

Je saigne... de multiples petites blessures ; un sang précieux coulant sur les bras, les jambes, le flanc, rendant le marbre glissant, obligeant à une démarche prudente. Les yeux brûlants jettent un regard involontaire sur les minces lignes d'écarlate. Ce n'est pas une mesure fantomatique, mais le sang indique la vivacité de l'épée, la force du coup.

Stormbringer gémit doucement, fatiguée, affamée, lourde dans les mains pâles qui ralentissent dans une autre parade de la fine lame d'Arlequin, l'adversaire, le Clown du Destin. Les diamants noirs et blancs des atours de l'automate sont assortis aux losanges sur le sol glacé de ce grand palais où adresse et lame runique furent placées en équilibre dans la balance de l'évasion. Le flou hypnotique de la couleur contraire force la lame à ralentir encore, pourtant la lamentation de l'arme redonne sens à l'attaque, marquant un nouveau niveau.

L'agile Arlequin esquive et feinte avec son épée de droite : de la gauche, il attaque. Virevoltant, une pluie de sang royal fond le noir avec le blanc, Stormbringer effectue un arc de cercle dans la main crispée, luttant contre la volonté faiblissante de rejeter l'arme, arrachant muscles et tendons. Quelques minutes auparavant, c'eût été de la douleur ; quelques heures, une souffrance atroce. À présent, plus rien, une brûlure froide, une pensée désespérée.

Entré dans le royaume, déguisé comme ailleurs, les terres des ancêtres, Tanelorn, tant d'autres, pourtant impossible de s'échapper sans passer par le Combat de Fous, impossible de fuir son Enfer personnel. On ne peut s'extraire du Destin, les Seigneurs de l'Épée ont la persévérance des dieux qu'ils aspirent à devenir. Des pactes ont été tentés, pour échapper à ce pays de fascination, mais c'est toujours le retour forcé aux foyers élémentaires, humides et froids, ou brûlants et enflammés, aucune vraie volée de flèches. Les philosophes en sécurité admettent que la lutte est tout, pourtant ils ne manient point de lame noire, ils ne répandent pas leur vie sur l'arène assoiffée.

Pressant son attaque, trois coups de taille vicieux à gauche, Arlequin esquive et son visage vide fixe mes yeux et ne se dégage point. Mécanique, pensée floue tournant seule, machine parfaite dans cette terre étrangère où les intrigues de cour constituent la règle et où même ceux qui sont hors jeu participent d'une certaine manière. Le lourd pommeau frappe la mâchoire, et le Clown titube mais pointe de l'avant avec les deux lames, frappant la cuisse et les airs. Un faux pas donne un peu de temps pour se

redresser, un avantage précieux est perdu.

Une vie de combat défensif, guidée, poussée, foulée au pied. Il reste peu de place pour une nouvelle défense, dans les batailles mises involontairement en pièces ; la lame noire tranche l'air et pleure en silence, touchant les deux épées. C'est ainsi que se produit une vie de course, de combat, de quête d'une paix qui jamais n'apparaît. Des souvenirs d'autres vies qui ne sont qu'ombres sur des rêves ; des désirs qui ne sont qu'ombres de rêves, donc simple gaze, moins que rien. Joyau noir, dieu, œil des dieux, mers de glace : ils trouvent tous ce qu'ils désirent, que ce soit la mort ou non. Stormbringer a faim, alors que ma main est épuisée ; la maigre carcasse se fatigue, mais la lame runique dirige, et il n'est d'autre recours que de suivre. Et les amis meurent.

La machine marque un court temps d'arrêt après avoir reculé, redressant sa posture et relâchant ses membres. L'air semble brûlant, confiné, et d'épaisses taches de sueur marquent la mince armure sur les épaules qui peinent. La lame noire ne veut pas laisser s'abaisser d'un pouce les mains-épées, sachant qu'Arlequin est un adversaire subtil, un combattant moqueur, un agent du changement. La convoitise est grande envers cet étrange automate : il ne sent rien, n'hésite pas, une unique pensée jalousement accrochée dans les rouages et les filtres. Il connaît la douleur de sa mécanique, comprend manœuvres et manipulations, distingue parfaitement les voies qui s'ouvrent à lui pour entrer et s'échapper. Une maigre carcasse blanche n'est pas un récipient pour de tels dons : les augures ne peuvent êtres lus avant leur heure.

L'air pousse des hurlements sous l'acier qui frappe et tournoie, deux lames fines comme des feuilles que la lame noircie par la magie ne peut détruire. Le Clown s'avance d'un pas, exécute son mouvement, s'avance encore, frappe, bat en retraite. L'épée runique effectue une parade et frappe, tire de l'automate un sang aussi rouge que celui qui souille déjà les dalles froides. Malgré ses nombreuses coupures et blessures, il ne ralentit pas, le Combattant du Destin, meilleur peut-être que le tueur de rois, le Loup Blanc. Qu'ils sont brûlants, les souvenirs d'amis tués par l'extrémité du spectre hurlant d'une arme ; pourtant, leur nom, leur visage n'éclaircissent pas l'esprit. Combien ont été assassinés, combien les suivront ? La question se soulève fréquemment, mais chercher une réponse ne serait qu'inviter le Désespoir, un adversaire qui exige le repos, vigoureux alors que faible est la volonté.

Bien des paris sont lancés en bordure, malgré le nombre réduit de spectateurs. Cet événement est réservé aux plus grands joueurs de ce royaume : roi, reine, un ami, sa fille. Les deux assistants de l'étranger blanc regardent en chuchotant, se gaussant. Ils n'ont pas de nom à donner, ils rient, disent qu'ils sont morts. Des compagnons sont fréquemment envoyés, mais impossible de comprendre par quoi. Comme les autres, leur nom est différent et compte peu, car la lame runique les transforme tous en charogne. Charogne même, ceux à qui est réservé davantage que l'amour. Stormbringer se lève gauchement pour frapper la gorge du redoutable Clown,

marquant la poitrine d'une nouvelle entaille et d'un flot de sang dépourvu de vie.

Arlequin est l'agent du changement, appelé comme tel par la Reine, qui se dit mère et tante, créatrice et activatrice. L'Agent du Changement, l'un des deux dans ce jeu des mondes. Celui qui a vendu cet événement dit qu'il faut lutter contre le changement, que le Chaos n'est pas le changement mais la stagnation sous toutes, ses formes et sous un habit d'emprunt. Que croire d'autre, hormis le fait que le Clown s'avance pour un nouveau coup, deux bras armés, fluide, et que le temps est court pour la défense, qu'il manque pour la réflexion ?

Des pas près de la limite du carré, forçant Stormbringer à donner de la force là où elle n'en peut recevoir. L'automate n'a pas d'âme à dévorer, pas de vie à dérober. Le visage mi-noir, mi-blanc encadre des yeux qui sont morts, froids, ne vivant que de sarcasmes de vie et de fuite. Un regard rapide révèle que la galerie est aux aguets, et en cet instant l'on entend dans le lointain un grondement de tonnerre, à l'extérieur, peut-être le cri de guerre ou le Chaos lui-même. Une lame apparaît dans les airs et une autre la suit, l'argent change de mains parmi les spectateurs au beau milieu de leur silence, tandis qu'un coup tranchant expose encore des muscles brûlants.

Où va se faire l'attaque, dans cette vie, la suivante, ou simplement dans le combat ? Les stratégies qui régissent Melniboné sont la provende de cette cour, à des degrés que même les monarques hautains de son peuple de sorciers ne peuvent pénétrer, car sa chair blême connaissait à peine ces terres quand machinations et automates lui ont jeté le défi d'un moment d'immortalité. Rien que participer, attendre qu'un talent ancien et une courte expérience puissent vaincre constitue un rêve de fous dont les dragons mêmes ne pourraient laisser augurer. Seul le fou s' imagine que les amis trouvés parmi ces citoyens politiques fournissent un soulagement remarquable, voire une promesse d'échange de loyauté.

Le combat. Le combat ! Si seulement son importance n'était pas primordiale, tandis que Stormbringer mord profondément dans un bras, le poids de son corps se noyant dans les eaux de la carcasse d'Arlequin. Seule la paix est à rechercher, bien que les plus cyniques prétendent que, pour la paix, il doit y avoir conflit, et un conflit à conserver. La lame runique se libère brutalement au milieu d'une pluie d'écarlate inutile, et une légère satisfaction se manifeste quand l'automate baisse ses yeux absents. Or, L'Homme qui Vendit cette mission a dit qu'il n'est rien de plus important que ce qui suit, espoir, vérité ou mort. C'est là tout le but de ce combat.

Une petite cloche sonne derrière et le Clown se raidit, tourne sur ses membres en ficelles, levant le bras et la carcasse en imitation du cours d'eau qu'il était hier encore. Quant à la tonalité d'un Prince presque mort, sa démarche est inconvenante, vulgaire, affront grossier à tous ceux qui se sont instruits devant le Trône de Rubis où complota un cousin vengeur. Les assistants ne s'avancent point sur le champ d'honneur, car les guerriers doivent avoir la force de partir d'eux-mêmes, puisqu'ils avaient suffisamment

de vigueur pour entrer dans la lutte. Celui qui Vend a prétendu que c'est là le lot de toute vie, on quitte la bataille pour une autre, sans cesse et sans cesse jusqu'à ce que plus rien ne reste à combattre, que ce soit pour ou contre. La réponse ne fut guère qu'un acquiescement donné à contrecœur, une interrogation sur la raison d'un tel conseil. Une coutume intrigante, sans la souffrance des blessures qui étouffe toute pensée, toute joie.

Le grondement de tonnerre au-delà des antiques murs qui enveloppent tout attire l'attention, mais, pour les autres membres de l'assemblée, il ne représente rien. Le souci, l'inquiétude ne sont pas leur lot, et ce pourrait être un autre calcul dans leurs plans subtils concernant ce pâle et frêle étranger, et dans la machination qui fut conçue dans un seul et unique dessein. Et où se trouve la différence ? Les deux ressemblent au père et à la mère, à Dieu et à la création, donnant vie à ce qui n'en possède point. La bataille.

L'assistant de droite parle des chances qui diminuent tandis que le sang augmente sur le marbre, cependant que l'autre signale que le Roi a laissé tomber une perle dans la tasse de la Reine et lui a demandé de boire. Le cœur bat plus fort que tout ceci et le doute s'installe quant à savoir si le seul combat vaut la peine d'être livré, ou s'il se trouve quoi que ce soit au-delà. L'arène du Chaos embrasse tout, écrasant, noyant, déformant ; et quand cela se produit, même la pensée singulière d'une créature n'a la moindre signification, et l'intrusion ne faiblit point.

Ce qui compte, c'est la situation entre la Loi et le Chaos, l'équilibre instable des pieds sur cette plaine ravagée ; les dalles de marbre, noires et blanches ; bien que ceci, en soi, ne représente pas tout. La réflexion peut révéler deux forces, l'une idiote, l'autre idole, les deux vénérées à leur manière. Le combat si nonchalamment instauré doit avoir une direction, un but avant que la lame noire ne balaie une autre fuite, prêtant une force infernale au bras albinos. Et si ce que dit Celui qui Vend contient quelque vérité, alors la bataille des niveaux dont il parle n'est que balancement de pendule vers le centre, ratant toujours son but, souffrant et revenant à chaque arc de cercle. L'assistant de droite signale que la Reine a bu le vin en faveur de l'étranger. L'assistant de gauche dit que l'habileté d'un guerrier est des plus pures et des plus nobles, dotée d'un unique but qui est la Loi, qui entraîne le Chaos, ou le Chaos la Loi (ses paroles sont hésitantes).

La cloche sonne à nouveau et la bataille reprend, bien que ce ne soit pas totalement vrai. Beaucoup de sang se répand, toujours pour le perdant, et il doit venir un point où les rotations de ces machinations font du prince étranger l'ultime pièce dans un jeu quelconque de la reine, du guerrier, de Celui qui Vend, et des autres dont les noms sont nombreux et variés. Les dieux eux-mêmes doivent regarder ici, car, selon leur propre définition, ils regardent partout ; quoique, ils l'admettent aussi, leur pouvoir soit soumis au flux et au reflux selon chaque plan. La lame noire se relève, et il reste du temps pour se demander comment il se fait que les Seigneurs de l'Épée n'aient

davantage de fidèles dans cet inconstant pays de lutte cachée, ou que leurs forces soient affaiblies dans quelque lieu que ce soit. S'ils voient cette lutte sur le champ de noir et de blanc, que ne prêtent-ils assistance à leur sauveur et soldat ?

Les blessures d'Arlequin continuent de déverser leurs fluides, d'un rouge visqueux comme des larmes souillées, ou de la pluie coulant sur les bras pour dégoutter sur le sol. Le sang royal a coagulé, mais de nouveaux mouvements rouvrent les entailles et relancent la fuite du flot vital qui ne se termine que dans les ténèbres et la mort. Le temps manque pour le repos, tandis que les épées jumelles d'un clown se bloquent dans la garde noire de Stormbringer, qui se tend vers les profondeurs de ses abîmes et confère une vigueur renouvelée pour stopper l'attaque. Marchant sur la jambe de la mécanique, une poussée violente l'envoie s'affaler et un coup prompt ôte trois doigts à la main droite, bien que ce qui reste s'accroche avec ténacité au métal infrangible.

La Reine se serre la gorge et meurt, le visage bleui, déformé par la douleur. Ses mains étreignent le gobelet tant qu'ils l'osent, avant que son esprit quitte cette plaine pour aller marchander avec les seigneurs qui règnent peut-être sur les terres des morts. Le Roi paraît surpris tandis qu'Arlequin continue, presse à nouveau son avantage. Trois pas rapides, et le sang forme une mare là où la cuisse rejoint l'armure ; les lames jumelles sont un éclair et le tonnerre retentit encore derrière les grands murs de cette forteresse.

Stormbringer ulule. Bruyante, perçante, noire et vive, une vigueur nouvelle. Le tonnerre, encore, le son se mêle avec celui de l'épée noire. Ce pouvoir lui donne l'avantage, une connaissance qui est déniée à celui qui la manie. Le Clown du Destin danse plus prestement, pirouettes, coups d'estoc et de taille, les lames jumelles, blanches sur le noir, disparaissent et mordent la chair.

Plus de douleur. La mince carcasse saigne et exhale sa vie en direction de l'air et du sol, l'éclat tricéphale éclabousse d'écarlate le chœur muet. Stormbringer se relève de cette riposte et frappe, dénudant les dents princières quand les épaules se soulèvent, et le tranchant détache un bras du torse, le retour plongeant au plus profond, perçant le dos.

Le corps de marionnette se bande. Arlequin secoue le bras et ses jambes manquent de lâcher. La lame noire a trouvé les os et déchire, mange, dévore, implacable. Les yeux rouge pâle trouvent la mort là où la vie a été donnée et prise dans la bataille. Repos et lutte sur le tranchant de l'épée, poussant, forçant et demandant si ce pourrait être l'heure du repos, ou la délivrance de ce lieu.

Le Clown ne peut plus rire son chant silencieux. Il joue la mort. Il aurait dû y avoir plus qu'une exultation, ou peut-être un soulagement, mais nul n'est là pour dire que la bataille est achevée. Arlequin baisse la tête, se penche en avant, et ses lèvres s'entrouvrent.

Il prononce des paroles dans une langue qui coule avec le sang écumant sur la bouche.

Il ne reste plus de force dans la lame maudite, et le cœur royal bat plus vite, puis faiblit. Les herbes et potions qui soutiennent la vie princière ne peuvent plus se substituer à la vie qui prit la vie de sa mère et l'âme de son père. L'arme glisse trop facilement de la chair de l'automate, et les jambes lâchent, faisant rouler le corps hors de la scène de marbre noir et blanc. L'afflux de tonnerre ne vient pas de l'absence de sang ou des blessures, mais il procède à un bombardement à l'extérieur ; et ces gens ne bougent toujours pas, ne savent rien de leur sort à venir, ainsi qu'il en va du Loup Blanc. Les serviteurs s'affairent, mais leurs voix restent silencieuses.

La Reine est morte, et le Roi se tient devant une autre, mourant au bout de la rapière empoisonnée, étape par étape. Une brume rouge se lève, et Celui qui Vend apparaît. Il triomphe.

— Qui es-tu, qui te tient séant et ne joue nullement ?

— Je suis Celui qui Vend, qui vous donne la liberté.

— Que m'est-il besoin de cela, alors que coule le sang qui apporte la mort.

— Si tel est votre souhait, qu'il en soit ainsi. Onc mais parlai-je de ce qui suit.

— Diriez-vous qu'il y a un choix ?

— Le choix est vôtre, jusqu'à un point, bien qu'il ait vérité à en dire.

— Votre parler est celui des Seigneurs de l'Épée eux-mêmes.

— Même eux ont nécessité de tel que moi. Car il est providence dans le vol d'une flèche. À présent, où se trouveront les besoins du Prince Elric ? Dans les voix des dieux, ou les auspices de l'homme ? Fortinbras est votre humble serviteur.

— Serviteur, dites-vous ? Vous fîtes une promesse qui ne peut être exaucée.

— Vous pouvez encore partir, et de la manière qu'il vous sied. De l'une ou l'autre manière. Vivant, ou mort, seul Arlequin sait ce qui est préférable.

Stormbringer se dresse seule vers la poitrine de l'homme, soulevant la main et le bras pour frapper comme le tonnerre qui fendit jadis les murs de ce château. Le moment donne une compréhension infinie de la vie de ce Fortinbras : il est celui qui vint après, après la bataille, après que la vie eut abandonné l'esprit. Il joue un rôle dual auprès de tous les hommes, de tous les dieux ; il est pour certains la force qui fait jouer les

horloges dans l'univers ; ou l'être qui force tous à l'action ; celui qui vient toujours après, qui est le dessein pour lequel tous combattent ou aspirent. Mais son choix fut sien, et la vie était l'une des options.

L'épée runique vida l'homme de toute vie et il mourut dans d'horribles souffrances ; son âme hurla le long de la lame jusque dans l'abîme et abandonna ses forces pour que puisse vivre le prince de Melniboné. Les assistants s'effarouchent en voyant les yeux écarlates envahis d'une vie nouvelle, et ils savent que leur heure est revenue.

Se redressant avec difficulté, Arlequin lève des yeux immobiles et morts, connaissant la tristesse du choix et la bizarrerie de ceux qui sont tels que moi.