

KÉVIN GALLOT

LE SECRET DE KYN



Ce fichier est un extrait du livre

Le Secret de Kyn

Kévin Gallot

Pour consulter l'ouvrage complet, rendez-vous sur :

http://www.editions-humanis.com/_979-10-219-0454-5.php

© septembre 2023 – Éditions Humanis – Kévin Gallot

ISBN versions numériques : 979-10-219-0454-5

ISBN version imprimée : 979-10-219-0453-8



Tous droits réservés – Reproduction interdite
sans autorisation de l'éditeur et de l'auteur.

Illustration de couverture : Bops.

KÉVIN GALLOT

LE SECRET DE KYN

Remerciements

Ce livre n'aurait pu paraître sans les indispensables soutiens dont j'ai bénéficié tout au long de son écriture.

D'abord, merci à la Province-Sud, à la Maison du Livre de la Nouvelle-Calédonie et au comité de sélection pour leur confiance en me désignant comme le lauréat de la résidence d'écriture 2022 du Château Hagen.

Merci aussi à mon éditeur, les éditions Humanis, et à Luc, pour le formidable travail de collaboration qui a suivi.

Merci à mon entourage qui m'apporte une indéfectible motivation depuis le tout début de mon aventure littéraire.

Et surtout, merci à ma bien-aimée Camille, ma première lectrice et première fan, dont les avis pertinents m'ont toujours été utiles, et sans qui ce livre n'aurait probablement pas vu le jour.

1 – L'ERMITE

An 1452 du calendrier atalante, vingt-deuxième décade

Kyn est techniquement immortel. La belle affaire ! Il a fini par trop bien comprendre qu'avoir l'éternité devant soi, c'est amoindrir, voire effacer, le plaisir de l'instant présent. Surtout lorsqu'on est seul.

La beauté du crépuscule, la frondaison des arbres majestueux, les vagues de feu qui lèchent les racines des nuages, le chant des oiseaux ou la symphonie naissante des insectes ne lui inspirent plus que le vide. Il s'assied sur le sol de sa cabane et, comme tous les soirs, dresse un bilan. Presque un testament.

Depuis combien de temps vit-il en ermite, reclus dans cette province isolée ? Bien trop longtemps, sans doute. Certes, cela lui a donné tout loisir de maîtriser son art. Pour interrompre son vieillissement, par exemple. Aucun autre spaciomancien, à sa connaissance, n'a jamais réussi cette prouesse. Il est sans conteste le plus puissant d'entre eux. Mais à quoi bon, si c'est pour moisir dans un trou ? Ses poursuivants semblent avoir abandonné leurs recherches depuis des années. Tout le monde le croit sans doute mort. Il est vieux au point d'avoir oublié son âge. Ce qu'il ne peut oublier, c'est que s'il ne renouvelle pas son sortilège ce soir, comme il le fait chaque soir, toutes les années effacées de sa chair le rattraperont d'un coup. Et comme chaque soir, il hésite. Sa vie, ou plutôt sa survie n'a plus de sens. Rester terré comme un chien galeux dans une jungle sans intérêt n'est pas une destinée qui mérite tant d'efforts. Alors il attend, décidé à en finir, bien qu'il sache que son comité d'accueil, dans le monde des esprits, sera intraitable avec lui. Ses défunts collaborateurs l'attendent certainement de pied ferme pour le punir à hauteur du poids de sa trahison. Il ignore si sa bien-aimée sera parmi eux. Il est peu probable

qu'elle soit encore en vie. Lui accordera-t-elle son pardon? S'il était certain de pouvoir la retrouver par-delà la mort et d'obtenir son absolution, il quitterait ce monde serein.

Minuit approche. Mais comme chaque soir, il finit par se ressaisir. Devenirait-il sénile? Tant d'années à souffrir de la solitude et du dépouillement pour en arriver là? Il refuse d'avoir vécu tout ce temps pour rien. Il lui faut continuer. Peut-être que demain la solution se présentera, une issue apparaîtra. Oui, qu'il laisse demain exister. Juste une journée de plus.

Quelques secondes avant minuit, Kyn lance le sortilège qui renouvelle la suspension de sa vieillesse. Puis, à bout de forces, il sombre dans un brusque sommeil.

Comme chaque nuit, il a été assailli de cauchemars. Le temps n'affecte plus son corps, mais son esprit n'est pas soumis à la même règle. Il devient un peu plus fou jour après jour, il s'en rend bien compte. L'âge ou la solitude? Il l'ignore. Il s'extirpe de sa couche en maudissant le soleil matinal qui perce les planches de sa cabane, puis insulte les oiseaux dont la cacophonie résonne douloureusement dans sa boîte crânienne. Le parfum du sous-bois dont il s'enivrait autrefois le fait maintenant éternuer en pestant. Il grogne de soulagement en grattant son corps jusqu'au sang, tentant vainement d'en éliminer la vermine qui y a élu domicile depuis trop de lustres pour se laisser impressionner.

Comme chaque matin, il crée une discrète brèche spatiale dans sa cabane pour explorer les alentours en toute sécurité, afin de s'assurer qu'aucun espion n'a découvert son repaire. Rassuré, Kyn dirige son portail contre un arbre distant et urine dessus à travers la brèche, puis il la referme.

Il ouvre le coffre servant à stocker sa nourriture figée par un sortilège temporel, puis lâche un chapelet d'injures. Il est vide. Il va être obligé de faire son petit marché.

La marmite d'eau a décidé d'imiter le coffre. Kyn soupire et regrette déjà d'avoir prolongé son existence. Au-dessus de la marmite, il ouvre une brèche et la fait déboucher dans le lit de la

rivière à proximité. Le flot d'eau, semblant jaillir de nulle part, remplit aussitôt le récipient. L'assourdissant vacarme fait grincer Kyn de ses quelques dents.

Puis il boit, boit encore, comme s'il absorbait la vie elle-même. L'eau glacée brûle sa gorge, élance ses chicots, pique sa langue. Ainsi, il se sent exister.

Enfin, il pousse la porte de sa cabane et scrute la forêt. Des oiseaux, des singes. Faciles à tuer, mais longs à préparer. Comme souvent, il n'a pas envie de se fatiguer. Du moins, pas pour ça. Ce matin, il ne veut avaler que des choses lourdes et sucrées. Pour remonter un peu son moral.

Il ouvre une discrète brèche, débouchant à l'arrière d'un bâtiment de pierres et de bois, une dizaine de kilomètres plus loin. Il imprime une rotation au minuscule portail pour s'assurer que les lieux alentour sont déserts. Satisfait, il fait progresser la brèche à l'intérieur du bâtiment, par une fenêtre entrouverte, et aperçoit un tas de viennoiseries encore fumantes devant un four en pierre. Le mitron sort de la cuisine avec les bras chargés d'un plateau, c'est le moment. Kyn agrandit la brèche et la fait passer au ras du tas de gourmandises. Aussitôt, sur le sol de sa cabane, une pluie de tresses au miel et au beurre se déverse. Il ferme le portail d'un geste, ramasse son butin, et entame un gourmand festin.



Sur Jali, une des îles de l'archipel de Coralia, proche de l'Érasie, un pasteur nommé Tiphia guide un troupeau de beuf-fales à travers les immenses cocoteraies de l'intérieur des terres. Tiphia connaît presque tout le monde sur Jali, menant le bétail de sa patronne de ville en village, de hameau en port. Il s'arrête quelques jours dans chaque marché pour vendre le lait et parfois une ou deux bêtes, puis repart battre la campagne. Comme son défunt père, pasteur lui aussi, il fait étape chez les habitants les plus isolés de l'île, des solitaires, des excentriques, des ermites, parfois des hors-la-loi. Il aime leur contact, leur originalité, et se régale des discussions incongrues qu'il entretient souvent avec eux, loin du tumulte urbain et de l'artifice de la civilisation.

Aujourd'hui, il va faire étape chez le vieux Kyn, un Érasien installé dans une cabane délabrée, enfouie dans le cœur d'une forêt dense et inhospitalière. Comme son père avant lui, Tipha lui échange du lait contre des marchandises que l'homme se procure de bien étrange manière. Les habitants des environs sont victimes depuis longtemps d'une épidémie de larcins inexplicables, et Tipha suspecte le vieux Kyn de n'y être pas étranger, bien que personne ne l'ait jamais aperçu ailleurs que dans sa forêt.

Le marché d'aujourd'hui a été fructueux pour Tipha. Sa patronne sera satisfaite. Il a vendu beaucoup de lait, et quelques beuffles pour les abattoirs locaux. La boulangère du village, venue lui acheter du lait, a exigé qu'il lui fasse un bon prix, sous prétexte qu'un voleur lui soutire régulièrement des produits. Tipha ne peut s'empêcher de penser à Kyn, mais se garde bien de le mentionner.

En fin de matinée, il fait garder son troupeau dans les enclos de la guilde agricole locale, puis rejoint la lisière de la forêt proche du village. Il rehausse son panier à dos chargé d'outres de lait avant de s'engouffrer dans la dense végétation tropicale. La cabane du vieux Kyn est à quelques kilomètres. Il croise des chasseurs et un bûcheron avec qui il échange quelques mots. Des nouvelles des autres villages, des informations sur le pays et sur les nouvelles injustices de sa souveraine, la reine Evemère; des plaintes concernant la tyrannie de la plupart des patronnes et des dames de Jali; mais, surtout, ils parlent du vieux fou qui survit dans la forêt. Personne ne l'a vu depuis longtemps, mais l'homme alimente toujours les plus absurdes théories. Sa réputation de sorcier aliéné, amateur de chair animale crue et adepte de rituels terrifiants, demeure tenace. Le dernier chasseur croisé par Tipha ouvre de grands yeux quand il réalise que le pasteur s'enfonce dans les bois.

— Comment peux-tu aller par-là ?

— J'ai l'habitude d'aller voir l'ancien. Je ne crains rien. Tu es nouveau, ça se voit, lâche Tipha en avisant la jeunesse de son interlocuteur.

— Il ne t'a jamais fait de mal? Tu ne te perds jamais? Moi, la semaine dernière, je me suis trop enfoncé dans les bois par mégarde, en pistant un gibier, et je me suis subitement retrouvé dans une clairière à l'autre bout de la forêt! Je n'avais pas pris les avertissements des autres au sérieux.

— Il n'aime pas les visites, mais il me tolère, tout le monde le sait ici. Il apprécie le lait de mon bétail comme il a apprécié celui des bêtes de mon défunt père.

— Donc, tu le connais bien, souffle le chasseur, impressionné. Tu as déjà assisté à ses rituels?

— Je ne livre que le lait. Il paie bien. Je ne m'attarde jamais plus que nécessaire. J'aurais trop peur de subir un maléfice. D'ailleurs, il va sentir ma présence, tu devrais partir tant qu'il est temps. Bonne journée, l'ami.

Tipha laisse le chasseur à sa panique et reprend sa marche. Il sourit en entendant le souffle accéléré du jeune homme qui détale dans la direction opposée. Tipha a quelques remords d'alimenter ces stupides rumeurs, mais il sait qu'elles sont les garantes de cette tranquillité si chère à Kyn.



Le vieil homme a fini de digérer ses tresses au beurre et au miel. Il s'en est rendu malade, mais cela a eu le mérite de le plonger dans une sieste sans rêves. Il se lève douloureusement en se massant le ventre, puis observe les rais de lumière qui percent sa cabane. Le soleil est au zénith, il a dû dormir longtemps. Il boit goulûment quelques louches de sa marmite d'eau pour calmer son corps déshydraté par les viennoiseries, puis s'empresse de créer une nouvelle brèche spatiale pour scruter les alentours. Au bout d'une minute, il peste. Quelqu'un approche. Il va encore devoir se fatiguer à éloigner un stupide chasseur imprudent. À moins que... L'aurait-on retrouvé? Une sueur froide trempe soudain ses haillons tandis qu'il guide sa brèche vers l'intrus pour l'identifier, avant de soupirer de soulagement. C'est Tipha. Kyn se maudit

intérieurement. Sa paranoïa est devenue une compagne bien trop fidèle. Il ferme la brèche, et sort à la rencontre de son visiteur.

Tipha entrevoit le toit branlant de la cabane de Kyn à travers les fougères arborescentes. Il sait que le vieil ermite l'a repéré, comme toujours. Et qu'il a accepté la visite, sinon il ne serait pas arrivé à bon port. Une brise agite brusquement la végétation.

— Salut, gamin.

Tipha sursaute et fait volte-face. Le vieux est là. Comment s'est-il faufilé aussi discrètement derrière lui ? Il aime ménager ses effets.

— Bonjour, Kyn, comment vas-tu depuis le mois dernier ?

— Le mois dernier, c'est tout ? J'ai l'impression de ne pas t'avoir vu depuis un an !

— Tu perds la notion du temps, les journées doivent être longues, seul dans cette forêt.

Le pasteur examine l'ermite avec inquiétude. Blafard, hirsute, et en haillons puants. Ses longs cheveux gras devraient être blancs s'ils étaient lavés. Sa barbe raide de crasse doit héberger la pire faune parasitaire du pays. Ses yeux noirs et vitreux semblent s'animer d'une très récente étincelle, probablement suscitée par la visite du jeune homme. Tipha poursuit :

— Tu es rayonnant, comme toujours !

— Cesse tes idioties. Désolé de t'accueillir dans cet état, si j'avais su, je me serais au moins peigné.

Il crache un rire rocailleux, puis fait signe à son visiteur d'avancer vers la cabane.

— Amène donc ton lait à l'intérieur, pour une fois. Je me sens aujourd'hui d'humeur sociable.

Tipha sort ses outres de lait de son sac et les dépose sur l'ignoble sol du taudis. Kyn ouvre l'une d'elles et déverse son contenu dans sa gorge béante, répandant l'épais liquide blanc dans les tréfonds insalubres de sa barbe. Il essuie inutilement sa bouche d'un revers de manche, puis assène :

— Tu veux quoi, en échange, gamin ?

— La dernière fois, tu m'as donné un sachet d'épices de Vanut. Ça vaut une petite fortune. Tu ne me dois rien.

— J'apprécie toujours tes visites, mon ami. J'insiste. Ne bouge pas.

Kyn sort de la cabane. L'occasion est trop belle pour Tiphā. Il approche discrètement des interstices pour observer son hôte. Le vieil ermite lui tourne le dos, les mains cachées devant lui. Le pasteur se demande ce qu'il peut bien ficher, presque immobile. Puis d'étranges sifflements lui parviennent. Finalement, Kyn fait volte-face et Tiphā reprend précipitamment sa place. L'ermite entre et lui tend un saphir poli. Le pasteur écarquille les yeux.

— C'est beaucoup trop ! Où as-tu eu cela ?

— Prends, et ne pose pas de questions. Si ça ne te convient pas, rien ne t'oblige à revenir me voir à l'avenir.

Tiphā empoche la pierre précieuse avec la sensation désormais familière d'extorquer son héritage à un vieillard. Il se rassure en se disant que la gemme a probablement été dérobée, bien qu'il ne sache pas comment. Comme d'habitude, il devra aller la vendre loin d'ici pour ne pas s'attirer de problèmes inutiles.

— Tu veux boire quelque chose ? demande Kyn.

— C'est bien la première fois que tu me le proposes ! Et qu'as-tu à m'offrir ? Mon propre lait ?

— Gamin, tu vas regretter ton cynisme.

Le vieux sort à nouveau et refait son petit manège sous les yeux scrutateurs de Tiphā à travers les planches. Mais cette fois, ce dernier manque tomber à la renverse quand il voit chuter, devant son hôte, un tonnelet qui roule dans l'herbe sur un ou deux mètres. D'où a-t-il bien pu faire jaillir un objet aussi volumineux ? Pas de meuble, pas d'arbre, rien à ses côtés ! C'est un magicien, pas de doute ! Il file, éberlué, à sa place, quand l'ermite revient chargé de la marchandise. Il perce le tonnelet, y trempe deux verres en terre cuite, et en tend un à son visiteur.

— De l'hydromel, premier choix. À volonté. Profite, gamin.

Les deux hommes ont passé une heure à vider des verres d'hydromel. Ils savourent, discutant de la qualité du breuvage, du vent et du beau temps, des animaux aperçus dans les feuillages. Kyn évoque aussi le père de Tipha, le premier homme que le spaciomancien a trouvé sur cette île quand il a débarqué, perdu, terrifié et éreinté. C'était un jeune pasteur à l'époque, comme son fils aujourd'hui. Il a guidé Kyn vers cette forêt et lui a régulièrement rendu visite depuis, pour lui offrir du lait. Tipha est heureux d'entendre Kyn parler de son père. C'était une autre époque. Il se réjouit aussi de pouvoir boire tranquillement de l'alcool, que les dames interdisent trop souvent aux hommes.

— D'ailleurs, l'ancien, tu as de la chance, déclare Tipha. Tu es encore en vie malgré les rumeurs qui circulent sur toi. Tu es accusé de sorcellerie, alors que la magie, en Coralia, est strictement réservée aux dames. Elles pourraient te débusquer pour te mettre à mort !

Kyn éclate de rire en buvant son hydromel, avale complètement de travers et tousse à en cracher ses poumons. Inquiet, Tipha lui tapote le dos.

— Hé, tout va bien ? Tu ne vas pas mourir aujourd'hui après avoir échappé tout ce temps aux magiciennes de Coralia !

Kyn continue de s'étouffer à moitié, puis, la quinte passée, il s'allonge dans l'herbe, épuisé.

— Mourir... C'est sans doute la meilleure chose qui pourrait m'arriver.

— Tu divagues, l'ancien. Je ne comprends pas pourquoi tu t'entêtes à rester cloîtré dans cette forêt. Le monde est si vaste ! Et tu n'es pas encore grabataire. Un peu sénile, peut-être...

— Le monde veut ma peau, gamin, dit Kyn sans relever le sarcasme. Je le fuis comme la peste.

Tipha boit une gorgée d'hydromel, laisse son regard se perdre dans le vide, puis lâche :

— C'est vrai qu'en Coralia, tout n'est pas rose. Et les hommes ne font pas de vieux os. Evemère et les dames nous mènent la vie dure. Mais toi, tu pourrais quitter le pays, presque personne

ne te connaît ! Le reste du monde est différent ! Et il change ! J'ai entendu dire qu'en Érasie, le royaume de Kanera a couronné un jeune homme qui a pris Scovia sous sa tutelle. Et aussi qu'Atartica a rouvert ses frontières. Ce doit être...

— Qu'as-tu dit ?

Kyn se redresse avec excitation. Son regard fou devient subitement très sombre. Tipha s'empresse de se justifier :

— Les intendantes de toutes les places publiques en parlent, Kyn. Et ce depuis des mois ! Tu devrais t'y rendre de temps en temps !

— C'est hors de question ! explose-t-il. Et il y aura beaucoup trop de monde, je ne peux pas risquer...

Il s'interrompt. Tipha le fixe, interrogateur, mais n'a pas le temps d'insister, car le vieil ermite approche brusquement son visage du sien et lui serre l'épaule.

— Raconte-moi tout ! Je t'ai grassement payé, tu me dois bien ça.

Tipha déglutit, se sentant transpercé par les pupilles acérées de son hôte. Luttant pour ne pas défaillir devant son haleine fétide, il s'exécute, rapportant tout ce qu'il se souvient avoir entendu.

— Le royaume de Scovia a attaqué la Canamérie il y a un peu plus d'un an et a pris le pays sans grande résistance. Le roi canamérien, Jorvassine, a pu s'échapper hors de l'île principale, Grinlandia. Ensuite, j'ai cru comprendre que la reine disparue de Kanera a été retrouvée, ainsi que ses enfants récemment découverts. La reine est morte, mais l'aîné des enfants a été couronné, et son régent évincé.

Le corps de Kyn se tend au fur et à mesure, semblant bientôt sur le point de rompre. Il invite cependant Tipha à poursuivre d'un mouvement de menton.

— Scovia a attaqué Kanera et aurait pu aisément gagner la guerre, mais le jeune roi kanerante et son état-major ont tué le souverain scovien, Valdo III. Scovia est donc devenue vassale de Kanera. Les rumeurs font état d'un grand pouvoir magique entre les mains du jeune roi. Comment s'appelle-t-il déjà ? Ander Palladim, je crois...

Kyn tressaille et réagit soudain :

— Et Atartica ? Qu’as-tu appris, dis-moi ?

Tipha résiste à la pulsion de prendre ses jambes à son cou, craignant que le vieil ermite ne déchaîne ses malédictions sur lui. Il prend une longue inspiration pour se maîtriser, puis répond :

— Des émissaires d’Atartica sont allés rencontrer le roi Ander après la guerre, puis ils ont rouvert leurs frontières, après des décennies d’isolement. Les Atalantes et les Kanerantes se sont alliés pour attaquer la Canamérie qui se remet à peine de la précédente guerre. En ce moment même, leurs armées occupent Grinlandia et cherchent le roi Jorvassine.

La peau de l’ermite est devenue aussi colorée que l’hydromel ambré qu’il se sert en tremblant et avale d’un trait. Tipha attend patiemment que son hôte en vide un second, puis ose demander :

— Pardonne ma curiosité, mais pourquoi ces nouvelles te mettent-elles dans cet état ?

— Les Atalantes qui sortent de leur retraite, ça ne présage rien de bon. Ni leur alliance avec Kanera d’ailleurs. Et encore moins la tutelle de Scovia.

— En quoi cela te concerne-t-il ?

Kyn coule un regard suspicieux vers Tipha.

— Tu n’as rien besoin de savoir.

— C’est parce que tu es érasien ? Cela concerne ton pays d’origine ?

— Il est temps de partir, mon ami, je t’ai assez retenu.

Sous le sombre regard de l’ermite, Tipha ne sait que faire de sa frustration. Il se redresse d’un bon, attrape son panier vide, puis souffle :

— Je... Dois-je revenir le mois prochain ?

— Inutile. Adieu, Tipha, et... merci.



La spaciomancie est la magie qui agit sur l'espace, et donc sur le temps. Elle est représentée par un sablier blanc inscrit dans un cercle. Un Maître spaciomancien peut ralentir l'écoulement du temps dans un espace donné. Il peut aussi créer un portail entre deux points de son champ de vision. S'il veut le faire aboutir au-delà, voire dans un pays étranger, il doit préalablement connaître la destination, car le passage ne peut s'ouvrir que si le souvenir du lieu d'arrivée est vivace dans l'esprit du magicien.

Un portail fraîchement créé par un spaciomancien peut être récupéré sur le lieu d'arrivée par un autre spaciomancien, ennemi ou ami. En ce cas, ce dernier pourra l'utiliser même sans connaître sa destination.

Extraits de *Magie badrakaliste, niveau blanc*.
Écrit en l'an 1220 du calendrier atalante par Badra Kali.
Réédition de 1429 par Pidacès.

2 – LA FUITE DE JORVASSINE

La salle du trône du palais de Nouque, la capitale de la Canamérie sur la grande île de Grinlandia, est en pleine effervescence. Des hauts officiers ayant rendu les armes se massent, tête basse, devant les soldats des forces alliées de Kanera et d'Atartica. Davosa Freya, générale de l'armée kanerante et conseillère du roi Ander Palladim, parcourt les vaincus du regard puis s'adresse à ses hommes :

— Enfermez-les dans une pièce et tenez-les sous bonne garde. Je vais prendre mes ordres.

Davosa arrange son chignon éclaté en ramenant de longues mèches rebelles de cheveux argentés dans son ruban. Puis elle détache sa gourde de sa ceinture, s'asperge les mains et nettoie son visage qui retrouve sa pâleur habituelle, une fois que la crasse de la journée cesse de l'assombrir. À peine plus présentable, elle frappe à la grande porte d'un salon transformé en quartier général temporaire, puis entre. Le roi Ander et un général atalante sont en pleine discussion, tandis que quelques officiers débattent autour de grandes cartes recouvrant une table. Davosa s'avance vers son souverain et s'incline.

— Messire, selon vos désirs, le palais, comme le pays, est tombé avec le minimum de violence possible. Peu de morts, des dommages collatéraux très limités. Toute la capitale canamérienne, ainsi que le palais de Jorvassine, sont sécurisés et sous contrôle.

— Parfait, répond Ander, satisfait.

Araklès, le musculeux général atalante, interpelle son homologue de sa voix de basse :

— Et Jorvassine ?

— Introuvable, grogne Davosa. Messire, je venais vous demander l'autorisation d'employer nos neuromanciens pour fouiller l'esprit des gradés canamériens. Ils savent sûrement où se terre leur roi.

— Jorvassine est loin, souffle Ander. Je le sens. Je doute que quiconque connaisse ses projets. Il est au nord, il a dû fuir sur le continent. Renseigne-toi sur ce qu'il y a là-bas, trouve des cartes, interroge les marins, essaie d'imaginer son itinéraire. Aucune torture sur les Canamériens, cela ne ferait que saper tous nos efforts en faveur de la paix.

— Bien, Messire.

— Donne des ordres pour rassembler la population de Nouque devant le palais avec les généraux canamériens, je vais m'adresser à eux.



Du haut de ses seize ans, Ander, le roi de Kanera, surgit de l'ombre de la grande porte du palais de son homologue vaincu, Jorvassine, et s'avance sur le parvis. Araklès, le général atalante, et Davosa Freya, bras droit du roi, s'inclinent à son approche. Leurs troupes respectives mettent genou à terre dans un bel ensemble, sous l'œil inquiet de la population convoquée. Certains citoyens imitent les envahisseurs et s'agenouillent, d'autres bombent la poitrine dans un geste de défi. Un silence de plomb s'empare de la place. Ander parcourt les lieux de ses yeux clairs. Il redresse machinalement la couronne qui enserre sa tignasse brune, puis s'adresse à la populace en écartant les bras :

— Peuple de Nouque, Canamériens, relevez-vous, vous n'êtes pas des sujets de Kanera et nous ne vous obligerons jamais à nous prêter allégeance. Nous ne sommes pas en Canamérie pour vous asservir. Allons, redressez-vous !

Après quelques hésitations, ceux qui se sont inclinés se relèvent. Ceux qui bombent le torse se détendent. Une vague de murmures brise le silence. Ander détaille cette foule disparate, ces gens dont, autrefois, il n'était pas si différent. Tous ici savent

que le père d'Ander, Jord Palladim, est canamérien de souche. Tous savent qu'Ander a étudié la science dans une école canamérienne, à Danecan, avant d'être brusquement emmené en Kanera pour y suivre des études de magie et y rencontrer sa royale destinée, de par sa mère. Il brasse du regard les hauts bâtiments de pierre et de brique, les monuments, les fonderies obscurcissant le ciel de leurs épaisses fumées nauséabondes au loin, puis les falaises verdoyantes qui entourent la cité. Il contemple les futilles prouesses de ce pays en détaillant les chariots à vapeur garés ici et là, les quelques lampadaires électriques, les chaudières murales à gaz qui parsèment la grande place, et le tas d'arquebuses des derniers soldats vaincus. Depuis qu'Ander est devenu le roi d'un pays dont l'économie et le fonctionnement sont basés sur la magie, la technologie canamérienne ne l'impressionne plus.

Un officier kanerante apporte une petite sphère de curiom et la fait léviter devant le roi. Ander approche ses lèvres de l'artefact métallique enchanté, avant de poursuivre son discours, désormais amplifié par l'objet.

— Après des mois de guerre, les forces kanerantes et atalantes occupent enfin toute la grande île de Grinlandia. Aujourd'hui, Nouque et le palais de Jorvassine sont tombés. Mais votre souverain est introuvable. Il a manifestement fui ses responsabilités, comme un lâche. Il refuse donc de répondre de ses actes devant ses sujets.

Il reprend son souffle, observant les réactions du peuple, puis continue :

— Vous savez que notre démarche est pacifique. Nous sommes des magiciens, mais plutôt que d'user de déluges de feu ou de foudre, notre armée a reçu l'ordre d'user de sortilèges non létaux pour neutraliser vos soldats, en les invalidant ou en les rendant inconscients. Nos magiciens radiants n'ont servi que pour la défense, pour saboter l'artillerie ou neutraliser les obstacles à notre avancée. En outre, un soin tout particulier a été apporté à la condition des civils, avec une offre de soins biomanciques, de nourriture, et d'hébergement lorsque nécessaire.

Ander a une pensée pour sa petite sœur Tiana qui, du haut de ses treize ans, possède une puissance magique impressionnante en biomancie, la magie du vivant et des soins. Intelligente et dynamique, la jeune magicienne a rapidement pris la tête des opérations d'aides aux civils et les a menées avec brio.

— Dans chaque ville en voie d'être conquise, poursuit Ander, des émissaires ont été préalablement envoyés, toujours avec le même message envers les autorités : Nous, le roi Ander de Kanera, sommes un Canamérien d'origine, et bien que nous ne voulions aucun mal à notre pays de naissance, nous devons libérer le pays du joug de Jorvassine, le capturer pour le traduire en justice devant son peuple, et restaurer la pratique de la magie dans le pays. La reddition de chaque ville assurera paix et sécurité à ses occupants, aucun mal ne sera fait à quiconque, aucun bien ne sera confisqué ni détruit.

Ander balaie la foule d'un ample et lent geste du bras.

— Au final, une grande majorité de cités nous a ouvert ses portes, encouragée par les rumeurs d'occupation pacifique des premières villes tombées. Les rares opposants ont été vaincus avec peu de moyens et une quasi-absence de violence. La forfaiture de Jorvassine a été révélée au peuple et s'est répandu plus vite que l'avancée de nos forces, facilitant encore notre progression.

Le roi de Kanera marque un silence puis assène, d'une voix plus ferme :

— Car oui, vous le savez désormais, votre roi déchu détient un artefact très puissant qu'il utilise depuis des années pour siphonner les ressources magiques de chacun d'entre vous, pour son seul profit ! Voilà pourquoi il a interdit l'exercice de la magie et son enseignement dans votre pays. Voilà pourquoi il a mené depuis des décennies une campagne de discrimination envers les magiciens de tout bord ! Un pouvoir non dépensé par le peuple, c'est un pouvoir qui s'accumule directement dans l'artefact. Le roi déchu a ainsi pu vivre dans une indécente opulence, générant de l'or avec l'énergie de l'artefact, via quelques transmutateurs gardés secrètement à son service ! Vous avez tous un pouvoir endormi ! Vous pouvez maintenant et dorénavant l'éveiller, comme le reste

du monde ! Et nous vous y aiderons en réinstallant les écoles de magie !

L'annonce a un effet variable sur le peuple. Un bon tiers acclame la nouvelle, un autre tiers reste de marbre, et le reste fronce les sourcils en grommelant. Ander, conscient des réactions hétéroclites, conclut :

— Toute information nous permettant de localiser et trouver Jorvassine sera la bienvenue. Nous inviterons bientôt vos hauts-fonctionnaires et vos généraux pour organiser la transition politique de la Canamérie et vous restituer votre autonomie dans les meilleures conditions. Puissent nos deux pays vivre ensemble, en harmonie, pour un meilleur avenir !

Retiré dans les appartements royaux du palais de Jorvassine, Ander finit d'écrire sur sa tablette de curiom, un de ces artefacts enchantés par des spaciomanciens pour communiquer à distance. La nouvelle de la prise de la Canamérie va voyager de tablette en tablette, parmi les personnes de confiance et les chefs politiques alliés. Hiran Soloman, son ancien professeur, doyen des conseillers qui gouverne Kanera en son absence, va ainsi recevoir la missive et informer le peuple de Kanera de cette nouvelle victoire. Le général Felvia, nommé par Ander pour gouverner Scovia, ainsi que le sénateur Timée, porte-parole d'Atartica, font également partie des destinataires. D'autant que Timée est l'instigateur de cette conquête qui vise moins à s'emparer de la Canamérie qu'à capturer Jorvassine et à récupérer la pierre Terae, son puissant artefact. Les Atalantes n'ont en réalité qu'un objectif : retrouver les trois dangereuses pierres qu'ils ont créées quarante ans plus tôt, afin de les détruire. Terae, la première, est aux mains de Jorvassine. Aucune piste sérieuse ne permet d'identifier l'emplacement d'Élune, la deuxième. La troisième est en possession d'Ander et se nomme Sola. Les Atalantes ont permis au jeune roi de la conserver temporairement, à condition qu'il s'en serve pour récupérer les deux autres artefacts. Et Ander, secrètement paniqué à l'idée de se séparer de sa pierre, a accepté le marché.

La pierre Sola, tout comme ses jumelles, est dotée d'une conscience, d'une personnalité, et d'une formidable puissance permettant à Ander de lancer des sortilèges dévastateurs s'il est en accord avec l'artefact. Depuis que le roi a accepté la mission des Atalantes, force est de constater que cet accord s'est quelque peu fragilisé.

Ander range le crayon doré et la tablette dans leur étui de cuir, quand les gardes frappent à la porte pour annoncer la princesse Tiana, sa sœur. Il jaillit de son fauteuil et court pour prendre dans ses bras l'adolescente de treize ans.

— Je suis si heureux de te voir ! J'ai bien cru que tu n'arriverais pas, ce soir.

La jeune princesse relâche son étreinte, sourit, et observe son frère de ses grands yeux verts.

— J'ai eu beaucoup de choses à organiser, Ander, mais nos biomanciens vont assurer la suite. Les citoyens ayant subi des dégâts ont tous un toit, à manger, et sont guéris de leurs blessures. Même les plus réfractaires à la magie nous ont remerciés.

— Tu es formidable, comme toujours.

— Et certains habitants de Nouque nous ont prêté main-forte. La plupart sont déjà volontaires pour étudier dans la future première école de biomancie de la ville.

— C'est bien. Il faudra encore du temps pour convaincre tous les Canamériens, mais nos opérations portent leurs premiers fruits.

Ils s'installent tous deux dans des fauteuils et Ander conte à sa sœur son dernier discours, tandis qu'elle défait son chignon pour libérer ses cheveux blonds et bouclés avant de dévorer quelques fruits étalés sur une table basse. Quand Ander a terminé, elle demande, la bouche pleine :

— Tu as des nouvelles de papa ?

— Il dit être très heureux. Le royaume de Honkone lui plaît et il accomplit son devoir d'émissaire kanerante avec brio. Figure-toi qu'il s'est amouraché d'une noble et riche veuve honkonienne. Tu devrais lui écrire, toi aussi, de temps en temps.

— Pour qu'il ne me parle que de cette femme ? Non merci ! Je sais bien qu'il se sent seul depuis la mort de maman, et tant mieux s'il est heureux, c'est le plus important. Mais loin de moi l'idée de lui écrire pour le moment, on a trop à faire. D'ailleurs, as-tu déjà obtenu des informations sur la fuite de Jorvassine ? demande Tiana pour changer de sujet.

Ander récompense la pirouette de sa sœur d'un regard malicieux, mais n'insiste pas et répond à sa dernière question :

— Beaucoup trop, oui. Si on écoutait tous ceux qui ont bien voulu parler, Jorvassine serait dans chaque quartier, chaque ville, chaque continent... Aucune piste n'est solide, hormis une. Un Canamérien du continent, parti de la péninsule de Baffine, est venu à Nouque par bateau. Il aurait vu une étrange procession réquisitionner le navire pour retourner sur le continent. Des gens vêtus de vert et d'argent encadrant un gros homme qui essayait de passer inaperçu. Et une ribambelle de serviteurs portant des coffres lourds. Tous étaient encapuchonnés et masqués.

— Qu'est-ce qui te fait penser qu'il s'agirait de Jorvassine ?

— La péninsule de Baffine correspond à la direction où je sens la présence de notre homme. L'heure d'embarquement correspond aussi.

Ander déplie une carte que lui a fournie la générale Davosa Freya. Nouque, la capitale côtière de la Canamérie sur Grinlandia, fait directement face, au nord, à la péninsule de Baffine rattachée au continent. Ander détaille :

— L'endroit est peu peuplé. Ce sont des terres arides et froides. Mais l'homme nous a informés de ce qui se trouve encore plus au nord. Ce pourrait être la destination de Jorvassine.

Ander pose son doigt sur une région de la carte où une citadelle isolée est représentée, trônant au milieu de reliefs vides.

— L'homme nous a révélé que ce château héberge des sorciers, c'est un des derniers bastions de magiciens de la Canamérie. Si j'étais Jorvassine, j'irais m'y réfugier pour protéger mes richesses et l'artefact de mes ennemis.

— A-t-il dit de quel genre de sorciers il s'agit ?

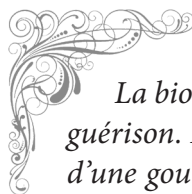
— Il nous a surtout... servi des rumeurs difficiles à digérer.

Tiana note l'hésitation de son frère. Son don de biomancienne lui renvoie, émanant de lui, des prémices de peur et de dégoût.

— Ander ! Qu'a-t-il dit ? s'inquiète Tiana.

Le roi détourne le regard. Il se mord la lèvre inférieure, et ses mains s'agitent.

— Il a dit que ces sorciers ressuscitaient les morts.



La biomancie est la magie du vivant, des mutations et de la guérison. Elle est représentée sur l'heptagramme sous la forme d'une goutte verte inscrite dans un triangle. Contrairement à la neuromancie qui permet entre autres de lire dans les pensées des personnes et de deviner leurs intentions, la biomancie permet d'analyser les émotions et d'atténuer, ou de potentialiser même les plus douloureuses.

La télékinésie est symbolisée par une triple flèche rouge. Elle est la magie du mouvement et de la gravité. Un maître télékinésiste peut opérer une légère lévitation comme générer une puissante onde de choc. Il peut agir entre autres sur le mouvement de l'air et peut donc faire souffler le vent, ou au contraire immobiliser l'air pour imposer le silence.

Extraits de *Magie badrakaliste, niveau blanc.*

3 – LE RÉVEIL DE KYN

Kyn est désespéré. Les nouvelles rapportées par le jeune Tipha ont réveillé des souvenirs douloureux. Quand il confronte le passé et le présent, il a brusquement peur pour l'avenir. Il sait qu'il va devoir partir et risquer bien plus que sa misérable vie. Mais s'il n'agit pas, les conséquences menacent d'être pires encore. Il réalise que sa mort elle-même ne lui appartient plus. Sa décision est prise.

Il sort de sa cabane et hume le parfum du sous-bois en observant les trouées de ciel dans la canopée. Dans sa main droite, un couteau. Dans l'autre, un petit sac.

Il chemine entre les arbres, l'épaisse crasse de la plante de ses pieds nus le rendant insensible aux branches et aux ronces qu'il foule.

Arrivé au bord d'une rivière, il pose son sac et se dénude, puis s'immerge lentement dans l'eau pure. Autour de lui, le liquide se teinte de brun, des volutes de graisse sombre flottent, la vermine se noie. Il empoigne son couteau et entreprend sa fastidieuse besogne. Il tranche, coupe, taille, et des poignées de cheveux gras et de poils de barbe crasseux tombent sur la pellicule de graisse étirée par le courant de la rivière, non sans attirer la curiosité de quelques poissons téméraires.

Kyn fait quelques pas pour trouver un coin d'eau propre et stagnante, puis y observe son reflet. De son couteau émoussé, il apporte quelques dernières touches à son apparence. La transformation est spectaculaire. Cheveux mi-longs et barbe modeste, le tout encore raidi par la crasse, Kyn se retourne et fixe le chemin huileux qui glisse dans le courant, telle une rivière sur une rivière, emportant une nuée de frêles esquifs pileux. Satisfait, il pose son couteau sur un rocher émergé, empoigne des gravillons du lit de la rivière et entame la deuxième étape de sa transformation. Il frotte, racle, décape et râpe les couches brunes malodorantes qui

l'ont couvert d'autant de peaux supplémentaires au fil des ans. Peu à peu, son épiderme blanc ressuscite. Kyn a l'impression d'être une pomme de terre qui s'épluche elle-même. Les débris de peaux mortes rejoignent la croisade navale, et les petits galions protéinés font le bonheur des poissons. Une flotte éphémère décimée par des krakens de rivière. Kyn s'attaque enfin à l'épaisse crasse de ses pieds, y taillant des tranches de saleté si grosses et si odorantes que la faune aquatique elle-même renonce à s'en approcher.

Enfin, l'ermite va récupérer dans son sac une relique longtemps perdue – ou oubliée – dans ses affaires. Un savon. Le bloc, desséché et presque fossilisé, remplira quand même son office.

Plusieurs frictions et allers-retours dans l'eau sont nécessaires pour éliminer la crasse récalcitrante, surtout celle qui a sédimenté entre ses poils et dans ses rides. Et pour la première fois, Kyn découvre l'éclat argenté de sa pilosité. La peau de son visage est redevenue blanche et sensible. Son corps lui semble plus léger, moins fripé. La caresse des rayons du soleil perçant la frondaison touche enfin sa peau neuve qui en frémit de bonheur.

Il ne pue plus. Il ne s'était pas rendu compte de son odeur avant cette remise à neuf, mais ses narines réveillées l'invitent à faire demi-tour lorsqu'il approche de ses frusques nauséabondes posées sur la rive. Il invoque sans regret un classique sortilège de radiance, une petite flamme, pour faire disparaître le textile. La crasse huileuse de celui-ci se consume vite et bien. Kyn suit du regard la course de l'âtre fumée noire dans le ciel. À présent, il lui faut une tenue neuve.

Le silence et la pénombre d'une petite pièce se déchirent. Un œil lumineux grossit dans un coin, laissant échapper une brise tiède et des pépiements d'oiseaux. La boule atteint la taille d'une pastèque, puis défile entre des rayons de vêtements stockés dans l'arrière-boutique d'une échoppe de tailleur. Le portail s'arrête, à plusieurs reprises, pour vomir un bras et avaler une tunique, puis des chausses, une ceinture, une cape, un manteau... Kyn referme la brèche dimensionnelle et couvre sa nudité de ce nouveau larcin.

Voilà.

Après des décennies d'isolement, de pauvreté et d'incurie, Kyn ressemble de nouveau à un être humain civilisé. Il ajuste la cape blanche sur ses épaules et en rabat le capuchon sur sa chevelure argentée.

Ses yeux noirs se font vitreux tandis qu'il plonge dans ses souvenirs, à la recherche d'images précises. De hauts murs de pierre, des torches magiques voisinant avec de riches tapisseries, un sol dallé de plaques de curiom, un plafond de voûtes majestueuses... Oui, les images sont encore vivaces. Kyn a si souvent emprunté cette salle par le passé ! La seule du royaume de Scovia où les spaciomanciens sont autorisés à ouvrir un passage sans s'attirer de problèmes ni risquer la suppression du portail. Nul doute qu'elle existe encore.

Kyn prend une inspiration tremblante. Revoir sa terre natale et ses concitoyens l'effraie autant que cela l'enchanté. Il ignore à qui il aura affaire et dans quels ennuis il risque de se jeter. Après tout, Scovia est sous tutelle kanerante, et Valdo III est mort, selon les dires de Tipha.

À qui ont bien pu revenir les rênes du pays ? Il le saura bientôt.

Il écarte les bras et invoque le frisson magique qui irradie sa colonne vertébrale. Il visualise sa destination, puis entre ses mains l'air fluctue, se tord, un morceau d'image de la forêt se creuse et s'étire vers l'infini. Du petit orifice dimensionnel s'échappe un courant d'air frais, une odeur de renfermé. Un parfum familier. La salle existe encore, parfait, se dit-il.

Kyn agrandit la brèche, mais sent rapidement une résistance.

Les sentinelles de Scovia l'ont détecté, comme prévu.

Une voix caverneuse et déformée de femme jaillit du petit portail.

- Qui demande l'accès ?
- Je me nomme Kyn. Je suis un Scovien vivant à Coralia.
- Vous êtes seul et ouvrez vous-même le portail ?
- Oui.
- Le motif de votre visite ?

- Affaire avec le nouveau responsable du royaume.
- Accès autorisé, venez, mais ne faites rien qui puisse nous menacer, nous sommes en force.

Kyn sent la résistance se relâcher. Il agrandit le portail jusqu'à lui donner une taille humaine, retient son souffle, puis pénètre dans la frontière floue et tortueuse de la bulle. Il est aussitôt aspiré par l'entonnoir étiré dont les parois mélangent des teintes forestières et d'intérieur. Il fuse dans ce courant chaotique et voit bientôt se dessiner, se recomposer, des fragments d'espace qui constituent une salle souterraine, la même que dans ses souvenirs. Avec souplesse et aisance, il pose les pieds sur les dalles de curiom apparues sous ses jambes, puis expire enfin, tandis que la brèche se referme dans son dos en un craquement sonore. Droit et digne, il lève les yeux sur le comité d'accueil. Des militaires scoviens, magiciens radiants pour la plupart, et une spaciomancienne. Sans doute celle qui l'a interrogé et qui a immobilisé son portail. Kyn sourit devant les têtes stupéfaites qui le fixent. Il connaît parfaitement le motif de leur étonnement.

— Qui êtes-vous? demande la femme d'une voix chevrotante, en plissant les yeux. Votre portail était puissant, vous avez traversé sans aucune difficulté. Je n'ai jamais rien vu de tel. Pourtant je connais tous les spaciomanciens scoviens...

— Je suis bien scovien, coupe Kyn. J'ai simplement perfectionné mon art durant des années, en total isolement, pour mon seul usage.

— Mais votre pouvoir est trop grand pour qu'on puisse vous laisser agir à votre guise en Scovia.

— Sans doute. Vous allez donc me faire escorter auprès de votre dirigeant.

La femme frémit, sa peau devenant livide. Après quelques secondes d'hésitation, elle fait un signe de tête à ses hommes. Un groupe encadre Kyn pour lui faire emprunter un couloir. Avant que l'ermite ne disparaisse de la salle, la femme restée sur place jette :

— Si vous envisagez d'enseigner, Maître, je serais honorée de me perfectionner auprès de vous.

— J’y songerais, mais n’y comptez pas trop, lance la voix lointaine de Kyn depuis le couloir.



Dans la salle des ministres du palais scovien, le général Felvia essuie son front dégoulinant d’un revers de manche. En acceptant l’offre du roi Ander de Kanera qui l’a nommé à la tête de Scovia pour servir la paix entre les deux royaumes, l’ambitieux Felvia n’imaginait pas que cette position serait si inconfortable. Ses ministres ne se lassent pas de remettre en question la tutelle du royaume, d’appeler à reprendre les armes et de piquer Felvia en insinuant qu’il s’est mis au service d’un enfant. Heureusement que son statut de général expérimenté, autrefois dévoué à Valdo III, inspire encore la peur et le respect. Mais pour combien de temps ?

— J’ai reçu un message du roi Ander de Kanera, dit Felvia. Ses troupes, alliées aux nôtres et à celles des Atalantes, ont pris possession de Nouque et du palais de Jorvassine. La Canamérie leur appartient désormais.

— Dans ce cas, qu’il nous restitue nos hommes, éructe un ministre.

Felvia éponge une nouvelle fois son front.

— Il demande à les conserver un temps pour faire régner l’ordre sur Grinlandia, et souhaite en réquisitionner une partie pour attaquer Jorvassine sur le continent, là où il aurait fui.

— Vous devez refuser ! Il a été convenu d’aider à prendre Grinlandia, rien d’autre !

— J’ai déjà accepté.

Une vague d’indignation secoue les ministres, mais aucun n’ose l’exprimer devant le regard noir qu’affiche subitement Felvia en se levant, ses poings écrasant la table.

— Ander est roi de Kanera, il est allié aux Atalantes, il détient maintenant la Canamérie, les Honkoniens se rangent aussi de son côté. Par-dessus tout, il a la faveur d’un artefact extrêmement

puissant. Et je vous rappelle qu'il a épargné nos hommes, MES hommes, et moi-même, quand ses troupes ont tué Valdo III.

— Il a surtout nourri vos ambitions, raille le ministre.

Felvia soutient le regard de l'impertinent, puis sourit.

— Rien ne vous empêche d'aller voir le roi Ander pour lui proposer vos services et vous plaindre de mon incompetence. Ou alors de le provoquer en duel. Si vous en revenez vivant, c'est moi qui vous réglerai votre compte.

Le ministre rougit, sans baisser les yeux. Un long silence s'installe autour de la table, et Felvia reprend :

— Ander, en remerciement de nos efforts de guerre, nous octroie des emplacements canamériens pour fonder des écoles de magie, et nous autorise à prendre des jeunes de Grinlandia dans nos académies scoviennes. Il nous octroie bien entendu les financements nécessaires et...

Des coups discrets à la porte de la salle des ministres interrompent le général. Ce dernier décide de les ignorer, mais d'autres coups résonnent, plus impatients. Felvia crie, agacé :

— Entrez ! Vous avez intérêt à ce que ce soit urgent !

Un garde entrouvre un battant et s'incline dans l'ombre.

— Pardonnez-moi, général, un visiteur inattendu nommé Kyn vient d'arriver par notre salle de transferts, depuis Coralia. Il maîtrise la spaciomancie et se prétend scovien. Il souhaite vous parler.

Felvia sursaute. Un spaciomancien scovien vivant à Coralia ? Un espion peut-être ? Le nom Kyn ne lui dit absolument rien.

— En quoi est-ce urgent ? beugle Felvia.

— Il dit que c'est important. Son pouvoir est grand, général, veuillez me croire.

Felvia consulte les ministres du regard, et tous semblent aussi curieux que lui, aussi il autorise l'entrée du visiteur. Les battants s'ouvrent en grand pour laisser pénétrer dans la salle un homme approchant la soixantaine, courte barbe et cheveux argentés, yeux noirs globuleux, mais pénétrants, traits bruts. Sa tenue, raf-

Ce fichier est un extrait du livre

Le Secret de Kyn

Kévin Gallot

Pour consulter l'ouvrage complet, rendez-vous sur :

http://www.editions-humanis.com/_979-10-219-0454-5.php