais elle m'a laissé entendre que celle-ci aurait quitté la forêt des Andires il y a longtemps, car elle se disait investie d'une mission. Une mission qu'elle ne pouvait mener à terme que si elle exploitait ses pouvoirs au maximum.

La Chose, couchée sur le ventre et les mains sous ce qui lui sert de menton, fait signe à l'hamadryade de continuer.

— Bien que furieux, les ancêtres lui auraient laissé 100 ans pour accomplir sa mission. Ils lui ont donné assez d'écorce pour survivre tout ce temps. Si elle n'en a plus, cela signifie probablement qu'elle n'a toujours pas atteint son but après toutes ces années.

Curieux, Ulrick demande :

— Croyez-vous qu'Éhanna aurait pu inventer cette histoire de mission dans le but de quitter la forêt ?

La Chose réplique :

— Non, je ne crois pas.

Découragé, Ulrick ajoute :

– Tu es conscient que je m’adressais à Dryada, n’est-ce pas ?

Insultée, la Chose tire la langue à Ulrick. Dryada éclate de rire avant de reprendre :

– Je n’en sais rien, mais j’ai bien l’intention de lui poser la question !

Alors que le griffon amorce sa descente, le jeune homme est inquiet. Nulle part, il ne voit Lambert, son fidèle destrier. Il lui avait pourtant dit de toujours se tenir près du repaire de la sorcière.

– Lambert ! Lambert ? répète-t-il du haut des airs.

Aucun mouvement. Les abords de la falaise sont déserts. Une angoisse grandissante assaille le chasseur. Et s’il lui était arrivé quelque chose ? Son ami Lambert est le seul lien qu’il lui reste avec son village natal. Il n’aurait peut-être pas dû l’abandonner. Il s’en veut, il aurait dû trouver une façon de l’intégrer au groupe sur le dos du griffon, cela aurait été périlleux, mais faisable...

Ulrick continue de hurler le nom de son cheval.

Voyant le trouble de son compagnon, Dryada dépose une main sur son épaule et lui sourit. D’une voix douce, elle dit :

– Ne vous inquiétez pas. Lambert aura tôt fait de nous rejoindre. Il doit gambader dans les champs non loin. Il ne vous abandonnera pas, je vous l’assure.

Les yeux fixés sur sa belle hamadryade, le chasseur se rend à peine compte que le griffon vient de toucher le sol. Et, comme promis, Ulrick remet le paiement final à la bête : la dernière pierre précieuse. La créature ne perd pas un instant et regagne les cieux.

« Espérons que Dryada dise vrai et que Lambert montrera bientôt le bout de son museau, car sinon le chemin vers Elcaronne sera long », pense le jeune homme, enclin au découragement.



---

## CHAPITRE 2

---



**Les trois amis commencent à descendre la falaise afin de gagner le repaire de la sorcière, le sac d'écorce d'arbre des Ancêtres bien tenu par le chasseur.**

Pendant leur descente, Ulrick a un drôle de pressentiment. Une inquiétude croissante l'accapare et tient tous ses sens en alerte, sans qu'il parvienne à bien saisir de quoi il s'agit.

Une fois devant la grotte, le jeune homme s'arrête. Il prend la main de Dryada et l'attire près de lui. Il murmure :

— Je ne peux vous expliquer pourquoi, mais j'ai l'impression qu'il y a un danger.

Indifférente au propos du chasseur, la Chose crie :

— Youhou ? C'est nous ! Nous sommes de retour !

Aucune réponse.

Long silence.

Convaincu que la sorcière de Bröne a des ennuis, Ulrick se tourne vers Dryada et dit :

– Je souhaiterais que vous m’attendiez ici... mais j’imagine que vous refuserez ?

Dryada sourit avant de répliquer :

– Dans ce cas, économisez votre salive, mon beau chasseur, et ne me le demandez pas. Je viens avec vous où que vous alliez.

– Moi aussi ! Je vous suivrai n’importe où ! dit la Chose, tout sourire.

À la fois heureux et agacé, Ulrick prend place devant l’hamadryade.

– Restez derrière moi, je vous en prie ! l’implore-t-il.

– Oui, mon capitaine, répond la Chose.

Décontenancé par la patate, Ulrick roule des yeux.

Puis, le chasseur s’aventure dans les couloirs sombres de la grotte. Il n’y a pas un son. Mais,

quand le trio arrive dans le repaire de la sorcière éclairé par de nombreuses bougies, tous entendent des frottements de chaînes et des cris étouffés provenant de derrière un immense chaudron.

Ignorant complètement la recommandation d’Ulrick, Dryada se précipite vers les bruits.

– Éhanna ! Éhanna ? Êtes-vous souffrante ? Ulrick ! Elle est vivante ! Elle est enchaînée et bâillonnée et... ah ! Attention !

En catastrophe, le chasseur se tourne, mais il est trop tard. Une horrible créature lui saute dans le dos. D’un mouvement rapide, il s’en défait et la projette sur le mur. À la lueur des bougies, Ulrick découvre à quoi il a affaire.

Une goule.

Un enseignement qu’il a jadis reçu de Gauvin, son mentor, lui revient à l’esprit. Les goules sont des créatures meurtrières qui vivent habituellement dans le désert et qui se nourrissent de cadavres.

« Que peut-elle donc faire aussi loin de son habitat ? » se demande le jeune homme, intrigué.

La voix de Gauvin résonne à nouveau dans sa tête, lui rappelant que ces créatures ont une apparence repoussante puisque leur visage se fond dans une espèce de gelée grisâtre. Elles ont aussi des mains et des pieds fourchus, munis de longues griffes et...

Tout en se remémorant un détail hautement important, Ulrick s'écrie :

– Évitez qu'elle ne vous griffe ! Votre sang s'empoisonnera et vous mourrez !

« Étrange ! Cette bestiole n'a sans doute pas griffé Éhanna puisqu'elle est encore vivante... », se dit Ulrick, alors que la voix de Gauvin retentit de nouveau dans sa tête : « La seule façon de tuer une goule est de la pendre ou de séparer sa tête de son corps. »

Conscient qu'il doit agir au plus vite, le chasseur attrape avec une agilité incroyable sa longue épée dans une main et sa hache dans l'autre. De son côté, Dryada s'affaire à enlever le bâillon qui recouvre la bouche d'Éhanna. Même la Chose y met du sien. Grimpée dans les étagères, elle lance sur la goule tout ce qui lui tombe sous la main : flacons, livres, ingrédients divers... tout y passe !

La créature se met à pousser des cris si aigus que Dryada et la Chose interrompent leurs activités pour se boucher les oreilles. Habitué aux créatures fantastiques et à leurs stratégies visant à désarçonner les humains et à les désarmer, Ulrick défie la goule :

– Ah ! ah ! Il faudra faire mieux que ça !

Avant de passer à l'attaque, le jeune homme va se positionner entre la goule, Dryada et Éhanna. Il ne veut pas mettre la vie de sa compagne et celle de la sorcière en danger. Les goules sont reconnues pour s'en prendre aux plus fragiles, c'est pourquoi il doit éloigner cette créature des deux femmes.

La goule commence à bondir d'un mur à l'autre. Elle tente de griffer le chasseur au passage, sans succès. Ulrick décoche quelques coups d'épée. Un de ces coups vient frôler les longs doigts de la créature. Les cris de la goule redoublent, mais elle ne ralentit pas ses attaques.

« Je n'arriverai à rien de cette façon », réfléchit Ulrick. « Mes attaques doivent être plus puissantes ! »

C'est alors que le chasseur se met à bouger rapidement et à enchaîner les coups de hache et

d'épée à une vitesse étourdissante. Il semble danser autour de la goule, tout en distribuant les coups et en évitant ceux de son adversaire.

Ulrick réussit à acculer l'ignoble créature dans un coin.

— Bravo, maître! Vous l'avez presque! CONTINUEEEZ! crie la Chose.

Le chasseur est distrait un instant. Ce qui permet à la goule de se dégager et d'effectuer un bond vers le plafond. Elle s'y accroche. C'est une vision cauchemardesque. Elle rampe au plafond, prête à bondir à tout moment.

Ulrick utilise la pointe de son épée pour tenter de la faire descendre, mais c'est une technique risquée. Il doit éviter ses griffes à tout prix.

La Chose, debout sur une étagère, ne cesse d'encourager le jeune homme à sa façon :

— C'est ça, allez-y! Plus vite! Plus à gauche! Non, trop à gauche, plus à droite! Vous y êtes presque! Respirez bien! Inspirez! Expirez!

La patate distribue aussi des coups de pied et des coups de poing dans le vide toujours en restant le plus loin possible de la goule.

Puis, la voix de Dryada retentit dans la caverne :

— J'y suis! Ça y est!

Aussitôt résonne à son tour celle de la sorcière Éhanna, qui se répercute sur les murs telle une puissante incantation :

— *Vos matos si danbé occulus paro!*

— AAAAAHHHHGGGG!

Un abominable cri de douleur émane de la goule qui tombe au sol, les mains sur les yeux.

— Allez-y, Ulrick! Je l'ai aveuglée pour quelques instants! Elle a l'impression que de l'acide lui brûle les yeux. Attaquez! s'exclame Éhanna.

Ulrick laisse tomber son épée et agrippe le manche de sa hache à deux mains. D'un coup précis et sec, il tranche la tête de la goule, qui roule sur le sol humide de la caverne.

— Youpi! On l'a eu! s'écrie la Chose, toute contente.

Le chasseur se tourne vers la Chose et lui adresse un clin d'œil. Pendant que la patate reste bouche bée, elle qui s'attendait à recevoir une pluie de remontrances, Ulrick se dirige vers Dryada pour la serrer dans ses bras.

---

## CHAPITRE 3

---



**Debout sur le promontoire donnant sur la falaise, à la sortie du repaire de la sorcière, Ulrick balance la tête de la goule dans l'océan. Derrière lui, Éhanna explique à Dryada ce qui s'est passé :**

— Je m'en veux tellement de m'être fait avoir ainsi. Cette ignoble créature a imité les cris d'une personne en détresse. J'ai cru qu'il s'agissait de vous. Lorsque je suis sortie, elle m'a sauté dessus et m'a bâillonnée pour m'empêcher de lui jeter un sort.

Ulrick se dirige vers elle et demande :

— Pourquoi ne vous a-t-elle pas griffée ? Vous seriez morte dans les minutes qui suivent. C'était stupide de sa part de prendre un tel risque.

— Les goules n'aiment pas le goût du sang empoisonné. Elles préfèrent la chair fraîche qui se décompose lentement, explique la Chose, au grand étonnement de tout le groupe.

— Beurk ! s'exclame Dryada.