

CHAPITRE 4 – Le tournoi d’Umbria

Le coup arrive sans que Thorgal n’ait rien vu venir. La douleur est intense mais brève, et le noir l’envahit.

Il se réveille sur un sol meuble, grossièrement tapissé de paille. Sa tête tourne, il a la nausée. Il connaît ces sensations que l’on ressent quand on a été violemment frappé à l’arrière du crâne. Il se redresse et s’assoit en grognant.

Il se trouve dans une cellule, manifestement. La pièce est sombre. Une grille laisse filtrer un peu de lumière venant du couloir. La paille sent extrêmement mauvais. Elle a peut-être été placée là par mesure d’hygiène, mais on a oublié de la changer depuis bien longtemps.

Thorgal se lève en inspectant son propre corps, une vieille habitude développée suite aux multiples coups, chocs et chutes qu’il a subis tout au long de sa vie. Rien de cassé, juste une bosse douloureuse à la pointe de la tête. Un pot rempli d’eau a été déposé dans un coin de la pièce. Thorgal en boit une longue gorgée qui finit de le revigorer.

Il essaie de regarder à travers la grille mais rien n’est visible dans le couloir. Un autre aurait peut-être crié, mais pas lui. Il va s’asseoir au fond de la cellule. Calmement, il attend.

Les yeux fermés, il entend la vie dehors, le bruissement un peu lointain de la foule. Quelques grognements, une voix parfois, viennent de temps à autre lui confirmer que d’autres prisonniers occupent d’autres cellules, proches mais invisibles.

Un bruit dans le couloir finit par réveiller le Viking somnolent. Un homme avance de cellule en cellule, en faisant de nombreuses pauses. Il finit par s’arrêter devant celle de Thorgal. Celui-ci reconnaît la livrée verte et blanche du garde, celle que portent les soldats d’Umbria. Thorgal comprend qu’il a dû être reconnu par l’un des gardes du tournoi, suite aux quelques ennuis qu’il a connus avec eux.

L’homme ne répond pas à ses questions, et se contente de faire passer sous la grille une gamelle de bois remplie d’une mixture peu ragoûtante. La pitance du prisonnier.

Laissons Thorgal profiter de cette pause déjeuner, et rejoignons avec lui le 256.

161

Les bruits proviennent d’un groupe qui vient de se former à l’une des entrées du camp, la plus proche de la ville. Deux hommes, manifestement très excités, attirent la foule auprès d’eux, en racontant une histoire qui semble méduser les badauds.

- Comme je vous le dis, par la fenêtre de la salle du banquet ! braille le premier. Elle a sauté, comme ça, tête la première ! Moi, j’ai cru qu’elle s’était rompu le cou.

- Il faut dire que tu ne la quittais pas des yeux, hein, elle te plaisait bien la gamine, ajoute le second homme. Il faut dire que c’est une sacrée jolie fille.

- Et il fallait la voir, debout au milieu de la table, narguant le sire et sa dame. Et hop, et d’une, elle envoie les pièces par la fenêtre, et de deux, elle s’y jette à son tour.

- On s’est précipités, vous pensez bien, et là, on la voit s’éloigner avec un camarade. Elle avait tout préparé. Une chute d’au moins dix coudées ! Pas une égratignure !



Alors que les questions venant de l’auditoire commencent à fuser, Thorgal s’éloigne et se décide à rentrer au campement. Il comprend confusément que l’histoire qu’il vient d’entendre à un sens, et qu’elle le concerne plus qu’il ne le souhaiterait.

Décidemment, rien ne se passe comme prévu au cours de ce tournoi. Vous pouvez ajouter un point de Destin à Thorgal, car ce qu’il vient d’apprendre

risque fort de le ramener sur la route de l'aventure. Rendez-vous ensuite au 189, près du chariot de Pied-d'arbre. Thorgal va pouvoir y dormir un peu, avant que le jour ne se lève.

189

Endormi depuis quelques heures, Thorgal est tiré du sommeil par une main posée sur son bras. Il se redresse instinctivement, et se retrouve nez à nez avec Tjall, penché sur lui.

- Désolé de te réveiller, Thorgal, mais nous avons quelques ennuis. Il faut partir.

Derrière le jeune homme, Argun finit d'emballer et ranger ses affaires. Il fait encore nuit, le camp est pratiquement silencieux, mais l'armurier et son neveu n'ont manifestement pas l'intention de prolonger leur séjour jusqu'au lendemain.

Peu après, les trois hommes prennent la route du retour. Ils progressent lentement sous la lumière froide de la lune. Argun a refusé d'expliquer à Thorgal les causes de leur départ, préférant que celui-ci relate tout d'abord les raisons de sa disparition. Thorgal leur raconte alors les longues heures passées dans le cachot umbrien où il a été emprisonné jusqu'à la fin du tournoi.

- Désolé pour toi, lui dit Pied-d'arbre. Mais j'étais très inquiet, alors je suis content de te retrouver en assez bon état. De notre côté, ça s'est plutôt bien passé... au début.

- J'ai remporté le tournoi, Thorgal, ajoute Tjall, le sourire aux lèvres. Tu nous aurais vus, avec Kriss, on était imbattables !

- Oui, sauf que j'ai cru que mon cœur allait s'arrêter au cours de la dernière épreuve, rétorque Argun. Une honte, cette épreuve, jamais je ne t'aurais laissé t'inscrire au tournoi si j'avais su que tu y risquerais ta vie !

- Pas de risque avec une archère comme Kriss ! Elle est bien trop douée.

- Douée... Oui, reprend Pied-d'arbre. Surtout pour faire le mal. Nous avons été invités au banquet de clôture du tournoi. Et c'est là que tout a mal tourné.

L'armurier raconte alors à Thorgal les événements de la soirée. Ne souhaitant pas partager la récompense, Kriss avait pris la cassette

contenant les pièces d'argent et l'avait lancée par une fenêtre de la demeure du sire d'Umbria, avant de s'y jeter à son tour. De l'autre côté, Sigwald-le-brûlé attendait patiemment sa complice, et ils avaient fui tous les deux en emportant la récompense. L'argent de Tjall... et les quelques pièces qui devaient permettre à Thorgal de s'offrir un nouveau bateau.

Offusqué mais raisonnable, le sire d'Umbria avait décidé d'attendre le matin pour lancer ses hommes à la recherche de la voleuse. Mais Argun savait qu'au matin, Kriss et Sigwald seraient devenus introuvables. Quittant le banquet prématurément, il avait décidé de partir immédiatement à la poursuite des deux voleurs.

S'étant raconté leurs aventures respectives, les trois hommes se décident à faire silence, alors que leurs montures quittent la plaine rocailleuse pour aborder la forêt dense qui remonte vers le nord.

Et la chasse commence au 309 (à suivre...).

221

Thorgal s'assoit près du chariot de Pied-d'arbre et patiente, en grignotant quelques provisions trouvées dans les fontes de son cheval. Puis, lassé par cette nouvelle attente, il s'allonge, ferme les yeux, et s'efforce d'occulter les bruits, lumières et odeurs du campement.

Quelques minutes plus tard, il dort.

Cette pause bienvenue permet à notre Viking de retrouver quelques forces. S'il en avait perdu, il regagne 1D6 points d'Endurance. Rendez-vous ensuite au 189.

237

Le garde avait dit vrai, le tournoi est bel et bien terminé. Des ouvriers profitent des dernières lueurs du jour pour débâcher les tribunes et entasser dans des chariots les boucliers qui décoraient les abords du champ de tir.

Le camp des visiteurs s'est déjà vidé d'une partie de ses occupants. Ceux qui restent sont assis autour de feux naissants, dans un certain calme. L'excitation de la journée est retombée.

Thorgal contourne ces petits groupes, à la recherche de l'endroit où Argun a installé leur camp. Il craint un peu que l'armurier et son neveu ne l'aient pas attendu. Forgées par sa vie solitaire, ses vieilles habitudes l'empêchent d'être serein.

Pourtant, il a tort ! Il retrouve sans peine le chariot et les chevaux de Pied-d'arbre. Curieusement, malgré l'heure tardive, Argun et Tjall ne sont pas de retour.

Que doit faire Thorgal ? Doit-il tenter de retrouver ses amis, en parcourant le camp et ses environs (rendez-vous au 264), ou doit-il prudemment attendre leur retour près de leur matériel (rendez-vous au 221) ?

256

Le temps s'étire, lent et inintéressant. Seuls les passages réguliers du geôlier viennent rythmer les heures passées dans la cellule, le temps d'un repas ou d'une visite d'inspection. Thorgal comprend rapidement que l'homme est déçu d'avoir été affecté à la prison, alors que la plupart de ses camarades profitent plus ou moins du tournoi et du spectacle proposé par les archers.

De temps à autre, un homme saoul ou particulièrement énervé est amené, et enfermé dans une cellule ou une autre. Thorgal reste seul dans la sienne. Cela lui convient.

Au bout d'un temps qui semble infini, une porte s'ouvre avec bruit et des pas résonnent dans le souterrain.

- Allez, les hommes, la pause est terminée ! beugle une voix rauque. Et le tournoi aussi ! Tout le monde sort, les ivrognes, les bagarreurs et les rapineurs, on n'en veut plus en ville !

Des hommes d'armes passent alors de cellule en cellule pour libérer les prisonniers et les pousser vers la sortie.

Un peu étourdi par sa longue incarcération, Thorgal quitte la prison au milieu du groupe d'hommes qui occupait les geôles. Les habitants

locaux sont mis à part, certainement pour être conviés à rentrer chez eux. Solidement encadrés, les autres sont accompagnés jusqu'aux portes de la ville, puis abandonnés à leur sort.

Le soir tombe. Bien qu'il n'ait pas eu grand-chose à faire depuis de nombreuses heures, Thorgal se sent particulièrement fatigué.

Avant toute chose, il faut s'inquiéter de la santé de notre Viking. Le coup reçu sur la tête, la mauvaise nourriture et la longue attente viennent de lui faire perdre 1D6 points d'Endurance. Si cela amène son total d'Endurance à 0, rendez-vous au 13. Sinon, il peut tenter de retrouver ses amis en se rendant au 237.

264

Thorgal parcourt le campement sans se mêler aux fêtes nocturnes qui s'y improvisent un peu partout. Il prend tout de même le temps de scruter les visages des hommes qui chantent, boivent ou devisent autour des feux qui se sont multipliés à la tombée de la nuit.

Argun et Tjall ne sont pas là.

Alors qu'il s'apprête à retourner près du chariot de ses amis, Thorgal entend des cris de surprise, venus de l'entrée du camp.

S'il décide de s'en approcher, il peut se rendre au 161. Sinon, il peut retourner se coucher près du chariot d'Argun, et se reposer jusqu'au retour de ses compagnons (rendez-vous au 189).