

Magic : l'Assemblée
Treize ans de Multivers

Tour d'horizon des éditions et extensions du jeu de Wizards of the Coast
avec jalons pour une étude des univers fictifs des jeux de cartes à jouer et à collectionner

Pierre Cuvelier

mai-juillet 2006

Introduction

Le présent document s'intéresse au jeu de cartes à jouer et à collectionner *Magic : l'Assemblée*, non sous son aspect technique (on n'y trouvera ni règles du jeu, ni conseils stratégiques, amplement développés par l'éditeur, les magazines spécialisés et la communauté des joueurs sur toutes sortes de supports) mais sous son aspect narratif, souvent ignoré ou négligé par ceux qui s'intéressent à *Magic*, y compris parfois les joueurs eux-mêmes. *Magic : l'Assemblée* n'est pas seulement un jeu de cartes, c'est aussi un univers de fiction, de *fantasy* – ou plutôt c'est à la fois un jeu de cartes et un univers de fiction auquel ces cartes servent de support, et cette caractéristique m'a semblé suffisamment originale pour m'y intéresser de plus près.

On trouvera donc, dans les pages qui suivent, une description de l'univers posé par le jeu de 1993, puis considérablement enrichi par ses multiples extensions, chacune présentant un nouvel aspect de l'univers et une nouvelle histoire, ou un nouvel épisode d'une intrigue à grande échelle. Les règles et innovations « techniques » de chaque extension ont dû également être abordées, dans la mesure où, comme dans tout jeu mettant en scène un univers fictif, ces règles participaient de la description de l'univers. L'histoire elle-même garde cependant la part la plus importante, complétée par divers commentaires et ébauches d'analyses tentant de cerner l'évolution de la logique narrative qui transparaît sur les cartes des extensions successives, logique qui n'est nullement restée immuable au cours de l'histoire, déjà longue (treize ans), du jeu. A l'issue de ce tour d'horizon, j'ai tenté de dégager quelques pistes pour une possible analyse d'un tel univers, au support singulier à bien des égards.

Ce travail est le résultat hybride de ce qui était au départ, je l'avoue, une démarche de pur loisir. Joueur occasionnel de *Magic* par intermittence depuis 1997, j'avais pour projet initial d'écrire un court résumé de l'histoire des différentes extensions du jeu à destination de mon groupe de joueurs. L'entreprise, pour des raisons qu'on comprendra en lisant ce document, s'est révélée beaucoup plus ardue (et plus stimulante) que je ne m'y attendais, en raison du foisonnement narratif caractéristique de cet univers, de son support éclaté et des sources très diverses destinées à le compléter ou à l'exploiter, à tel point que j'ai été amené peu à peu à m'interroger sur le statut d'un tel univers de fiction, statut qui m'apparaissait de plus en plus brumeux au fil de mes recherches. J'ai finalement résolu de ne pas m'en tenir à une succession de résumés ou à un simple descriptif, mais d'y ajouter des éléments d'analyse, lesquels me permettaient aussi de restreindre mon champ de recherches en le limitant autant que possible aux cartes elles-mêmes plutôt qu'à la gamme des romans dérivées du jeu (d'ailleurs ni traduite ni distribuée en France).

Le temps limité dont je disposais et l'absence de tout cadre d'analyse préexistant (je ne connais aucune étude universitaire prenant pour objet un univers de fiction développé sur un support de ce type, et n'en ai trouvée aucune au cours de mes quelques recherches) ont contribué à laisser ces éléments d'analyse à l'état d'ébauches émaillant un ensemble encore majoritairement descriptif. Cet examen de l'univers de *Magic : l'Assemblée* n'est donc ni le travail d'un fan, ni une étude universitaire sérieuse, mais j'espère l'avoir suffisamment éloigné du premier pour contribuer un tant soit peu à l'élaboration de la seconde.

Le joueur de *Magic* intéressé par l'univers du jeu trouvera donc son compte dans la description de l'univers et des histoires successives, qui couvrent l'ensemble des extensions du jeu depuis sa naissance en 1993 jusqu'à la parution de l'extension *Souffle glacière* en juillet 2006. Cependant, il ne manquera pas d'être frustré par le caractère nécessairement obsolète d'un tel document, puisque la parution régulière de nouvelles extensions enrichit régulièrement l'univers et en fait progresser les différentes intrigues.

Le lecteur en quête d'un travail universitaire rigoureux ne sera sans doute pas moins frustré par le caractère fragmentaire et inachevé des analyses et par la succession d'histoires de *fantasy* qu'il jugera probablement inintéressantes. Je l'invite néanmoins à parcourir plus en détail les premières pages, qui replacent le jeu dans son contexte et détaillent la mise en place d'une logique narrative et commerciale de développement de l'univers, et les dernières pages, qui s'efforcent de rassembler les problèmes liés au statut et à la valeur de cet univers en une sorte de conclusion. On trouvera en fin de document une liste des sources utilisées et une table des matières.

P.C., 4 août 2006

Magic : l'Assemblée Treize ans de Multivers

Brève histoire du jeu

Magic : The Gathering, traduit par *Magic : l'Assemblée*, a été créé en 1993 par Richard Garfield à la demande de Peter Adikson, PDG de Wizards of the Coast (abrégé ci-après WotC), une petite maison américaine d'édition de jeux de rôle créée par lui en 1990. Le jeu est présenté à la GenCon (fameuse convention de jeux aux Etats-Unis) en 1993 et les premières éditions sont épuisées en quelques semaines. Le succès de *Magic* est tel que WotC abandonne rapidement sa branche d'édition de jeux de rôle pour se consacrer à *Magic* et à d'autres jeux à collectionner... avant de revenir en force dans le paysage de l'édition rôlistique quelques années plus tard, en 1997, en rachetant TSR, l'un des plus gros éditeurs de jeux de rôle puisque c'est TSR qui avait lancé le premier et le plus célèbre, *Donjons & Dragons*, à la fin des années 1970. WotC est ensuite racheté par Hasbro en 1999.

Entre temps, WotC s'est spécialisé dans les jeux à collectionner : d'autres jeux de cartes obéissant au même principe que *Magic* (tels que *Vampire*, *Netrunner* et *Star Wars*, ou, plus récemment, *Pokémon* en 1999 ou *DuelMasters*) ; des jeux de figurines à collectionner en plastique peint (principalement autour de *Donjons & Dragons* et de *Star Wars*) ; et quelques jeux de rôle, presque uniquement *Donjons & Dragons* et *Star Wars* (ce dernier dans une troisième édition basée sur le système D20 de *Donjons & Dragons* et qui succède aux deux éditions du jeu original en système D6 publié par West End Games : WotC en rachète la licence au moment où West End Games traverse de graves difficultés financières en 2001).

L'originalité principale de *Magic* à sa sortie était l'invention d'un nouveau type de jeu : *Magic* était le premier jeu de cartes à la fois à jouer et à collectionner, ce qui en faisait un intermédiaire entre les jeux de société classiques et les multiples séries de cartes à collectionner existant aux Etats-Unis (sous des formes très diverses allant des personnages de mangas aux jeunes femmes court vêtues en passant par les équipes de football) et, de façon beaucoup plus restreinte, en France (avec les fameuses vignettes Panini à coller dans des albums). Le jeu se voulait simple (la complexification croissante des règles a un peu changé les choses depuis), rapide à jouer (une partie standard à deux joueurs dure un quart d'heure en moyenne) et très facile à mettre en place, puisqu'avoir les cartes avec soi suffit pour jouer n'importe où.

La série complète du jeu de base comprenait au départ, dans ses premières éditions, environ 300 cartes, vendues en paquets de base (*starters*) de 60 cartes et en pochettes-recharges (*boosters*) de 8 cartes, et réparties en trois niveaux de rareté : communes (*common*), inhabituelles (*uncommon*) et rares (*rare*), la puissance d'une carte augmentant avec sa rareté, système qui incitait à acheter toujours plus de cartes, à les échanger et à les collectionner, d'autant que les nouvelles séries de cartes, les extensions (*expansion sets*), étaient disponibles en édition limitée avant de disparaître du commerce, de même que les cartes des éditions anciennes, ce qui les rendait d'autant plus précieuses. Depuis, le nombre de cartes dans les pochettes-recharges est passé à 15 et le nombre de cartes dans les paquets de base (appelés désormais paquets de tournoi) est passé à 75, mais le système de rareté et d'éditions limitées fonctionne toujours de la même façon, renforcé par l'apparition, en 1999, de cartes Premium (ou *foil*) à vernis brillant, qui ajoutent dans les nouvelles séries une version alternative plus rare de chaque carte.

Magic reste le jeu emblématique de Wizards of the Coast. Le jeu a remporté le prix Mensa Select Mind Games au Mensa Mind Games de 1994, et le Super As d'Or au Festival international des jeux de Cannes de 1998.

Les éditions de base

La première édition de *Magic : The Gathering*, appelée plus tard édition **Alpha**, comprend 295 cartes différentes et paraît en août 1993 au moment de la GenCon. Elle est épuisée en trois semaines. Une édition **Beta** lui succède en octobre, quasi identique, avec 7 cartes supplémentaires oubliées dans la Alpha. Les cartes de la Alpha et de la Beta sont en tirage limité et ont un bord noir. Lorsque la Beta est

épuisée elle aussi, WotC réédite les cartes sous la forme d'une édition **Unlimited** (non limitée) mais avec un bord blanc, pour permettre aux collectionneurs de faire la différence. La Unlimited sort en décembre 93 (en même temps que la première extension, *Arabian Nights*) et compte, comme la Beta, 302 cartes. A partir de la Unlimited, une distinction globale s'opère entre les cartes des éditions de base, à bord blanc, et les cartes des extensions, qui ont toujours un bord noir.

En avril 1994, un mois après la sortie de la deuxième extension, *Antiquities*, paraît l'édition dite **Revised** (également appelée **3^{ème} édition**, les éditions Alpha et Beta formant ensemble la première édition) qui compte 306 cartes. C'est la première édition traduite en français. Comme son nom l'indique, elle introduit des versions revues et corrigées de toutes les cartes, mais elle instaure surtout le principe de la rotation des cartes : certaines cartes des éditions précédentes disparaissent (certaines parce qu'elles étaient trop puissantes et déséquilibraient le jeu, comme le *Black Lotus*, les *Mox*, l'*Ancestral Recall* et d'autres), tandis que des cartes venues des extensions déjà parues, *Arabian Nights* et *Antiquities*, sont réimprimées dans la nouvelle édition du jeu de base. Ce principe est repris par la suite pour toutes les nouvelles éditions. Ainsi, en avril 1995, la **4^{ème} édition** (qui inaugure la série des éditions numérotées) élargit le jeu de base à 378 cartes, mais continue d'enlever les cartes trop puissantes des premières éditions pour les remplacer par d'autres venues des extensions.

La parution de nouvelles éditions du jeu de base continue alors au rythme d'une tous les deux ans. En mars 1997, la **5^{ème} édition** passe à 449 cartes et installe une nouvelle pratique : les anciennes cartes rééditées le sont parfois avec de nouvelles illustrations. En avril 1999, la **6^{ème} édition dite Classique** (*Classic 6th Edition*) est l'occasion d'une clarification des règles et restreint à 350 le nombre de cartes du jeu de base, nombre que les éditions suivantes ont conservé jusqu'à présent : la **7^{ème} édition** en avril 2001, la **8^{ème} édition** (*Core Set Eighth Edition*) en juillet 2003, qui instaure un nouvel habillage graphique, et la **9^{ème} édition** (*Core Set Ninth Edition*) en juillet 2005. A partir de la 6^{ème} édition, les cartes des éditions de base comportent également un symbole de série, portant le numéro de l'édition : **VI**, **7**, **8**, **9**. Ces symboles reprennent le principe des symboles de couleur indiquant la rareté de la carte, principe établi à partir de l'extension *Exode*. Le symbole est couleur bronze pour une commune, couleur argent pour une inhabituelle, couleur or pour une rare :



Les éditions de base ont également repris d'autres innovations d'abord introduites dans les extensions, comme les paquets préconstruits (ou « decks à thème ») fournissant des paquets prêts à jouer aux joueurs débutants, principe inventé avec *Tempête*.

Les extensions

Les extensions, qui sont lancées en décembre 93 avec *Arabian Nights*, servaient au départ à fournir des cartes supplémentaires pour compléter le jeu de base et introduire de nouvelles règles, capacités et de nouveaux types de cartes. Elles étaient vendues seulement en pochettes-recharges (d'abord de 8 cartes, puis 15 dans les *Ere glaciaire*, 8 de nouveau en *Terres natales*, 12 dans les *Alliances*, et 15 définitivement à partir de *Mirage*), ne comprenaient aucun terrain, ni aucun des sorts « de base » nécessaires à la construction d'un paquet jouable. Il était donc indispensable d'acheter d'abord les cartes du jeu de base avant de découvrir les extensions. Les choses changent à partir d'*Ere glaciaire* : cette extension beaucoup plus développée que les précédentes (383 cartes) intègre des terrains de base et des sorts « de base » (comme « Contresort » ou « Régénération ») en plus des nombreuses nouvelles cartes, ce qui permet de jouer uniquement avec les cartes de l'extension. C'est la première extension « autonome ».

Ere glaciaire lance aussi un autre principe, celui des « blocs » d'extensions : alors qu'auparavant chaque extension était isolée, sans rapport nécessaire avec les précédentes, désormais les extensions sont regroupées par « paquets » de trois : une grosse extension autonome (plus de 300 cartes), suivie de deux plus petites (autour de 150 cartes) qui reprennent et prolongent les mêmes mécaniques de jeu, et, autre innovation, développent la même histoire. Finies les extensions à thème générique comme les mille et une nuits d'*Arabian Nights* : les cartes décrivent désormais un même univers médiéval-fantastique, fortement inspiré à l'origine par les univers de jeux de rôle comme *Donjons & dragons*, dont les joueurs sont le premier public visé... et auxquels les concepteurs du jeu jouent aussi !

Les extensions de <i>Magic : l'Assemblée</i>					
	<i>Arabian Nights</i>	non traduite	Premières extensions (extensions isolées)	décembre 1993	92 cartes
	<i>Antiquities</i>	non traduite		mars 1994	100 cartes
	<i>Legends</i>	non traduite		juin 1994	301 cartes
	<i>The Dark</i>	non traduite		août 1994	119 cartes
	<i>Fallen Empires</i>	non traduite		novembre 1994	187 cartes
	<i>Ice Age</i>	<i>Ere glaciaire</i>	Bloc Ere glaciaire (sauf <i>Terres Natales</i> , extension isolée)	juin 1995	383 cartes
	<i>Homelands</i>	<i>Terres natales</i>		octobre 1995	115 cartes
	<i>Alliances</i>	<i>Alliances</i>		juin 1996	144 cartes
	<i>Mirage</i>	<i>Mirage</i>	Bloc Mirage	septembre 1996	324 cartes
	<i>Visions</i>	<i>Visions</i>		février 1997	167 cartes
	<i>Weatherlight</i>	<i>Aquilon</i>		juin 1997	167 cartes
	<i>Tempest</i>	<i>Tempête</i>	Bloc Tempête	octobre 1997	350 cartes
	<i>Stronghold</i>	<i>Forteresse</i>		mars 1998	143 cartes
	<i>Exodus</i>	<i>Exode</i>		juin 1998	143 cartes
	<i>Urza's Saga</i>	<i>L'Épopée d'Urza</i>	Bloc Urza	octobre 1998	350 cartes
	<i>Urza's Legacy</i>	<i>L'Héritage d'Urza</i>		février 1999	143 cartes
	<i>Urza's Destiny</i>	<i>La Destinée d'Urza</i>		juin 1999	143 cartes
	<i>Mercadian Masques</i>	<i>Les Masques de Mercadia</i>	Bloc Masques	octobre 1999	350 cartes
	<i>Nemesis</i>	<i>Némésis</i>		février 2000	143 cartes
	<i>Prophecy</i>	<i>Prophétie</i>		juin 2000	143 cartes
	<i>Invasion</i>	<i>Invasion</i>	Bloc Invasion	octobre 2000	350 cartes
	<i>Planeshift</i>	<i>Planeshift</i>		février 2001	143 cartes
	<i>Apocalypse</i>	<i>Apocalypse</i>		juin 2001	143 cartes
	<i>Odyssey</i>	<i>Odyssée</i>	Bloc Odyssée	octobre 2001	350 cartes
	<i>Torment</i>	<i>Tourment</i>		février 2002	143 cartes

	<i>Judgment</i>	<i>Jugement</i>		juin 2002	143 cartes
	<i>Onslaught</i>	<i>Carnage</i>	Bloc Carnage	octobre 2002	350 cartes
	<i>Legions</i>	<i>Légions</i>		février 2003	143 cartes
	<i>Scourge</i>	<i>Fléau</i>		mai 2003	143 cartes
	<i>Mirrodin</i>	<i>Mirrodin</i>	Bloc Mirrodin	octobre 2003	306 cartes
	<i>Darksteel</i>	<i>Sombracier</i>		février 2004	165 cartes
	<i>Fifth Dawn</i>	<i>La Cinquième Aube</i>		juin 2004	165 cartes
	<i>Champions of Kamigawa</i>	<i>Guerriers de Kamigawa</i>	Bloc Kamigawa	octobre 2004	306 cartes
	<i>Betrayers of Kamigawa</i>	<i>Traîtres de Kamigawa</i>		février 2005	165 cartes
	<i>Saviors of Kamigawa</i>	<i>Libérateurs de Kamigawa</i>		juin 2005	165 cartes
	<i>Ravnica : City of Guilds</i>	<i>Ravnica, cité des guildes</i>	Bloc Ravnica	octobre 2005	306 cartes
	<i>Guildpact</i>	<i>Le Pacte des Guildes</i>		février 2006	165 cartes
	<i>Dissension</i>	<i>Discorde</i>		mai 2006	180 cartes
	<i>Coldsnap</i>	<i>Souffle glaciale</i>	Bloc Ere glaciale, fin	juillet 2006	155 cartes
	<i>Time Spiral</i>	?	Bloc Time Spiral	octobre 2006	(350 cartes)
?	<i>Planar Chaos</i>	?		février 2007	165 cartes
?	<i>Future Sight</i>	?		mai 2007	180 cartes

Réimpressions, extensions spéciales et divers cas particuliers

En plus des extensions « normales » figurant dans le tableau ci-dessus, il faut compter diverses séries qui ne rentrent pas dans la succession des « blocs » :

- **Chronicles et Renaissance, extensions dites « best of »**, sont en fait des réimpressions de diverses cartes d'extensions précédentes, et n'apportent donc rien de nouveau au jeu.

Chronicles, en septembre 1995 (jamais traduite en français), comprend 125 cartes venues d'*Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends* et *The Dark*. Les cartes sont réimprimées avec leur symbole d'extension d'origine, mais avec un bord blanc au lieu d'un bord noir ; mais apparemment certaines cartes ont bien un symbole d'extension propre à *Chronicles* : .

Renaissance, en septembre 1995, paru seulement en France, Italie et Allemagne, comprend 122 cartes qui sont la réédition de cartes d'anciennes éditions jamais traduites. Ce sont apparemment de simples réimpressions, sans symbole d'extension propre.

- **Portal, Portal Second Age et Portal Three Kingdoms** : *Portal* était une version simplifiée de *Magic*, spécialement destinée aux joueurs débutants, à une époque où le jeu s'était déjà considérablement complexifié. *Portal* sort en juin 1997. Une suite, *Portal Second Age* (*Portal 2*), sort

en août 1998. Une troisième série *Portal*, appelée *Portal Three Kingdoms* et située dans un univers médiéval-fantastique japonisant, sort en juillet 1999, mais, contrairement aux précédentes, n'a pas été traduite en français. Chaque édition de *Portal* compte 200 cartes à bord noir.

Les symboles de *Portal* sont : *Portal* :  ; *Portal Second Age* :  ; *Portal Three Kingdoms* : .

- **les Un-sets : *Unglued* et *Unhinged***. Ce sont des extensions humoristiques, qui parodient *Magic* dans tous ses aspects, des mécanismes de règles tordus aux illustrations loufoques en passant par les erratas de règles et l'équipe des concepteurs. Les cartes sont reconnaissables à leur aspect inhabituel, mais aussi à leur bord gris argenté. Les *Un-sets* n'ont pas été traduits en français mais ont été disponibles en France à leur sortie. La première extension parodique, *Unglued*, compte 94 cartes et sort en août 1998. Son succès amène Wizards of the Coast à concevoir un *Unglued 2* qui finalement ne sortira jamais. Ce n'est qu'en novembre 2004 que sort une seconde extension parodique, *Unhinged*, qui compte « 140 cartes + 1 secrète ». Les deux extensions sont alors regroupées sous le nom de « *Un-sets* ».

Unglued a pour symbole un œuf brisé  et *Unhinged* un fer à cheval retourné en U .

- des **paquets spéciaux pour commencer à jouer**, un peu dans l'esprit de *Portal*, sont lancés d'abord aux Etats-Unis avec les paquets *Starter*, parus en 1999 dont les cartes ont un bord blanc et un symbole . De nouveaux Starter paraissent en 2000 avec un symbole  ; cette seconde série est également commercialisée en France. Sont également parus divers packs de démarrage rapide sans caractéristiques particulières, comme le *Quick Start Rivals* en 1995 (uniquement aux Etats-Unis) ou l'*Introductory Two-Player Set* (en France la *Version simplifiée pour 2 joueurs débutants*).

- des **séries indépendantes** reprennent d'anciennes cartes très célèbres devenues trop chères pour être accessibles à la plupart des joueurs, en les réimprimant dans des versions spéciales (avec un bord blanc), ce qui permet de les jouer quand même. C'était l'objectif avoué de la boîte *Anthologies* de 85 cartes sortie en 1998 aux Etats-Unis. Sont également parus par la suite les paquets *Battle Royale* de 136 cartes en 1999, à symbole , les *Beatdown* (88 cartes) en 2000, à symbole , et les *Deckmasters Garfield vs. Finkel* (54cartes) en 2001, à symbole .

- les **paquets commémoratifs** de tournois sont des versions commercialisées, imprimées avec un dos spécial, de paquets utilisés dans des matchs de tournois par des joueurs experts, parfois très connus (du moins chez les aficionados). Wizards of the Coast édite ainsi tous les ans les quatre meilleurs jeux joués en championnat du monde (celui du vainqueur, du finaliste et des demi-finalistes). Ces paquets permettent au joueur moyen de jouer avec d'excellents jeux (quand on sait comment les jouer) qui, de même que les séries indépendantes déjà évoquées, comprennent souvent des cartes rares, introuvables ou très chères, qu'on peut ainsi avoir plus facilement (et utiliser en jeu), même si, pour des raisons commerciales évidentes, les cartes de ces paquets ne sont pas imprimées avec le même dos que les *Magic* normales et ne peuvent donc pas être jouées comme des vraies (ce sont de fausses cartes, des proxies – voir plus loin).

- **diverses cartes spéciales** sont régulièrement réalisées à l'occasion des tournois : terrains et sortilèges avec illustration alternative, cartes géantes, compteurs de points de vie, cartes « tokens » (« jetons ») à jouer avec les cartes qui demandent de mettre en jeu des jetons de créatures, que faute de mieux on représente habituellement par des pièces de monnaie ou des galets pour aquariums..., etc. Certaines cartes de ce genre sont parfois données en cadeau avec certains numéros de magazines américains consacrés à *Magic*. On trouve aussi des cartes géantes et des compteurs de points de vie dans les Fat Packs et autres Mega Packs publiés à l'occasion de la sortie des récentes extensions et des dernières éditions du jeu (qui comprennent des lots de terrains, plusieurs pochettes-recharges, un guide du joueur, des tapis de jeu et autres accessoires). Quatre cartes sont offertes avec les premiers romans *Magic* parus chez Harperprism en 1994 ; elles sont traduites en français et offertes avec les traductions correspondantes parues au Fleuve Noir ; elles portent un symbole de stylo plume .

- **les cartes Vanguard** : parmi les cartes spéciales offertes aux participants de certains tournois, ont été réalisées des séries de cartes spéciales dites Vanguard représentant des personnages célèbres de l'univers du jeu. Ces cartes de plus grand format (9x12,5cm), n'appartenant à aucun type de carte normal, permettaient de jouer d'une façon un peu différente. Chaque joueur pouvait poser en jeu une Vanguard au début de la partie, le principe étant que cette carte « représentait » le joueur pendant la partie et n'était pas affectée par les cartes normales. La carte modifiait son total de points de vie de départ, le nombre maximal de cartes qu'il pouvait avoir dans sa main, et lui fournissait une capacité spéciale, variable selon le personnage représenté, qu'il pourrait utiliser pendant toute la partie sans que l'autre joueur ne puisse l'en empêcher. Quatre séries de cartes Vanguard ont été distribuées aux joueurs pendant certaines saisons des tournois de l'Arena League : la première série a également été commercialisée en pack spécial, et certaines cartes données en cadeau avec des numéros du magazine *The Duelist*. La diffusion des Vanguard, lancée à l'été 1997, s'arrête cependant en 1999. Le principe des Vanguard, malgré la variante intéressante qu'il introduisait, a été abandonné, mais réintroduit en mai 2005 dans la version online de *Magic*.

- **les cartes faites par les joueurs** : il arrive parfois que les joueurs jouent avec des cartes qu'ils ont faites eux-mêmes. Cela arrive dans deux cas très différents : les **proxies** et les **funcards**.

Premier cas : les **proxies** (singulier « proxy »). Ce sont de fausses cartes utilisées en jeu comme des vraies, afin de pouvoir jouer avec des cartes qu'on n'a pas « en vrai », ou pour avoir plus d'exemplaires d'une carte dans son jeu. Le degré zéro de la proxy consiste en un bout de papier portant le nom de la carte qu'il représente, ou un post-it collé sur une vraie carte (pratique dont il ne faut pas abuser car elle abîme les cartes), mais les joueurs utilisent aussi des photocopies ou des impressions couleur découpées et glissées dans des pochettes protectrices par-dessus de vraies cartes. Cette pratique est très commode pour plusieurs raisons : d'une part elle permet de jouer avec des cartes rares ou introuvables qu'on ne possèdera jamais en vrai, d'autre part elle permet de tester l'effet de telle ou telle carte dans son jeu et de voir si elle est vraiment efficace avant de payer pour se procurer la vraie carte à l'unité.

Second cas : les **funcards**. Ce sont de fausses cartes Magic créées par les joueurs, qui reprennent, modifient ou parodient la présentation, les illustrations et les textes de règles des vraies cartes. Il s'agit souvent de cartes humoristiques sur le mode *Unglued*, mais beaucoup sont aussi créées dans le but d'être jouées comme de vraies cartes, et sont alors appelées *realcards*. Dans la réalisation des funcards, les feutres et les crayons de couleur ont vite été remplacés par les logiciels du type Photoshop, qui permettent d'atteindre un rendu et une qualité graphique presque indiscernables de ceux des vraies cartes.

Ces deux pratiques ont été considérablement facilitées ces dernières années par l'apparition sur Internet de bases de données de cartes *Magic* et de logiciels de création de cartes.

Naissance et expansion de l'univers de *Magic* : l'Assemblée

Le jeu de base de 1993 : des éclats d'univers

Les toutes premières éditions du jeu (Alpha, Beta, Unlimited) se situaient d'emblée dans un univers médiéval qui, *Magic* oblige, était fortement imprégnée de... magie, ce qui permet de le rattacher grosso modo à la *high fantasy* où la magie et l'élément merveilleux en général sont très présents.

L'univers du jeu de base restait très générique afin de permettre à tout le monde de s'y retrouver facilement (c'est une caractéristique qu'il a conservée, du moins dans les éditions de base). Chaque couleur de magie incarnait des valeurs et des thèmes récurrents rapidement identifiables : nobles chevaliers, prêtres, bénédictions et guérisseurs pour le blanc ; monstres marins, ondins, créatures volantes, illusions et manipulations temporelles pour le bleu ; squelettes, zombies, nécromanciens et diverses créatures macabres pour le noir ; dragons, géants, orques et gobelins, et toutes sortes de choses liées au feu et à la pierre, pour le rouge ; bêtes sauvages, elfes, dryades et hommes-arbres pour le vert ; les artefacts, quand à eux, déployaient toutes sortes d'objets magiques génériques, baguettes magiques, talismans divers (dont les fameux *mox*), grimoires, golems et automates géants.

C'étaient les ingrédients récurrents de beaucoup d'univers de *fantasy* de l'époque, fortement inspirés par l'imaginaire du *Seigneur des Anneaux*, auquel s'ajoutait un mélange sans complexe entre les mythologies du monde, dans la mouvance du jeu de rôle de *fantasy* générique *Donjons & Dragons*, dont la toute première édition aux Etats-Unis date de 1973. Ainsi, rien que parmi les cartes rouges, on trouve des nains et des trolls de la mythologie nordique, un minotaure et une hydre de la mythologie grecque, un oiseau rokh venu des *Mille et une nuits* et des orques et des gobelins dans la grande tradition de Tolkien.

L'univers du jeu, Dominaria, était un *multivers*, un ensemble de mondes, appelés *plans*, séparés par l'Æther, entre lesquels seuls les mages les plus puissants, les *planeswalkers* (littéralement « marcheurs des plans », le nom a été traduit par « Arpenteurs ») étaient capables de voyager ; cette notion de multivers contenant une multiplicité de mondes était héritée directement de *Donjons & Dragons* et indirectement de l'œuvre de Michael Moorcock, auteur de plusieurs cycles de *fantasy* décrivant les incarnations dans différents mondes d'un même héros archétypique, le Champion Éternel.

L'univers de *Magic* n'avait-il donc encore aucune identité propre ? Pas si sûr. Les premières bases d'un univers de *fantasy* spécifique, un « univers secondaire » classique mais doué de sa propre identité, apparaissaient déjà, à travers les mécanismes de règles et sur les cartes elles-mêmes.

- Les **règles du jeu**, dont les mécanismes fondamentaux n'ont pas changé depuis, simulent des affrontements entre magiciens dans un univers médiéval-fantastique (le jeu étant conçu avant tout pour des duels, mais pouvant s'adapter à des parties multijoueurs). L'univers, comme le jeu, se concentrait donc d'emblée sur les magiciens et leurs luttes de pouvoir. Si l'univers restait, comme on va le voir, très générique, le fonctionnement des cartes, réglé selon la logique de la magie propre à cet univers, possédait une originalité certaine.

Magic comprend deux types de cartes, les terrains et les sorts (les cartes de créatures étant elles-mêmes au départ des sorts permettant d'invoquer magiquement ces créatures). Pour pouvoir lancer des sorts, les joueurs/magiciens doivent d'abord piocher et poser en jeu des cartes de terrains, qu'ils peuvent ensuite « engager » (incliner à 90 degrés vers la droite) pour en tirer des points d'énergie magique, le mana, chacun des cinq terrains de base fournissant un mana d'une couleur différente (blanc pour les plaines, bleu pour les îles, noir pour les marais, rouge pour les montagnes, vert pour les forêts).

Il y a plusieurs types de sorts, éphémères, rituels ou enchantements, chacun lancé selon des règles différentes. Et il est intéressant de voir que les créatures, c'est-à-dire non seulement des monstres mais tous les personnages apparaissant sur les cartes, sont destinées à être invoquées (appelées magiquement) par les joueurs pour combattre à leur place contre l'adversaire : ce n'est jamais un joueur qui attaque un autre joueur, ni une créature qui attaque une autre créature, mais toujours une créature qui attaque un joueur sur ordre d'un autre joueur.

Les règles, ainsi reliées à l'univers, effectuaient donc, dès la première édition, une mise en abyme intéressante : les joueurs sont censés incarner eux-mêmes des mages particulièrement puissants, faisant partie de l'univers du jeu, Dominaria, comme les créatures du jeu. Mais ces mages sont des *planeswalkers*, des Arpenteurs des Plans capables de voyager de monde en monde, et la magie leur confère un pouvoir tel qu'ils sont capables de remodeler à leur guise cet univers, en vrais démiurges, selon leurs désirs.

La logique de la magie de *Magic* se situait donc d'ores et déjà dans une double conception paradoxale au fondement de son histoire : le magicien tire son pouvoir d'une harmonie avec le monde, dont seules les vastes étendues naturelles sont à même de lui fournir le mana coloré dont il a besoin (les cinq terrains de base, plaine, île, marais, montagne et forêt, incarnent la nature sauvage et intouchée et ne comportent, non pas aucune présence humaine, mais aucune construction humaine importante ; celles-ci ne figuraient que sur les artefacts et, par la suite, certains terrains dits non-base des extensions) ; mais dans le même temps, le mage accompli, l'Arpenteur, possède les pouvoirs d'un quasi-dieu susceptible d'asservir des armées entières, de provoquer des cataclysmes et de détruire des continents pour servir ses intérêts.

Ainsi les bases théoriques de toutes les histoires développées par la suite dans *Magic*, en premier lieu l'histoire d'Urza, figure de démesure s'il en est, étaient déjà posées en 1993.

- Des éléments d'univers apparaissent également sur les **noms** de certaines cartes, et sur les **textes d'ambiance** (*flavor text*) ajoutés en italique en dessous des textes de règles quand il restait de la place. Sont ainsi mentionnés, dès les premières séries de cartes, des noms de lieux, de peuples et de personnes, dont le joueur ne sait la plupart du temps rien de plus – il est même parfois difficile de savoir si tel ou tel nom désigne un endroit, un personnage, un peuple ou encore autre chose !

En ne retenant que les noms propres fictifs distincts des noms de créatures et de professions génériques, on relève ainsi :

En blanc :

Serra (sur le nom de la carte *Serra Angel*), qui est une magicienne, la nation de **Bénalia** avec son système de castes (*Banalian Hero*), un **Livre de Tal** (*Northern Paladin*, texte d'ambiance) le village de **Sursi** et le pays du pégase de **Mesa** qui bénit les jeunes mariées à l'âme pure (*Mesa Pegasus*) ;

En bleu :

le **djinn mahamôt** et le **doppelganger vésuvéen** (sur les cartes éponymes, sans que le sens de ces adjectifs soit autrement précisé ; un doppelganger est une créature capable de changer d'apparence à volonté), des **forces phantasmiques** convoquées depuis le pays des rêves et qui apparaissent sur la carte comme des chevaliers ailés en armure aux ailes à plumage multicolore (*Phantasmal Forces*), des **ondins du Trident Nacré** (*Merfolk of the Pearl Trident*) que le texte d'ambiance permet d'identifier comme des survivants de l'**Atlantide**, ce qui les fait aller de pair avec le Seigneur de l'Atlantide (*Lord of Atlantis*), et un sorcier sybarite (*Prodigal Sorcerer*) que le texte d'ambiance identifie comme membre d'un **Institute of Arcane Study** (Institut de l'Etude des Arcanes).

En noir :

le nom de l'univers du jeu, **Dominia** (texte d'ambiance des *Demonic Hordes*), les marécages de **Cannelbrae** (texte d'ambiance de *Bog Wraith*), un **vampire sengien** (*Sengir Vampire*, la nature exacte de « Sengir » étant difficile à préciser), et c'est tout, le reste des textes d'ambiance étant fourni par des passages d'œuvres classiques du fantastique anglo-saxon (principalement Poe et Coleridge).

En rouge :

le **dragon shîvan** (*Shivan Dragon* – Shiv se révélera plus tard être un pays volcanique), un certain **Asmoranomardicadaistinaculdacar**, auteur d'un *Underworld Cookbook* (dont un passage intéressant figure sur le texte d'ambiance de la *Granite Gargoyle*), les minotaures des montagnes de **Hurloon** (dont le texte d'ambiance du *Hurloon Minotaure* décrit les hymnes funéraires), un certain **Najib** en sa retraite d'**El-Abar** (texte d'ambiance de la *Dwarven Demolition Team*), un géant à deux têtes de **Foriys** (*Two-Headed Giant of Foriys* – Foriys semblant être un pays), l'ogresse philosophe **Gnerdel** (texte d'ambiance du *Grey Ogre*), le clan orque de la **Griffe de Fer** (*Ironclaw Orc*, nom et texte d'ambiance), un groupe de pillards gobelins dirigés par **Pashalik Mons** dans le pays de **Rundvelt** (*Mons Goblin Raiders*, nom et texte d'ambiance – le texte d'ambiance corrigeant l'erreur qui aurait consisté à prendre « Mons » pour un nom de pays : méfiance !), la région montagneuse des **Hauts de Kher** où vivent des oiseaux rokh (*Rokh of Kher Ridges*), un **seigneur de guerre kelde** (*Keldon Warlord*, où Keld sera identifié plus tard comme un pays où vivent de belliqueux barbares), et un troll de la région d'**Uthden** (*Uthden Troll*).

En vert :

un jeune homme nommé **Angus** (*Elvish Archers*, texte d'ambiance), une **forêt de Shanod** où vivent des dryades (*Shanodin Dryads*, nom et texte d'ambiance), des **elfes de Llanowar** (*Llanowar Elves*, nom et texte d'ambiance, où Llanowar se révélera être le nom d'une forêt), un endroit nommé **la Scrutaie** où vivent des farfadets (*Scryb Sprites*, nom et texte d'ambiance), de curieuses créatures appelées **fongosaures** (*Fungosaur*), le nom de l'univers du jeu, **Dominia** (sur le texte d'ambiance des *Grizzli Bears*), un mamouth de guerre nommé **Mi'cha** (*War Mammoth*, texte d'ambiance), un adorateur de **Gaia** (*Gaea's Liege*, où Gaia est une déesse manifestement importée de la mythologie grecque) et des **sylvins de Ferracine** (*Ironroot Treefolk*, des hommes-arbres dont le texte d'ambiance déplore les interminables accouplements ; Ironfoot, traduit en français par Ferracine, semble être un nom de clan).

Parmi les artefacts :

le nom de **Mishra** (dans le nom de la carte *Ankh of Mishra* ; Mishra se révélera plus tard un puissant artificier, frère et ennemi d'Urza), la bibliothèque de **Leng** (nom de la carte *Library of Leng* ; le nom de Leng semble tout droit venue des romans d'H.P. Lovecraft, par exemple *At the Mountains of Madness* ou *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, où il désigne un plateau aride situé tantôt en Asie

centrale, tantôt dans l'Antarctique, tantôt dans le pays des rêves), la cloche de **Kormus** (*Kormus Bell*, où on peine à savoir ce que désigne ce nom propre), le disque de **Nevinyrral** (*Nevinyrral's Disk*, nom tout aussi obscur, qui désignera un sorcier dans des développements ultérieurs de l'univers), un golem d'**obsianite** dont le texte d'ambiance est un passage de la *Chanson de l'Artificier* (*Obsianus Golem*, nom et texte d'ambiance ; l'*obsianite* est une roche fictive, même si son nom et la couleur noire du matériau sur l'illustration font fortement penser à l'obsidienne), un grimoire de **Jayemdae** (*Jayemdae Tome*), un heaume de **Chatzuk** (*Helm of Chatzuk*), l'**Essaim** de guêpes mécaniques (*The Hive*, créature-artefact dotée d'un nom propre), un personnage humain, érudit ou mage, nommé **Urza** (sur les noms des cartes *Glasses of Urza* et *Sunglasses of Urza*), un **lotus noir** (*Black Lotus*, plante fictive dans la mesure où il n'existe pas de lotus naturel de couleur noire, à ma connaissance), des talismans appelés **mox** (*Mox Emerald*, *Mox Jet*, *Mox Pearl*, *Mox Ruby*, *Mox Sapphire* ; le nom n'a aucune étymologie particulière, à moins d'admettre un improbable rapport avec le MOX (pour *Mixed Oxydes*), combustible mixte utilisé dans certaines centrales nucléaires françaises depuis 1985), une créature ovipare nommée **dingus** (*Dingus Egg* ; « dingus » signifie en anglais « truc, machin » – difficile de savoir s'il s'agit ou non d'un nom propre), et un certain **Norin le Prudent** (Norin the Wary, dans le texte d'ambiance de la *Jade Statue*, d'ailleurs la seule carte d'artefact à posséder un texte d'ambiance).

Parmi les terrains :

aucun nom propre, les terrains des premières éditions portant uniquement des noms génériques et ne comportant aucun texte d'ambiance.

Que retirer de ce tour d'horizon ? Que les premières éditions de *Magic* se détachaient encore à peine d'une logique d'univers générique, un simple décor dont la profondeur ne dépassait pas le minimum nécessaire à l'installation d'une ambiance de *fantasy*.

La logique et la cohérence du jeu dans ces premières éditions sont d'abord à chercher dans les mécanismes de règles et dans la façon dont les cartes se répondent à l'intérieur d'une couleur ou d'une couleur à l'autre, selon une logique qui épouse les caractéristiques génériques de l'univers, mais vise avant tout à équilibrer le jeu. Ainsi, par exemple, les élémentaux, créatures faites d'un des quatre éléments, sont répartis entre le bleu et le rouge, l'Air et l'Eau en bleu, le Feu et la Terre en rouge ; le blanc possède un enchantement *Force sacrée*, le noir une *Force impie* qui en est l'équivalent maléfique ; chaque couleur possède au moins une créature de type Mur et un enchantement *Voile* ; les artefacts fonctionnent souvent par séries dont chaque pièce correspond à une couleur, l'exemple le plus représentatif en étant la série des cinq *Mox*. Ces mini-séries entretiennent aussi, bien entendu, la logique de collection des cartes.

L'univers passe manifestement après, et de loin.

La plupart des **noms propres** n'apparaissent chacun qu'une seule fois dans le jeu, ils ne sont pas spécialement clairs ou compréhensibles, ne se répondent presque jamais entre eux et ne semblent obéir à aucune logique particulière. On les dirait souvent inventés à la va-vite, surtout dans le cas des cartes d'artefacts, où les nombreux noms propres ne sont jamais développés par des textes d'ambiance.

Les **textes d'ambiance** ne sont pas systématiques et inégalement répartis parmi les couleurs ; ils sont parfois purement génériques (ainsi les textes d'ambiance des élémentaux) ou tirés d'œuvres réelles appartenant à la littérature classique anglo-saxonne (Edgar Allan Poe et Coleridge apparaissent à plusieurs reprises, mais on trouve aussi Lewis Carroll et Lord Tennyson). En revanche, ils adoptent d'ores et déjà des formes et des tons très divers, caractéristique qu'ils conservent dans le développement ultérieur du jeu : si les plus nombreux prennent la forme de descriptions impersonnelles semblant tirées d'observations ethnographiques (*Mesa Pegasus*, *Hurloon Minotaur*, *Demonic Hordes*), on trouve aussi des anecdotes racontées à la première personne (*War Mammoth*), des observations comportant des adresses au lecteur (*Grizzli Bears*), des dialogues (*Goblin Balloon Brigade*), des passages de récits collectifs à la première personne du pluriel (*Roc of Kher Ridges*, *Living Wall*), quelques formules brèves (*Sea Serpent*, *Stone Giant*), des passages tirés d'œuvres fictives (*Northern Paladin*, *Granit Gargoyle*), ou même des poèmes ou des chansons (*Bog Wraith*, *Uthden Troll*). Ils sont pédagogiques (*Mesa Pegasus*), épiques (*Serra Angel*), effrayants (*Shivan Dragon*), souvent humoristiques (*Sedge Troll*). Ainsi, bon nombre de ficelles utilisées par la suite dans les textes d'ambiance pour développer l'univers du jeu sont déjà présentes dans les premières éditions, et donnent vie à ces éclats d'univers pourtant assez décousus.

Les **illustrations**, quant à elles, entretiennent surtout l'impression d'un univers générique sans identité graphique propre, contrairement à la cohérence qui leur sera imposée au moins à partir du bloc *Tempête* (avec l'utilisation de normes précises pour les costumes et armes des différents peuples et des personnages récurrents). Déjà présente en revanche est une caractéristique qu'elles gardent toujours par la suite : la diversité des styles d'un illustrateur à l'autre et même d'une carte à l'autre. Du réalisme pompier (*Veteran bodyguard* par Douglas Shuler) à l'abstraction complète (*Chaoslace* par Dameon Willich) en passant par l'humour (*Karma* de Richard Thomas, *Dragon Whelp* d'Amy Weber), la stylisation (*Retroaction* par Quinton Hoover) ou le franc surréalisme (*Time Walk* par Aaron Boyd), il y en a pour tous les goûts, et le réalisme, bien que répandu, n'est pas systématique. Mais il n'y a pas encore d'éléments, de personnages ou de lieux récurrents autres que génériques que l'on puisse retrouver d'une carte à l'autre : les jeux d'illustration ne se développent que plus tard, quoique sans doute un peu en avance sur l'univers fictif proprement dit.

Des cartes à jouer aux cartes géographiques : naissance d'un univers

Lorsqu'on revient sur les premières éditions de *Magic* en 2006, treize ans et une quarantaine d'extensions après, on est frappé de voir à quel point certains éléments d'univers présents dans les noms des cartes ou les textes d'ambiance, et que rien ne semblait a priori devoir distinguer des autres, ont été développés et approfondis au fil des extensions, et, simultanément, ont acquis une grande popularité parmi les joueurs. Personne n'a jamais plus entendu parler du docte magicien Asmoranomardicadaistinaculdacar après la carte *Granit Gargoyle* (sauf dans la seconde extension humoristique, *Unhinged*) et on ignore encore tout de Chatzuk et de la cloche de Kormus, mais dans le même temps, les anges de la magicienne Serra, les elfes de la forêt de Llanowar, les montagnes de Hurloon et leurs minotaures, le pays volcanique de Shiv où vivent les dragons shîvan, et surtout les magiciens Urza et Mishra, se sont changés en éléments récurrents de l'univers du jeu, au point de devenir partie prenante d'une histoire et d'une géographie foisonnantes, qui n'ont rien à rougir à côté des plus grands univers de jeux de rôle ou de jeux vidéo. Pourquoi eux et pas d'autres ? Il faudrait mieux connaître l'histoire du jeu et de l'entreprise Wizards of the Coast pour le savoir. On peut tout de même avancer, sans trop de risques, que trois influences ont pesé sur le développement du jeu.

D'abord, les **préférences des joueurs**, qui pouvaient conduire les concepteurs de *Magic* à reprendre tel ou tel personnage apparaissant sur une carte devenue populaire, en raison par exemple d'une illustration particulièrement réussie ou d'un texte d'ambiance marquant, amusant ou mystérieux, donnant envie d'en savoir plus. Cette raison a pu influencer au moins sur l'importance prise au fil des extensions par telle ou telle intrigue à un niveau global : ainsi la popularité durable du personnage d'Urza puis des personnages apparus avec l'extension *Aquilon* a conduit Wizards of the Coast à développer la plus longue intrigue continue du jeu à ce jour, à laquelle sont entièrement consacrés les blocs *Tempête*, *Urza*, *Mercadia* et *Invasion*. C'était probablement moins vrai, en revanche, dans les premiers temps, lorsque l'univers du jeu était encore trop peu développé pour que de tels phénomènes de préférence puissent viser autre chose que telle ou telle carte.

Seconde raison, au moins aussi influente dès les premiers développements du jeu : **la cohérence interne du jeu sur le plan des couleurs et des mécanismes de règles**. Certains éléments de l'univers sont devenus plus connus et plus populaires que d'autres, non pas parce qu'ils étaient nécessairement plus attrayants ou plus originaux, mais parce que les cartes où ils figuraient étaient plus intéressantes à jouer. Les joueurs assidus de *Magic* en venaient rapidement à identifier le nom et le type d'une carte à une capacité ou à un effet particulier. Par exemple, les *Elfes de Llanowar* avaient la capacité de produire un mana vert lorsque le joueur les engageait. La carte, très utile en jeu (plus intéressante que les *Archers elfes*, seule autre carte elfique du jeu de base), devint vite très connue, au point qu'on avait tendance à identifier « elfes » à « petite créature verte produisant du mana ». De là, dans les extensions suivantes, toute une série d'elfes qui étaient autant de variantes sur le même principe, celui de créatures vertes peu coûteuses à invoquer et capables de produire du mana en s'engageant.

Le même principe est à l'œuvre dans l'ensemble du jeu, le mot d'ordre étant avant tout de développer chaque couleur et chaque type de créature en restant toujours dans le même esprit que les cartes déjà présentes dans les séries précédentes. Ainsi, certaines capacités ou certaines règles

caractérisent davantage telle couleur plutôt que telle autre (les dégâts directs en rouge, la préservation des blessures en blanc), et les cartes emblématiques d'une capacité ou d'une règle, étant devenues plus connues auprès des joueurs, sont récupérées par les concepteurs du jeu dans le développement de l'univers, parce qu'elles permettent aux joueurs de mieux s'orienter dans les nouvelles extensions.

Troisième raison, cette fois dans le domaine de la pure conception d'univers : **l'influence des jeux de rôle sur les concepteurs de *Magic***. Avant la sortie de *Magic*, Wizards of the Coast éditait des jeux de rôle, activité que l'entreprise a reprise en 1997 avec le rachat de TSR. Les premiers concepteurs du jeu étaient des rôlistes et n'hésitaient pas à caser dans les textes d'ambiance des allusions à des scénarios ou à des personnages inventés dans le cadre de leurs parties.

Le mouvement global de développement et d'approfondissement de l'univers tendait à le rapprocher de celui d'un jeu de rôle : développement de biographies des personnages principaux, d'une géographie (passant par la réalisation de cartes, certaines publiées dans le magazine américain *Duelist*) et d'une histoire (à un moment donné, l'univers de *Magic* s'est doté d'une chronologie commune, l'Argivan Reckoning (A.R.), qui prend comme point de repère la naissance d'Urza), interconnexion d'intrigues au départ sans rapport entre elles (le personnage d'Urza, développé dans *Antiquities*, et celui de Serra, développé indépendamment dans *Terres natales*, se rencontrent dans l'extension *L'épopée d'Urza*), parfois par le biais de corrections pour éliminer des incohérences, montée en puissance d'une logique fictive propre à l'univers et qui en commande la structure et l'évolution (les cinq couleurs de la magie et des artefacts, les multivers dont Dominaria est l'un des mondes, les principes du voyage entre les plans, la différence entre les mages ordinaires et les Arpenteurs des Plans, une faune et une flore foisonnantes, sans parler d'éléments de physique ou de chimie internes à l'univers fictif avec des matières telles que la fluipierre de *Tempête*, le sombracrier indestructible dans *Sombracrier*, etc.).

Ce mouvement, qui semble à l'œuvre dès les premières extensions du jeu, reprend certains éléments de l'univers pour les développer, plus ou moins par « zooms » : ainsi *Antiquities* développe l'affrontement entre les magiciens artificiers Urza et Mishra, dont les noms apparaissaient déjà dans les premières éditions mais, on l'a vu, restaient totalement obscurs.

Il n'est pas sûr que dans les premiers temps du jeu le choix de développer tel ou tel personnage plutôt que tel autre ait été nécessairement commandé par des visées commerciales ; en revanche, le jeu commence très rapidement à se nourrir et à s'auto-entretenir en revenant régulièrement sur ses personnages les plus populaires : la figure d'Urza réapparaît dans le bloc Urza, puis dans le bloc *Invasion*, les artefacts d'*Antiquities* réapparaissent sous une forme plus « moderne » dans le bloc Mirrodin, les personnages d'*Aquilon* deviennent des héros récurrents jusqu'à *Apocalypse*, le mage Téfeiri, qui apparaît dans le bloc Mirage, est entrevu en tant qu'élève d'Urza dans le bloc Urza, fait quelques apparitions avant de disparaître mystérieusement dans le bloc *Invasion*, et fera son grand retour dans le bloc Time Spiral.

Mais la logique de l'expansion de l'univers de *Magic* : l'*Assemblée* s'inscrit également dans un mouvement plus vaste, un mouvement de développement d'univers multi-supports, dont les méthodes créatives et commerciales ont inspiré celles de *Magic*.

Le développement de l'univers de Magic : logique créatrice et logique commerciale

L'univers du jeu a pris place dans un **mouvement général de bâtisseurs d'univers** qui peut s'observer aussi bien dans les jeux de rôle (*Donjons & Dragons* a donné naissance à des univers complexes tels que les *Royaumes Oubliés* en 1987 ou *Planescape* en 1994, mais d'autres jeux ont aussi créé des univers foisonnants, par exemple Glorantha, créé avec *Runequest* de Greg Stafford et Steve Perrin en 1978) que les jeux vidéos (l'univers de *Myst* et de ses suites par Cyan Worlds à partir de 1993, ou, parmi les jeux de stratégie, l'univers des *Warcraft* de Blizzard Entertainment à partir de 1995), les jeux de figurines (dont le poids lourd était à l'époque *Warhammer* de Games Workshop, avec le wargame de fantasy *Warhammer* en 1983, décliné en SF par *Warhammer 40.000* en 1987 – pour ne citer que les deux jeux les plus connus), les autres jeux de cartes sur le même principe que *Magic* (par exemple *Legend of the Five Rings / Le Livre des Cinq Anneaux* d'AEG en 1995, dont chaque extension développait l'univers médiéval-japonisant ; le jeu est adapté en jeu de rôle en 1997) ou les grandes licences commerciales à supports multiples (au premier rang desquelles l'univers *Star*

Wars, dont les films sont déclinés dès la fin des années 1970 en livres, *comics*, jeux vidéos, jeux de rôle, etc.).

Cette mouvance de bâtisseurs d'univers, qui se caractérise par un travail de cohérence à la fois narrative et graphique et un souci de préserver cette cohérence tout en multipliant les supports commerciaux, n'était pas présente dans le jeu dès ses origines, comme on l'a vu, mais a exercé une influence certaine sur ses créateurs, avant d'être reprise à des fins commerciales pour développer *Magic* à une échelle plus large et de façon plus accordée à l'esprit du temps. L'univers de *Magic* s'étend d'abord avec lenteur au fil des extensions, tandis que quelques produits dérivés apparaissent, des livres chez HarperPrism (la série en compte 10 entre 1994 et 1996 avant de s'arrêter ; seuls les neuf premiers ont été traduits au Fleuve Noir dans une collection dirigée par Jacques Goimard), des *comics* (une bonne trentaine chez Armada entre 1994 et 1996 – puis quatre chez Dark Horse en 1999) et un jeu vidéo (par Microprose, en 1996, qui offrait une simple adaptation du jeu de cartes), les divers produits dérivés ne reprenant que quelques éléments de l'univers en les développant à leur guise, sans qu'ajouts ou modifications ne subissent de contraintes particulières. Le magazine officiel de Wizards of the Coast, *The Duelist*, jette en revanche les bases d'un univers cohérent au fil d'articles sur l'univers de *Magic*.

En 1997, avec le cycle de Rajh (*Aquilon-Tempête-Forteresse-Exode*), *Magic* prend une nouvelle échelle et se lance dans une vaste saga impliquant une cohérence rigoureuse entre les illustrations, les textes d'ambiance et les mécanismes des cartes. Le point culminant de cette fusion entre les cartes et l'univers est atteint avec *Tempête*, dont les joueurs pouvaient entièrement reconstituer l'intrigue par le biais des cartes, les illustrations s'enchaînant les unes les autres comme les dessins d'un quasi *storyboard*.

En 1998, le lancement du bloc Urza coïncide avec un changement de politique de la part de Wizards of the Coast, qui décide de reprendre le contrôle des produits dérivés *Magic* en leur imposant de respecter la cohérence de l'univers (en premier lieu la *storyline*, l'histoire générale du monde). Désormais, la sortie de chaque extension coïncide avec la publication du roman correspondant, racontant l'histoire de l'univers et des principaux personnages apparaissant sur les cartes ; les romans, comme les extensions, fonctionnent par trilogies, les cartes et les romans obéissant à une même logique de saga-feuilleton, où divers épisodes sans lien apparent sont finalement reliés entre eux, et où des mystères sont peu à peu résolus pour mieux laisser la place à d'autres. Chaque extension fait l'objet d'une phase poussée de développement narratif (travail en amont, avec invention d'un nouveau monde ou retravail sur un monde déjà vu, prolongement de l'histoire, création de peuples, de factions et de héros, travail en aval avec l'écriture des textes d'ambiance) et graphique (en amont, avec réalisation de guides de style pour les lieux, bâtiments, peuples et personnages ; en aval, les illustrateurs travaillant à partir des suggestions plus ou moins précises de l'équipe de développement), tandis que les romans, écrits sur commande selon une pratique habituelle aux Etats-Unis, obéissent à la trame générale de l'histoire en prenant des libertés de détail plus ou moins grandes mais toujours surveillées.

La construction de l'univers de *Magic* se poursuit ainsi de façon beaucoup plus systématique, selon une méthode à présent bien rodée, où logique créatrice et logique commerciale partagent en partie les mêmes intérêts, se répondent et s'adaptent l'une à l'autre.

Histoire de l'univers du jeu au fil des extensions

La première extension : *Arabian Nights*

La première et la plus petite des extensions du jeu en nombre de cartes, *Arabian Nights*, se distingue de toutes les suivantes en ce qu'elle ne développe ni un cadre tout à fait générique (comme le faisait le jeu de base), ni encore un univers fictif original, mais adapte aux mécanismes de *Magic* l'univers des *Mille et une nuits*. On pourrait dire que c'est la seule extension de *Magic* à constituer une adaptation d'une œuvre littéraire. On retrouve en effet, adaptés en cartes, des personnages des contes, comme Shehrazade, Aladdin, Ali-Baba, Sinbad et le Vieillard de la mer, des objets comme le tapis volant, la lampe d'Aladdin et les pyramides (étonnamment changées en artefact et non en terrain) ; on trouve même un terrain représentant un endroit ayant réellement existé, la bibliothèque d'Alexandrie. Les créatures, djinns, goules, éfrits et oiseaux-rocs, sont celles des récits merveilleux du monde arabe.

Outre les textes d'ambiance « génériques », on trouve des citations des *Mille et une nuits*, des proverbes arabes et des versets du Coran.

Magic s'offre ainsi un voyage dans les univers des contes arabes, mais ne crée pas son propre cadre de jeu et ne développe pas les quelques éléments originaux posés par les cartes de la première édition, aucun lien n'étant possible entre les noms et les textes d'ambiance du jeu de base et ceux d'*Arabian Nights* (à moins de penser que le *Rukh Egg* d'*Arabian Nights* a été pondue par le *Roc of Kher Ridges* de l'édition *Alpha*). Chose rarissime par la suite dans les extensions de *Magic*, il n'y a ni elfes ni gobelins dans *Arabian Nights* ! Cette première extension échappe donc encore totalement à la logique d'univers secondaire qu'inaugure *Antiquities* quelques mois plus tard ; c'est davantage une extension à thème.

Antiquities

Seconde extension de *Magic*, *Antiquities* est la première extension à développer véritablement l'univers posé dans le jeu de base. Elle inaugure aussi le profil de l'extension *Magic* type : zoom sur une époque et un continent particuliers ; apparition de nouvelles règles et types de cartes ; correspondance entre les caractéristiques de l'univers exploré et les règles ajoutées pour l'occasion. En l'occurrence, tout dans *Antiquities* tourne autour des artefacts : les textes d'ambiance se concentrent sur une guerre qui oppose deux frères ennemis tous deux spécialisés dans la création d'objets et de machines magiques et tous deux à la tête d'impressionnantes armées mécaniques ; quant aux cartes, près de la moitié d'entre elles sont des artefacts dotés de toutes sortes de capacités surprenantes, et toutes les autres ont des effets liés aux artefacts (la capacité « protection contre les artefacts » apparaît en plus des protections contre telle ou telle couleur qui existaient déjà dans le jeu de base).

Nés sur le continent de Terisiare, dans la cité d'Argive (blanc), Urza et Mishra, frères jumeaux, deviennent tous deux élèves de l'archéologue et maîtresse artificière Tocasia. Dans cette région, les archéologues, érudits, forgerons et artificiers se spécialisent couramment dans l'étude des anciens artefacts, machines brisées et autres antiquités qui parsèment toute la région d'Argive. Ce sont autant de vestiges de l'ancien empire thran, datant d'une époque où la magie et les objets magiques étaient beaucoup plus puissants. Le fameux collègue de Lat-Nam (bleu), fondé par le mage Drafna et sa femme Hurkyl, compte les sages les plus érudits sur la question, capables de réparer ces étranges machines.

Au cours de leurs recherches, Urza et Mishra sont emmenés par Tocasia dans la caverne de Koïlos. Là, Urza tombe par hasard sur une chambre oubliée, la salle de Tagsin, où il découvre la Pierre de puissance (*Mightstone*), tandis que son frère Mishra découvre la Pierre de faiblesse (*Weakstone*). Mettant à profit les leçons de Tocasia sur les procédés de collecte des ressources magiques, les deux frères deviennent rapidement d'excellents artificiers, habiles à la création de toutes sortes d'objets magiques et de créatures mécaniques. Mais depuis l'enfance, tout les oppose, et leur pouvoir grandissant change bientôt leur rivalité en guerre ouverte. Les frères, chacun de son côté, recrutent des troupes, bâtissent des mines, des tours, des centrales énergétiques et des ateliers (de fait, les cartes de terrains d'*Antiquities* sont presque tous associées au nom d'Urza ou de Mishra) pour équiper leurs soldats d'armes étranges et fabriquer de monstrueuses créatures-artefacts alimentées par magie. Les moyens sans précédents mobilisés lors des batailles de la Guerre des Frères ravagent l'ensemble du monde, au point que toutes sortes de mages refusent de prendre parti et tentent de s'opposer aux deux Frères (cf les cartes rouges de l'extension). En vain, car les Frères ont eux-mêmes recruté les meilleurs apprentis artificiers du pays, parmi lesquels Tavnos (V.O. *Tawnos*) du côté d'Urza, et la jeune Ashnod dans le camp de Mishra, tous les deux prodigieusement doués dans la création d'artefacts.

Les textes d'ambiance mentionnent diverses étapes de la Guerre des Frères, dont la bataille de Sarinth et la bataille de Tomakul. Un épisode important est le siège de la cité de Kroog, parmi les premières villes à s'être ralliées à Urza dans la guerre ; à un moment où la majeure partie des troupes sont absentes, parties prêter main-forte à Urza, Mishra assiège la cité à l'aide de puissantes créatures-artefacts, dont des dragons-machines, et la rase. Par la suite, Urza crée les soldats yotiens, des automates combattants, spécialement conçus pour garder les positions alliées pendant l'absence des troupes humaines. La Guerre des Frères implique également des créatures démoniaques venues de Phyrexia (noir), un monde de rouille où les pluies sont de graisse noire et où les démons, quand ils ne se nourrissent pas des artefacts, les détournent de leur usage à des fins maléfiques.

A un moment donné, la Guerre s'étend jusqu'à la forêt d'Argoth (vert), peuplée de pixies, de sylvins et de druides de Citanul, et où vit Titania, l'esprit vivant de la forêt, sous la garde de Gaia (V.O. Gaea), la déesse de la nature. Les Frères souillent la forêt en s'y livrant bataille, au point qu'arbres et animaux se lèvent pour se défendre contre les agresseurs. Urza remporte finalement la victoire sur Mishra à l'aide d'un puissant artefact, le Sylex golgothien (*Golgothian Sylex*), dont l'explosion de puissance anéantit les armées des deux Frères et rase presque totalement la forêt d'Argoth.

L'intrigue et les personnages d'*Antiquities* sont ensuite repris et détaillés quatre ans plus tard par les trois extensions du bloc Urza.

Legends

La troisième extension de *Magic* poursuit l'exploration de Dominaria. Cette fois, il n'est plus question des frères Urza et Mishra, mais de toutes sortes de personnages marquants du monde.

- Les personnages et endroits fameux du monde sont décrits par l'intermédiaire d'un nouveau type de carte, les légendes (*legends*), dont il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire en jeu à la fois.

- Apparaissent aussi des cartes dorées (*gold cards*), qui nécessitent plusieurs couleurs de mana pour être invoquées en jeu.

- Les enchantements du monde (*world enchantment*) sont des enchantements puissants dont un seul peut être en jeu en même temps : dès qu'un autre enchantement du monde est lancé, le précédent est détruit.

- Deux nouvelles capacités, la sauvagerie (*rampage*) qui renforce une créature selon le nombre de créatures qui la bloquent lorsqu'elle attaque, et le regroupement (*banding* ou *band with others*). Le regroupement, qui permet aux créatures d'attaquer à plusieurs de façon avantageuse, est sans doute la capacité la plus difficile à mettre en œuvre du jeu, ce qui explique qu'elle ait été supprimée quelque temps après (après l'extension *Aquilon*).

On retrouve sur les cartes de *Legends* certains noms présents dans le jeu de base, comme le village de Mesa, la magicienne Serra ou la région montagneuse de Kher, mais la grande majorité des noms sont nouveaux et ne se rattachent à aucune édition ou extension passée. La plupart des héros apparaissant sur ces cartes tombent d'ailleurs très rapidement dans l'oubli après cette extension. *Legends*, contrairement à *Antiquities*, ne développe pas une intrigue en particulier, mais se contente de parcourir l'univers de *Magic*, avec encore quelques emprunts à des figures littéraires ou historiques, comme ce mage appelé *Nebuchadnezzar* (Nabuchodonosor) ou cet autre nommé *Rasputin Dreamweaver* (Raspoutine Tisserêve).

The Dark

L'extension *The Dark* poursuit l'expansion de l'univers de *Magic* en se concentrant non plus sur le thème des personnages légendaires mais sur une ambiance, en l'occurrence une ambiance sombre, puisqu'elle décrit un Âge Sombre de Dominaria (*The Dark*) situé chronologiquement après la fin de la Guerre des Frères, sur le même continent, Terisiare. Les guerres intestines et l'esprit fanatique de cette époque troublée sont rendues sur les cartes de l'extension, qui radicalisent les oppositions entre les cinq couleurs du jeu et les valeurs qui leur sont associées. De nouvelles capacités utilisent les cartes du cimetière et certaines permettent pour la première fois de retirer d'autres cartes de la partie.

À la fin de la Guerre des Frères, le cataclysme déchaîné par Urza déclenche un cataclysme écologique à long terme : un énorme nuage de débris et de cendres s'élève dans la haute atmosphère et masque le soleil, entraînant une baisse de la température qui, à terme, aboutira à une ère glaciaire sur l'ensemble de Dominaria. En attendant, sur le continent de Terisiare, le climat change et devient plus rigoureux, ponctué de tempêtes de poussière. L'extension est centrée sur la région de la forêt de Scarwood (où l'on trouve surtout des elfes). Le chef de guerre Tivadar de Thorn mène une grande croisade pour exterminer les gobelins des montagnes, cependant que des intrigues politiques compliquées se jouent entre le seigneur Ith et celui qui se fait appeler le prétendant Mairsil. En ces temps troublés a lieu une chasse aux sorcières menée par un ordre religieux fanatique, dirigée contre tous les pratiquants de la magie, et à laquelle peu de mages parviennent à rattrapper (cf des cartes

comme *Witch Hunter*, *Exorcist* ou *Inquisition*). Plusieurs écoles de magie parviennent cependant à mener leurs activités, principalement la Cité des Ombres (*City of Shadows*). Les textes d'ambiance sont souvent présentés comme des passages de quelques textes fictifs récurrents, comme l'*Histoire des guerres gobelines* de Tivadar de Thorn (cf des cartes blanches comme *Moral*) et les *Mémoires d'un soldat* de Maeveen O'Donagh. On trouve aussi, surtout sur des cartes vertes, des paroles d'un certain Vervamon l'Ainé (*Vervamon the Elder*), apparemment un sage et un voyageur qui finit par mourir brûlé sur les bûchers de l'Inquisition (*Martyr's Cry*).

Fallen Empires

Fallen Empires gagne encore en cohérence interne par rapport à *The Dark* : les cartes donnent vraiment l'impression d'appartenir à un ensemble, et leurs nouvelles capacités sont en rapport direct avec l'histoire qu'elles développent.

- *Fallen Empires* est la première extension à développer une logique « tribale » : chaque couleur comprend plusieurs ensembles de cartes – guerriers ou créatures diverses – formant autant de petites armées qu'on peut intégrer à son jeu et qui correspondent aux diverses forces en présence du continent.

- Beaucoup de cartes utilisent des compteurs ou des marqueurs divers qui renforcent leurs effets en s'accumulant d'un tour à l'autre, ou impliquent de mettre en jeu des jetons représentant de petites créatures.

- Deux séries de terrains permettent, la première d'accumuler du mana d'un tour à l'autre, la seconde de les sacrifier pour obtenir deux manas au lieu d'un seul en cas de besoin.

Les pochettes-recharges de *Fallen Empires* présentaient ainsi l'histoire de l'extension :

« Dans les océans du sud de Dominia Prime¹ se trouve un continent composé de grands royaumes. Loin de la guerre entre Urza et Mishra, les contrées de Sarpadia connaissaient la prospérité. Mais au fur et à mesure des changements climatiques, les ressources s'amenuisèrent et les empires s'effondrèrent. De nouvelles espèces hideuses apparurent dans les forêts et dans les mers, forçant les Sarpadiens à combattre pour leur propre survie. – Recrutez ces guerriers plus puissants et ces prédateurs vicieux pour vos duels, mais prenez garde, faute de quoi vous suivrez les empires dans leur chute. »

Tandis que *Antiquities* et *The Dark* se déroulaient sur un continent situé au nord de Dominaria, *Fallen Empires* a lieu sur un continent situé au sud, Sarpadia, et a lieu chronologiquement après *Antiquities* mais un peu avant *The Dark*.

L'empire d'Icatia (blanc) est menacé à l'extérieur par la religion impie de l'Ordre de la Main d'Ebên (*Order of the Ebon Hand* - noir), un groupe secret de nécromanciens adorant Tourach (puissant nécromancien déifié après sa mort) et vivant dans les marais, que les chevaliers de l'Ordre de Leitbur se sont jurés d'exterminer tout en luttant contre les attaques frontalières des gobelins et des orques (qui amèneront finalement la chute d'Icatia) ; mais l'ordre de Leitbur est aussi menacé à l'intérieur par l'ascension de la Main de Justice, un mouvement fanatique créé par l'intransigent prêtre Farrell.

Les nécromanciens de l'Ordre de la Main d'Ebên, de leur côté, sont eux-mêmes menacés par la révolte de leurs serviteurs, les Srânes (V.O. *Thrull*), créatures artificiellement créées en vue d'un sacrifice, qui se retournent contre leurs créateurs et anciens maîtres.

Dans la mer de Voda, les ondins (*Merfolk*) vodaliens, reconnaissable à leur peau bariolée de couleurs vives, et adorateurs de la déesse Svyelun, sont confrontés aux attaques des Homarides (*Homarids*), lesquels, comme leur nom l'indique, ont l'aspect d'hommes-homards monstrueux.

Dans les montagnes, les nains doivent affronter les assauts des gobelins, qui se massent en nombre toujours croissant dans des terriers souterrains, et des orques, notamment ceux du clan de la Griffes d'Airain (*Brassclaw Orcs*).

Dans la forêt de Havrebois (*Havenwood*), les fermiers elfes, avec parmi eux les druides adorateurs de Thelon, voient se retourner contre eux les Thallides (*Thallids*), des créatures d'élevage, nourries de

¹ Le nom de l'univers de *Magic* semble avoir changé, ou au moins hésité, pendant les premières extensions. Le nom officiel du multivers, l'ensemble des mondes (plans) explorés par *Magic* et ses extensions, est **Dominia**, tandis que **Dominaria** désigne seulement le plan où se déroule la Guerre des Frères. Quant à Dominia Prime, c'est apparemment l'ancien nom d'un continent de Dominaria.

champignons et champignons elles-mêmes, qui se dressent en concurrents des elfes sur leur propre sol natal, les contraignant à se réfugier dans des forteresses précaires.

Les textes d'ambiance sont encore une fois tirés de quelques textes récurrents, comme les compilations érudites tardives des *Empires sarpadiens* en plusieurs volumes.

Ere glaciaire

Ice Age, traduit par *Ere glaciaire*, est une extension beaucoup plus développée que les précédentes (383 cartes) et la première extension du jeu dite « autonome » : commercialisée à la fois en pochettes-recharges, comme les extensions précédentes, et en paquets de base de 60 cartes, elle comprend les cinq terrains de base et tous les sorts élémentaires du jeu (comme les cercles de protection en blanc), ce qui permet d'y jouer sans aucune carte de l'édition de base.

- L'ensemble de l'extension est placé sous le signe de la neige, que l'on retrouve sur la majorité des illustrations. En plus des terrains de base, *Ere glaciaire* comporte un type de terrain de base spécial, les terrains enneigés.

- Les autres séries de terrains peuvent produire deux types de mana coloré au lieu d'un, certains en échange de blessures causées à leur propriétaire, d'autres en ne pouvant être utilisés qu'un tour sur deux.

- Une nouvelle mécanique de jeu, l'entretien cumulatif, réclame une énergie croissante au joueur pour maintenir en jeu une créature ou un enchantement gourmands en mana.

- Certaines cartes possèdent des capacités susceptibles d'aider les cartes de couleurs alliées (les couleurs adjacentes sur le pentagone des couleurs qui figure au dos des cartes).

- Certains sorts de faible puissance (surnommés *cantrips* dans l'argot des joueurs) permettent de piocher une carte en plus de leur effet principal.

Voici la présentation qui figurait au dos des pochettes-recharges (traduite d'après la VO) :

« Bien des siècles se sont écoulés depuis la guerre entre Urza et Mishra. Le paysage ravagé est devenu un désert de glace, et les créatures du monde de Dominaria luttent pour la survie. Une société a émergé de ce froid chaos, résistant à la fois aux forces brutales de la nature et aux attaques des tribus nomades qui ont émergé des landes avoisinantes. Et pendant tout cela, un nécromancien retors prospère dans les profondeurs de l'hiver, avec l'intention d'utiliser ses pouvoirs pour maintenir le monde dans les ténèbres et le froid. Vous avez sans doute les talents nécessaires pour survivre, mais avez-vous le courage de tenir bon devant la sauvagerie glacée de l'*Ere glaciaire* de Dominaria ? »

Ere Glaciaire reprend l'histoire du continent de Terisiare là où l'avait laissée *The Dark*.

Le nuage de poussière libéré par l'explosion qui a marqué la fin de la Guerre des Frères s'étend désormais autour de Dominaria ; à un niveau cosmique, l'énergie magique en excédent libérée par le Sylex golgothien lors de l'explosion forme une barrière magique, la Brisure (V.O. *the Shard*), qui isole Dominaria et onze autres mondes du reste du multivers ; même les mages les plus puissants, les Arpenteurs des Plans (*planeswalkers*), sont incapables de la franchir.

Au niveau du commun des mortels, sur Terisiare, les changements climatiques provoqués par le cataclysme ont abouti à un refroidissement général de la température : une ère glaciaire commence sur Dominaria, et dure près de 2500 ans. Les civilisations de Terisiare, durement touchées, ont beaucoup perdu de leur grandeur, et beaucoup de peuples sont réduits à l'état de tribus éparses, adaptées tant bien que mal à leurs nouvelles conditions de vie.

Le peuple du royaume de Kjeldor (blanc) conserve cependant fierté et honneur, autour de plusieurs ordres de chevaliers, comme l'Ordre du Bouclier Blanc, et des gardes d'élite du roi Darien, les Chevaliers célestes (*Skyknights*), qui combattent montés sur des aigles géants appelés aeszirs (V.O. *aesthir*). Mention est faite de l'ordre du général Jarkeld, surnommé le Renard Arctique, qui périt lors d'une bataille dans les Landes d'Adarkar.

Une nation krovoise est également mentionnée, avec moins de détails.

Le Kjeldor connaît des heurts sporadiques avec les barbares et les orques et gobelins des montagnes de Balduvia (rouges), où vivent encore quelques nains traqués par les yétis (cf texte d'ambiance de la carte *Arsenal des nains*).

Dans la forêt de Cordell (*Fyndhorn*, verte), les druides humains de l'Ordre du genévrier (*the Juniper Order*) côtoient pacifiquement les elfes du Conseil elfique. Les deux peuples adorent Freyalise, déesse

préservatrice de la vie et annonciatrice du printemps à venir (par la suite, Freyalise se révélera être une magicienne Arpenteuse des Plans).

Deux autres forêts sont mentionnées, plus sauvages : la forêt de Yavimaya, touchée par une inondation catastrophique au moment de la débâcle (cf. texte d'ambiance de la carte *Jokiilhaups* – dont le nom désigne les inondations subites qui suivent la rupture d'un glacier), et la forêt de Karpluse.

Les sorciers d'*Ere glaciale* (bleus) comptent de nombreux disciples de Zur, un enchanteur en quête de jeunesse éternelle (cf. texte d'ambiance de l'*Orbe zuranien*) qui, à un moment donné, affronte en duel magique Gustha Ebbasdotter, une magicienne royale kjeldorienne (cf. texte d'ambiance de la carte *Contresort*).

Mais loin de ces luttes intestines, le vrai péril est le nécromancien Lim-Dûl, qui, assisté de deux démons, Leshrac et Tevesh Szat, se prépare à envahir Terisiare à la tête d'une armée de morts-vivants (cf. texte d'ambiance de la carte *Congère macabre*). Les citations de ces trois personnages apparaissent bien entendu sur les cartes noires d'*Ere glaciale*. Le noir est également représenté par les chevaliers de Stromgald, un ordre guerrier kjeldorien corrompu dirigé par Avram Garrisson, un fanatique luttant pour établir l'hégémonie du royaume de Kjeldor sur les nations voisines.

Terres natales

Terres natales (V.O. *Homelands*) interrompt l'intrigue posée par *Ere glaciale* et développe une tout autre histoire. L'intrigue d'*Ere glaciale* ne reprend que dans l'extension d'après, *Alliances*. Il semble que la réalisation de *Terres natales* ait fait l'objet de controverses au sein de Wizards of the Coast, et n'ait pas été conçue par l'équipe habituelle (des membres du *customer service* et non l'équipe habituelle de Research and Development, « R&D », à en croire le site de l'entreprise). Toujours est-il qu'elle reste dans la mémoire des joueurs comme la pire extension du jeu, dépourvue d'innovations, avec des cartes inintéressantes au possible. La seule nouveauté de l'extension consiste en effet en des terrains capables de produire du mana de trois couleurs différentes. Il faut pourtant relativiser les avis les plus sévères, car toutes les cartes ne sont pas inutiles (on trouve notamment des créatures intéressantes) et sur le plan de l'univers, au moins, *Terres natales* n'a rien à envier aux extensions précédentes, au contraire : elle tire très bien parti des noms éparpillés dans les premières éditions du jeu, comme l'Ange de Serra, le Vampire sengien et le Minotaure de l'Hurloon, qu'elle explicite et dote enfin d'un cadre narratif consistant.

Les pochettes-recharges présentaient l'histoire de l'extension en ces termes (texte de la VF) :

« Le monde oublié des Terres natales a été tenu caché pendant des générations par un mystérieux magicien, et n'attend plus que d'être redécouvert. De nombreux peuples, cultures et créatures ont été tenus, par leur isolement, à conclure de complexes alliances et à y fomenter de sinistres complots. Quels secrets ne découvrirez-vous pas lorsque vous vous aventurerez dans les *Terres Natales* ? »

L'intrigue principale de *Terres natales* fait intervenir un personnage déjà cité dans les premières éditions du jeu : Serra, qui se révèle être une magicienne Arpenteuse des Plans. Ayant quitté son monde d'origine ravagé par une cause inconnue, Serra voyage dans le multivers et rencontre un autre Arpenteur nommé Feroz. Celui-ci vient de découvrir un plan lointain, les Terres Natales (*Homelands*), presque entièrement dévasté par les Guerres des Sorciers (*the Wizards' Wars*), où une petite île oasis aux allures de paradis terrestre (cf. *Volière serraitte*) est restée intacte. Serra et Feroz s'éprennent l'un de l'autre, s'installent sur les Terres Natales et entreprennent de leur rendre leur ancienne magnificence. Feroz met au point un puissant sortilège, le Bannissement selon Feroz (cf. la carte *Feroz's Ban*), qui empêche les Arpenteurs des Plans de pénétrer sur les Terres Natales. Ainsi isolé du reste du multivers, le monde connaîtra de nouveau l'harmonie. Malheureusement, les efforts déployés par Feroz dans le lancement du Bannissement provoquent sa mort prématurée, et Serra, accablée de tristesse, finit par quitter les Terres Natales, où beaucoup la tiennent pour morte (et n'ont pas forcément tort).

Au moment où commence l'intrigue de l'extension, des siècles ont passé. Le bouclier magique du Bannissement perd peu à peu de sa puissance, menaçant d'exposer de nouveau les Terres Natales aux convoitises des Arpenteurs. Mais, pour l'instant, le véritable péril est intérieur : un puissant seigneur vampire, le baron Sengir, met à profit ses capacités vampiriques et les luttes intestines entre les

différentes nations des Terres pour se bâtir un empire toujours plus étendu, avec l'ambition de devenir le seul et unique maître des Terres Natales.

Le royaume d'Aysen (blanc) est l'ancien séjour de Serra. Il y a longtemps, elle a fait don à son peuple d'une abbaye (cf. *Abbaye d'Aysen*) dont elle nommait les abbés. Le statut de Serra sur les Terres Natales semble avoir été au moins celui de guide spirituelle, voire de déesse vivante. Mais Serra n'a pas été vue depuis vingt ans (cf. *Gargouilles de l'abbaye*). L'abbé actuel, Hazduhr (cf. sa carte), est un vieil homme affaibli, et les Mères abbesses, quoique dirigeant toujours l'Eglise d'une main de fer (cf. *Mère abbesse*), s'inquiètent pour l'avenir du culte. Tandis que le royaume s'engluie dans les rouages de sa propre bureaucratie (*Bureaucrates ayséniens*), l'église de Serra et son ordre de chevaliers tentent de rester fidèle aux idées de la fondatrice, grâce à leurs alchimistes sanctifs (*samite alchemists*), leurs agents hommes-bêtes, mais aussi à leurs inquisiteurs (cf. *Inquisiteurs serraites*). Plusieurs grands guerriers ont pourtant déjà succombé aux ténèbres. Un chevalier nommé Murat, faute de s'être conformé aux idéaux de Serra selon les avertissements de l'inquisiteur Baris (cf. *Grand-route aysénienne*), est devenu un macabre psychopompe (V.O. *Death Speaker*) au service du baron Sengir. Mais la perte la plus grande fut autrefois celle d'Ihssân (V.O. Ihsan), paladin renommé, qui attira la honte sur son ordre en la trahissant d'une façon qui n'est pas précisée ; réduit à l'état d'ombre gémissante condamnée à contempler les sombres machinations du baron Sengir sans pouvoir rien faire, il est tourmenté par des remords éternels (voir la carte *L'ombre d'Ihssân*). Mais Aysen compte toujours des héros légendaires, tels Rashka la tueuse ou la fauconnière Soraya, qui comprend le langage des rapaces (cf. leurs cartes respectives). Ses faucons sont nommés « faucons de Mesa », ils sont donc originaires du même endroit que les pégases des premières éditions du jeu (cf. *Pégase de Mesa*).

Le fort Koskhun (Koskun Keep) semble être une position avancée des Ayséniens. Un peu à l'écart dans la campagne, le bourg d'An-Havva (vert, cf. *An-Havvanéens*), dirigé par le sergent Joskun, revendique une existence paisible, quoiqu'un peu trop placide au goût de certains.

Outre les agents du baron Sengir, les Ayséniens doivent composer avec les assauts d'Ehron l'Implacable (rouge) et de ses guerriers des montagnes (cf. *Trêve*), qui les rançonnent régulièrement.

Dans les montagnes, Ehron lui-même cohabite avec le peuple nain, dont les marchandes commercent partout sur les Terres Natales (cf. *Marchandes naines*), et avec les minotaures de la tribu d'Anaba (voir par exemple *Façonneur d'esprits anabaan*), dont certains lui servent de mercenaires. Ehron a aussi affaire aux coups fourrés de deux voleurs insaisissables, Johen et Chandler (cf. leurs cartes respectives). Les minotaures anabaan jouent les anciennes mélodies magiques de Feroz sur leurs didgeridoos (cf. *Didgeridoo*). Leurs shamanes sont puissants magiciens aux pouvoirs liés à la terre. Les ancêtres anabaan, mémoires vivantes des Terres Natales, connaissent des légendes ayant trait à l'existence d'autres minotaures qui survivraient dans un antique labyrinthe (bleus, cf. *Minotaure du labyrinthe*). Des ruines éparses dans les montagnes témoignent aussi d'un peuple disparu des Terres Natales, les An-zerrins (cf. *Ruines des An-zerrins*), massacrés par le baron Sengir.

Des orques apparaissent ici et là sur les illustrations, mais leur nom n'apparaît que sur une seule carte (*Mine orque*). Curieusement, le clan de la Griffes de Fer, censé se trouver sur Dominaria, est mentionné dans le nom d'une carte (*Malédiction de la Griffes de Fer*).

Les mers des Terres Natales sont sillonnées par les navires des nains, mais aussi par des pirates des brisants (*Reef Pirates*). Le plus redouté est sans aucun doute Zeki, dont l'équipage est entièrement composé de morts-vivants (il n'est pas impossible que Zeki soit une naine devenue pirate). Les marins ont à craindre les attaques des trolls des mers.

Dans les forêts des Terres Natales vivent quelques An-Havvanéens, qui cohabitent pacifiquement avec Saule l'Automne (*Willow the Autumn*), une magicienne bienfaitrice appréciée des adorateurs de Serra, qui prend soin des forêts par l'intermédiaire de ses enfants du peuple fée et de ses prêtresses. Saule prête sa protection aux Ayséniens à l'occasion (cf. *Ours spectraux*).

Ailleurs encore, une école de magie dirigée par la naine Reveka (bleue, cf. sa carte) et son assistant Baki poursuit l'étude des arcanes et s'essaie à la conception de quelques objets magiques.

Cependant, du haut des tours de Château Sengir, le baron observe les alentours grâce à ses chauve-souris, et se prépare à prendre le pouvoir sur l'ensemble des Terres Natales. Outre les Ayséniens corrompus, il élargit sa famille en prenant divers disciples sous son aile. Sa meilleure élève est sans aucun doute la naine Irini Sengir, passée maîtresse en magie noire. Mais certaines cartes mentionnent aussi la Grand-mère Sengir, qui garde sous le coude un carillon de l'Apocalypse, à utiliser un jour.

D'autres personnages apparaissent, mentionnés de façon moins claire : la magicienne Daria et son collègue Taysir, apparemment d'anciens fidèles de Serra, peut-être eux-mêmes Arpenteurs, s'inquiètent pour l'avenir des Terres Natales devant l'affaiblissement du sortilège de Feroz et cherchent l'alliance de Saule l'Automne.

L'histoire de *Terres Natales* est donc tout aussi digne d'intérêt que celles des autres extensions, mais elle n'a rien à voir avec le bloc *Ere glaciaire* : c'est en fait la dernière extension isolée de *Magic*. Pour ne rien simplifier, précisons que l'histoire de *Terres Natales* (qui de toute façon, comme on l'a vu, n'est pas située sur Dominaria mais sur un autre plan du multivers dont l'extension porte le nom) se déroule un bon millénaire après les événements d'*Alliances*, un peu avant ceux de *Mirage*.

Alliances

Alliances reprend le bloc *Ere glaciaire* après l'interruption de *Terres natales*, qui fut un échec commercial. C'est à la fois une extension du jeu de base et une extension pour l'extension autonome *Ere glaciaire*. *Alliances* apporte de nouvelles mécaniques de jeu :

- Certains sorts permettent au joueur de choisir entre deux effets possibles.
- Il est possible de payer le coût de lancement de certains sorts en retirant des cartes de la partie.
- De nouveaux terrains non-base puissants nécessitent de sacrifier un terrain pour être posés en jeu.

Alliances est aussi la première extension de *Magic* dont l'histoire prend directement la suite d'une extension précédente.

Les pochettes-recharges présentaient l'histoire de l'extension ainsi (traduction d'après la VO) :

« Tandis que l'âge de glace se termine, Dominaria s'éveille d'un long sommeil froid. Ses peuples se retrouvent face à un monde déchiré par des bouleversements naturels et politiques, et ils doivent à présent joindre leurs forces s'ils veulent survivre aux années qui s'annoncent. Pour Dominaria, c'est une saison de lutte, une ère d'espoir, mais surtout l'époque de nouvelles *Alliances*. Rejoignez la lutte... et forgez l'avenir ! »

Alliances raconte les alliances improbables que doivent tisser les peuples de Terisiare pour faire face au déferlement des forces du nécromancien Lim-Dûl. Le temps a passé depuis *Ere glaciaire*, et la magicienne Freyalise (ou, pour le commun des mortels, la *déesse* Freyalise) a lancé sur Dominaria un puissant sortilège qui, au niveau cosmique, a dissout le nuage de poussière qui obscurcissait le ciel, rompu la Brisure, rouvert l'accès de ce monde aux Arpenteurs du multivers entier... et, sur Terisiare, a enclenché la fonte des neiges à une vitesse surnaturelle. En vingt ans, le printemps est arrivé, et avec lui la débâcle : tout s'accélère et les intrigues s'appêtent à se dénouer brutalement.

Les guerriers de Kjeldor (blancs) s'allient contre Lim-Dûl avec leurs anciens adversaires, les rudes barbares de Balduvia (rouges). Ceux-ci sont divisés entre l'autorité de la générale Vartchaïld (V.O. *Varchild*) et les dissidents de la cheftaine Lovisa Froid Regard (V.O. *Lovisa Coldeyes*), qui accuse les troupes de Vartchaïld de subir l'influence corruptrice de l'Ordre de Stromgald, officiellement disparu. On trouve aussi sur les cartes rouges des citations de Jaya Ballard, un mage de force (V.O. *task mage*) spécialisé dans les sortilèges liés au feu.

Lim-Dûl, repoussé, se replie dans sa forteresse de Tresserhorn (nom apparemment inchangé dans la VF), accompagnée de sa garde haute, dirigée par une nommée Chaeska. Mais d'autres périls apparaissent. Avec la remontée de la température et la débâcle, des microbes se répandent et menacent d'engendrer des épidémies. L'empire krovois est ravagé par la peste.

Dans le même temps, le niveau des mers remonte, provoquant des inondations qui ne sont pas seulement dues à la fonte des glaciers, mais aussi à la magie des Viscérides, des hommes-crabes originaires du sud et descendants des Homarides de *Fallen Empires* (cf. *Drone viscéride*). Les Viscérides ravagent les côtes et risquent fort de s'aventurer à l'intérieur des terres s'ils ne sont pas promptement repoussés. Non loin de là au fond des mers, les explorateurs benthics, envoyés en reconnaissance depuis la lointaine Atlantide, regardent avec inquiétude ce retour de leurs anciens ennemis (cf. textes d'ambiance des *Exploratrices benthics*).

Les druides et les elfes de Cordell, chassés de leur forêt, trouvent un refuge précaire dans l'exotique Yavimaya, gardée par les Entciens (V.O. *Ancients*, avec apparemment un jeu de mots sur *Ancient*, ancien, et les *Ents*, hommes-arbres chez Tolkien). Ils sont guidés par Kaysa, la Druidesse doyenne de l'ordre du genévrier.

Cependant, dans la cité en ruines de Soldev, un groupe d'archéologues et d'érudits ont entrepris depuis de longues années des fouilles (cf. *Excavations soldevies*) visant à mettre à jour les reliques d'anciennes machines, d'artefacts et de livres précieux datant de l'époque de la Guerre des Frères d'*Antiquities*. Quelques machines soldevies apparaissaient déjà dans *Ere glaciaire*. A l'époque d'*Alliances*, les travaux de ces archéologues ont enfin porté leurs fruits. Le directeur des fouilles, Arcum Dagsson, s'attelle imprudemment à la remise en état d'anciennes machines de guerre : bêtes crache-vapeurs (*steam beasts*), planeurs en forme d'aeszirs, babioles magiques à l'apparence faussement inoffensive et qui ne sont autres que d'anciennes créations d'Urza ou d'Ashnod...

Ignorant les avertissements de certains de ses collègues, Arcum fait creuser ses hommes toujours plus profond, révélant les secrets que gardent des sentinelles soldevies robotiques à la peau d'acier froid. L'aboutissement des fouilles en vaut certes la peine : rien moins que des machines de guerre venues tout droit de Phyrexia, qu'Arcum Dagsson pense pouvoir contrôler à terme. Un portail ouvrant sur le monde de Phyrexia est même trouvé dans la cité. Sorine Relicbane, à la tête d'un groupe de chercheurs connu sous le nom d'hérétiques soldevis, prend rapidement ses distances vis-à-vis d'Arcum, mais tente vainement de l'avertir du danger. Le résultat ne se fait pas attendre : les machines à vapeur et les bêtes de guerre phyrexianes échappent au contrôle des machinistes soldevis et finissent par raser la cité de Soldev. Arcum Dagsson survit, mais a tout perdu.

A la même époque, à l'écart des troubles, un groupe de mages et de sages fonde l'Ecole de l'Inapparence (*School of the Unseen*) sous la direction de l'Archimage Gerda Ågesdotter. Les mages de l'Inapparence retrouvent la bibliothèque de l'ancien Collège de Lat-Nam, dont les sages, malgré tout leur savoir, n'avaient pu préserver leur établissement de la destruction pendant la Guerre des Frères (cf. les textes d'ambiance de *Legs de Lat-Nam*). Soucieux de ne pas connaître un sort semblable, les mages de l'Ecole de l'Inapparence tiennent leurs activités secrètes.

Souffle glaciaire

L'extension *Souffle glaciaire* (V.O. *Coldsnap*), qui paraît en juillet 2006, termine l'intrigue commencée par *Ere glaciaire* et continuée par *Alliances*. Ce retour tardif sur l'histoire d'*Ere glaciaire* s'explique par la volonté de Wizards of the Coast de corriger l'erreur de *Terres natales* et de faire rentrer *Ere glaciaire* dans la logique, depuis invariable, des trilogies d'extensions racontant une même histoire. On peut aussi y voir un moyen d'intéresser de jeunes joueurs aux anciennes extensions du jeu qu'ils n'ont pas connues, ce qui entretient le marché de la collection.

Un aspect intéressant de *Souffle glaciaire* est que, contrairement à ce qui se fait habituellement dans la conception d'un set, l'univers et l'intrigue n'ont pas été pas détaillés après coup (comme c'était le cas pour les premières extensions) ni en même temps que la sortie du set (comme c'est le cas pour toutes les extensions depuis *L'Epopée d'Urza*) mais bien avant sa conception, puisque les romans publiés par Wizards of the Coast à propos d'*Ere glaciaire* et d'*Alliances* ont poursuivi l'histoire de ces extensions et décrit les événements prenant place après la fin d'*Alliances* (cf. le roman *The Gathering Dark* de Jeff Grubb, qui sera vendu avec les packs de cartes *Souffle glaciaire* en V.O.). Pour *Souffle glaciaire*, Wizards of the Coast a pour la première fois pu utiliser des romans préexistants dans l'élaboration d'une extension. Néanmoins, *Souffle glaciaire* n'est pas directement dérivée d'un roman déjà paru, mais se situe dans la continuité directe avec l'intrigue d'*Ere glaciaire* et d'*Alliances*, puisqu'on retrouve dans *Souffle glaciaire* les cartes de Darien roi du Kjeldor, Arcum Dagsson et Lovisa Froid Regard, entre autres...

D'après de récentes informations parues sur le site de Wizards of the Coast, voici en gros l'histoire de *Souffle glaciaire* :

Alors que le climat commence enfin à revenir à la normale grâce au sortilège de Freyalise, et que le nécromancien Lim-Dûl et ses hordes mort-vivantes ont enfin été vaincus, la paix et la normalité semblent revenus sur Terisiare. Le roi du Kjeldor s'est allié avec les barbares balduviens et l'Ordre du génévrier... La fonte des neiges continue... Tout le monde croit l'ère glaciaire du continent de Terisiare sur le point de se terminer... Erreur ! Car une faction de magiciens, les Sorciers de Soufflegivre (V.O. Rimewind Wizards, "rime" : "givre"), a adapté sa magie au froid durant l'ère glaciaire, et a trouvé le moyen de tirer du mana des immenses étendues de neige et de glace apparues sur Terisiare (d'où le « mana neigeux » annoncé comme nouveauté spécifique à l'extension). Leur chef, Heidar, voit d'un

très mauvais œil la fonte des neiges, qui fait fondre peu à peu son pouvoir... Il ambitionne d'empêcher la fin de la débâcle à l'aide de puissants sortilèges, et de replonger Dominaria dans un hiver qui cette fois ne connaîtra plus de fin. Pour cela, il peut compter sur ses partisans, les magiciens de la neige de Soufflegivre, et sur les machines phyrexianes qu'il a dérobées dans la cité de Soldev. Un ultime combat s'annonce ainsi entre l'alliance de Kjeldor, Balduvia et des druides du Genévrier et les sorciers de la neige, pour le renouveau du printemps ou l'hiver éternel... un vrai *Narnia* en perspective.

Mirage

Seconde extension autonome de *Magic* après *Ere glaciaire*, *Mirage* se déroule sous un climat radicalement différent : après les glaces et les neiges, place aux contrées exotiques et aux jungles luxuriantes du continent de Djamúraa (V.O. *Jamuraa*). Cette fois, la logique ludique et narrative du bloc n'est pas interrompue et les deux extensions suivantes, *Visions* et *Aquilon*, forment avec *Mirage* un ensemble tout à fait cohérent, bien que la troisième, *Aquilon*, soit moins l'achèvement de l'intrigue de *Mirage* qu'une transition et un prélude au bloc suivant, celui de *Tempête*, en introduisant les personnages et l'histoire du cycle de Rajh.

Sur le plan des mécaniques de jeu, *Mirage* voit surtout apparaître deux nouvelles capacités de créatures :

- le déphasage caractéristique d'étranges créatures jouant avec le temps et l'espace, qui passent un tour « en phase » en jeu et doivent être mises de côté au tour suivant, lorsqu'elles passent « hors phase », ce qui n'autorise à les jouer qu'un tour sur deux.
- le débordement permet aux créatures de rendre moins puissantes les créatures qui les bloquent au combat.
- autre nouveauté, certaines cartes de créatures ou d'enchantements peuvent être lancés à tout moment, comme des éphémères.

Les pochettes-recharges présentaient *Mirage* ainsi (texte de la VF) :

« C'est sur Dominaria que s'étend le luxuriant continent de Djamúraa ; une terre fertile en peuples et en créatures, qui prospèrent dans son climat riche et tropical. De majestueuses civilisations s'y targuent d'abriter des traditions magiques vieilles de siècles innombrables. Sous ce soleil brûlant, nombreux sont les pouvoirs que vous saurez tirer des forces vives du *Mirage* ! » (On remarquera que, contrairement aux précédents, ce texte d'introduction ne dit pas grand-chose de l'histoire.)

L'histoire de *Mirage* délaisse donc momentanément Terisiare, continent natal d'Urza et de Mishra, pour s'intéresser à un autre continent de Dominaria, Djamúraa, plus précisément à sa partie nord-ouest. Trois grands états se partagent la région : le royaume militaire de Zhalfir, l'état religieux de Fémeiref (V.O. *Femeref*) et l'empire de Suq'Ata, qui vit essentiellement du commerce. Une région montagneuse, au centre, sépare les trois états. Le Zhalfir, à l'Ouest, couvre notamment les plaines de l'ounyaro (V.O. *unyaro*) et de la Mtenda et les jungles de Mwonvuli. Le Fémeiref, au sud-est, est séparé du Zhalfir par les jungles de l'Ouktabi (V.O. Uktabi) et les monts Teremko. Le Suq'Ata, au nord-est, est séparé du Fémeiref par les monts Kutu, et du Zhalfir par les monts Talruum.

On trouve des humains dans les trois états, mais Djamúraa abrite de nombreux peuples non-humains : des elfes, des nains, des orques et des gobelins, bien sûr, mais aussi des minotaures dans les monts Talruum, des hommes-fauves dans les jungles et des viashinos à l'aspect de lézards, sans parler d'une faune et d'une flore exotique et de puissants dragons.

L'intrigue de *Mirage* et de *Visions* reste assez générale sur les cartes elles-mêmes, les détails n'étant pointés que par quelques allusions. Mais une histoire complète est écrite en amont pendant la conception des extensions, et présentée aux joueurs dans le magazine *The Duelist*.

Dans un lointain passé, Téfeiri (V.O. *Teferi*), mage à la cour de Zhalfir, s'attira le respect de tous par sa sagesse et son savoir. Téfeiri, devenu Arpenteur des Plans, quitta Djamúraa (et Dominaria) pour explorer d'autres mondes. Au moment où les trois nations étaient sur le point d'entrer en guerre pour des litiges concernant le partage des ressources minières, Téfeiri revint et sut rétablir le calme à Zhalfir. Néanmoins, n'ayant aucun goût pour la diplomatie, il finit par se retirer après quelques années pour se consacrer à ses recherches magiques sur une île à quelque distance des côtes. Téfeiri cherchait à manipuler le temps afin de faciliter l'invocation des créatures par les mages. Son invention, le

procédé de « déphasage », devait permettre de placer des êtres et des choses en dehors du flux temporel universel et de les y ramener à volonté. Mais après des années et des années de recherches, le procédé était toujours instable (cf. la carte *Ride temporelle*). Pire, Téfèiri se rendit compte qu'il avait provoqué des altérations inattendues dans le flux du temps, et que la trame temporelle menaçait de s'effiloche sur Dominaria, provoquant un dérèglement généralisé du temps. Dans une tentative désespérée pour réparer son erreur, Téfèiri libéra une grande quantité d'énergie destinée à réparer la trame temporelle, mais le résultat fut inattendu : Téfèiri, ses laboratoires, tous les êtres vivants et tous les bâtiments de l'île disparurent emportés on ne sait où, laissant derrière eux un roc dénudé et aride, seul vestige d'une île autrefois luxuriante.

La résonance provoquée par l'événement dans la trame temporelle de Dominaria a attiré l'attention de trois mages : Mangara de Corondor, Jolrael de Mwonvuli et Kaervek des Îles Brûlantes. Ces mages, contrairement à Téfèiri, ne sont pas des Arpenteurs, mais sont assez puissants pour s'être à peu près complètement affranchis des atteintes de la vieillesse et sont âgés tous les trois de plusieurs centaines d'années (Téfèiri, quant à lui, doit avoir à peu près mille ans).

Seule Jolrael est originaire de Djamúraa : lassée de la jalousie de ses confrères mages devant l'étendue de ses pouvoirs, elle s'est retirée depuis longtemps dans les jungles de Mwonvuli, où elle habite dans plusieurs palais luxueux, ne côtoyant que les hommes-bêtes, les guerriers chats et les animaux sauvages. On comprend que sa magie soit liée à la couleur verte du jeu.

Mangara, lui, vient d'un lointain continent nommé Corondor, dont tout ce que nous en savons est qu'on y trouve une forêt appelée les Bois Blancs où vivent les elfes du clan de Quirion (d'où la carte verte *Elfes quirionais*), que Mangara connaît bien et dont il a fait ses alliés depuis longtemps. Sa magie est essentiellement liée à la couleur blanche du jeu.

Kaervek, enfin, vient d'un lointain archipel de Dominaria nommé les Îles Brûlantes (V.O. *the Burning Isles*), apparemment une contrée volcanique. Ambitieux, arrogant et manipulateur, il pratique une magie noire et rouge, et maîtrise parfaitement l'invocation des esprits.

Les trois mages se mettent en route et, quelque temps après, finissent par arriver tous les trois en même temps sur l'île désertée de Téfèiri, où ils font connaissance. Mangara et Kaervek décident alors de s'installer sur Djamúraa afin de surveiller l'île et d'éclaircir la cause des perturbations temporelles. Aussitôt dit, aussitôt fait.

Une fois familiarisé avec Djamúraa et ses intrigues, Mangara, qui n'a aucune envie d'être dérangé par une guerre pendant son séjour sur place, prend en main la situation politique. Il met à profit ses talents naturels pour la diplomatie et l'intimidation afin d'apaiser les troubles frontaliers qui opposent alors le Zhalfir et le Fémeiref. Il n'hésite pas à invoquer une armée d'elfes quirionais pour garantir le respect des accords.

Mais Kaervek, jaloux, fait croire à Jolrael que Mangara se prépare à prendre le pouvoir sur Djamúraa et la persuade de comploter contre leur collègue. Jolrael et Kaervek rassemblent donc des armées, Jolrael des hommes-fauves et des bêtes sauvages, Kaervek des esprits maléfiques.

Kaervek entreprend de semer le trouble aux frontières du Zhalfir en tirant parti de toutes sortes d'anciennes disputes. Lorsque la situation est mûre, il va proposer son aide à Mangara pour résoudre des problèmes qu'il a lui-même créés. Il lui donne rendez-vous dans le delta des fleuves des jungles de Mwonvuli, et là, prenant son ennemi par surprise avec l'aide de Jolrael, il enferme Mangara dans une prison d'ambre, que les deux mages dissimulent dans l'un des palais de Jolrael, quelque part au cœur de la jungle.

Kaervek et Jolrael multiplient alors les incidents isolés, agressions, morts subites et enlèvements, sans jamais laisser le moindre indice ou la moindre explication, plongeant peu à peu les nations de Djamúraa dans la terreur et l'impuissance.

Les trois états finissent par organiser une rencontre au sommet pour déterminer quoi faire devant la multiplication de ces mystérieux incidents. Hakim, dit le tisseur de légendes (*Hakim Loreweaver*), fait part de récits d'incidents et de troubles venus des quatre coins de Djamúraa. Kaervek, mû par son arrogance, se montre alors aux représentants des trois nations, leur révèle qu'il est à l'origine des troubles, et les somme de lui prêter allégeance. Mais il essuie un triple refus, et les trois états du continent, connaissant désormais le visage de leur ennemi, se préparent à soutenir une guerre.

Les « incidents » gagnent peu à peu en fréquence et en gravité, ici des attaques de dragons, là une assemblée massacrée, ailleurs des routes coupées les unes après les autres, des rumeurs parlant de morts s'extrayant du sol à plusieurs endroits de la région en même temps...

Mais tandis que l'attention générale se porte sur la guerre qui se déclare, l'improbable se produit de nouveau : l'île de Téfeiri réapparaît, arbres, animaux, bâtiments, habitants, laboratoires et tout, y compris Téfeiri lui-même, personne d'entre eux n'ayant encore conscience d'avoir été coupé du monde pendant maintenant presque deux siècles. Le réveil est brutal, sous la forme d'un dragon venu des armées viashinos de Jolrael et attiré par une appétissante odeur de chair fraîche. Téfeiri pourfend le dragon et entreprend aussitôt de se mettre au fait de la situation sur le continent. Il a tôt fait de découvrir ce qui est vraiment arrivé à son île, et entreprend de méditer sur les moyens d'arrêter ces mages étrangers qui dévastent son pays natal.

Mirage décrit la situation peu après le retour de Téfeiri. Les Zhalfirins, les Fémeirefs et les Suq'Ata affrontent les armées de Kaervek, qui a pris le commandement de fait de la majorité des troupes de Jolrael. Ses forces comprennent des esprits maléfiques, des bêtes sauvages, des orques, des gobelins, des guerriers chats, des viashinos et des dragons ! L'Arpenteur, pour le moment, reste à l'écart du conflit afin de s'assurer que ses expériences temporelles ne risquent pas d'amener de nouvelles catastrophes, mais il se tient prêt à intervenir dès qu'il le jugea nécessaire.

Les cartes de l'extension donnent à voir les peuples et les créatures des divers pays de Djamúraa et les héros de la guerre. En blanc, ce sont Rashida la desquavatrice, tueuse de dragons, et le sidar Djabari (*Jabari*), tous deux défenseurs de Zhalfir aux côtés des askaris, les combattants d'élite du royaume, mais aussi la prêtresse fémeiref Azmira (V.O. Asmira) ; en bleu, Hakim, le conteur Suq'Ata ; en noir, deux figures isolées, la vampire fémeiref Shauku, messagère du déclin (*Shauku the Endbringer*) et la guerrière-chat Ronradj (V.O. *Purraj*, jeu de traduction sur *to purr* : ronronner) venue du sombre pays marécageux d'Urborg ; en rouge, les viashinos Zirilan de la Griffes et Hiviss de la Skalja, habiles à dompter les dragons, et le guerrier humain suq'ata Telim'Tor. Kaervek, de son côté, toujours soucieux d'augmenter ses pouvoirs, se mêle à son tour d'apprendre les secrets de Phyrexia (cf. texte d'ambiance d'*Arche phyrexiane*).

Chansons, adages, proverbes et contes parsèment les cartes, notamment les *Contes (Tales)* d'Afari, mais surtout le long poème *Nuit et Jour, la chanson de leur amour* (V.O. *the Love Song of Night and Day*²), passionné et exotique à souhait. Cependant, au-dessus des champs de batailles, des plaines et des jungles, un vaisseau volant, le *Weatherlight* (traduit par le *Brise Légère*, puis par l'*Aquilon* à partir de l'extension éponyme), commandé par l'audacieuse capitaine Sissay (V.O. *Sisay*), parcourt le ciel et emmène ses passagers d'un bout à l'autre du continent.

Visions

Visions prend la suite immédiate de *Mirage*, aussi bien dans ses mécaniques de jeu que dans son histoire. Du point de vue des règles, les capacités de déphasage et de débordement sont reprises et développées, ainsi que quelques nouveautés supplémentaires :

- certaines créatures provoquent des effets particuliers quand elles arrivent en jeu ;
- certains effets nécessitent pour être lancés que le joueur renvoie des cartes dans sa main.

L'histoire de *Visions* raconte la suite de *Mirage*, un an après le début de la guerre entre Kaervek et les nations de Djamúraa. Les Fémeirefs ont été vaincus par des armées d'esprits et d'horreurs, le Zhalfir est débordé par les réfugiés fémeirefs et par ses propres réfugiés fuyant à l'approche de Kaervek ; l'empire Suq'Ata est contraint de se replier sur ses frontières ; la situation empire. Mais un renversement d'alliance se produit. La magicienne Jolrael, trop facilement dupée par Kaervek car peu habituée à se méfier des machinations humaines après des années de vie parmi les animaux et les hommes-fauves, commence à douter de la sagesse de son alliance, et finalement se retourne contre lui. Malheureusement, entre temps, Kaervek a détourné la majorité de ses troupes. Jolrael tente alors de délivrer le troisième mage, Mangara, que Kaervek a emprisonné avec son aide dans une prison d'ambre, entreposée ensuite dans l'un des palais de Jolrael, quelque part dans les jungles de Mwonvuli. Mais elle découvre que Kaervek a placé la prison sous la protection de puissantes runes de garde, empêchant tout autre que lui de délivrer Mangara – ultime preuve de son manque de confiance envers Jolrael, qui laisse augurer du sort qu'il lui réserve quand il la jugera inutile à ses projets...

² Dont des vers sont cités sur 17 cartes de *Mirage* et de *Visions*. Et dont le site de Wizards of the Coast nous donent le texte intégral, écrit par un membre de l'équipe, Jenny Scott, dans le cadre de la création de Djamúraa.

Voyageant à travers Djamúraa sous forme spirituelle à la recherche d'aide, Jolrael découvre la trace magique de l'île de Téfeiri et découvre que l'Arpenteur est de retour. Elle va alors le trouver et lui demande son aide. Téfeiri, refusant de se mêler directement au combat, lui procure cependant des conseils précieux. Obéissant aux ingénieuses recommandations de l'Arpenteur, Jolrael entreprend d'envoyer des informations et des directives aux principaux chefs des différentes nations de Djamúraa, sous la forme de songes et de *visions* qui leur indiqueront l'endroit où est emprisonné Mangara et le moyen de le délivrer.

Quelques semaines plus tard, Azmira la prophétesse, Rashida la tueuse de dragon, le sidar Djabari et Hakim tisse-légendes, guidés par des rêves prémonitoires, se rencontrent près de la capitale de Zhalfir, Kipamu. Ce sont désormais ces héros, guidés par les mages, qui vaincront Kaervek et sauveront Djamúraa. Leur guide spirituelle est Azmira, dont les dons de prédiction sont renforcés par les visions envoyées par Jolrael et Téfeiri.

Deux groupes de héros sont ainsi formés. Le premier, formé de Hakim et du sidar Djabari, tente de retenir les armées de Kaervek aussi longtemps que possible, tandis que le second, une force d'élite dirigée par Rashida et Azmira (cf. *Elite des desquamateurs*), se met en route pour délivrer Mangara de la prison d'ambre.

Hakim et le sidar Djabari retiennent d'abord les armées mort-vivantes de Kaervek autour de la ville d'Ufunguo, située sur la frontière zhalfirine. La ville tombe finalement sous l'attaque, mais le sidar Mwigo se sacrifie héroïquement avec ses troupes pour permettre à un groupe de réfugiés de s'échapper sains et saufs. Guidés par Hakim et Djabari, ils rejoignent la ville de Tefemburu, déjà assiégée, et entreprennent d'attirer autour de la ville toutes les troupes de Kaervek, créant ainsi une brèche qui permet la petite force d'élite de Rashida de passer et de rejoindre la jungle. La défense de la ville est farouche, mais tous savent qu'elle finira inéluctablement par tomber.

Hakim entretient le moral des troupes en racontant des histoires. Un soir, il en raconte une qu'il ne connaissait pas jusqu'à la nuit précédente et qu'il a apprise en rêve : l'histoire d'une ville assiégée dont la population échappe à l'ennemi... Le seul fait de dire l'histoire à haute voix tisse un sortilège, et au crépuscule, les troupes assiégeant la ville s'évanouissent par magie – pour un temps. Hakim et Djabari s'empressent d'évacuer la population, cependant que les ghildmages de la ville, réunis en urgence, laissent derrière eux un puissant piège magique. Le lendemain à la même heure, les troupes de Kaervek, libérées du sortilège, réapparaissent, et, ignorant que la ville est désormais vide, lancent l'assaut. Lorsqu'ils pénètrent dans Tefemburu déserte, le piège magique laissé par les ghildmages se déclenche : une gigantesque sphère d'énergie les enferme dans la ville, puis explose, rasant Tefemburu et une bonne partie des armées de Kaervek.

La souffrance de ses armées fauchées par le sortilège parvient jusqu'à Kaervek, qui ne parvient pas d'abord à savoir comment les habitants de Tefemburu ont réussi à s'échapper. Il utilise le reste de ses pouvoirs pour invoquer des renforts, puis parcourt magiquement le continent. Découvrant à son tour que l'île de Téfeiri est de nouveau habitée, il rassemble ses dernières troupes sur une vaste armada de navires et part pour l'île de Téfeiri, accompagné de Jolrael. Il laisse derrière lui la guerrière-chat Ronradj d'Urborg et ses sbires avec pour mission de garder la prison d'ambre.

L'Arpenteur Téfeiri détruit l'armada de Kaervek en quelques minutes. Pendant la bataille, Jolrael se retourne à l'improviste contre son soi-disant allié, l'affronte en duel magique et lui inflige des blessures sérieuses. Une vague colossale balaye alors le navire de Kaervek, mais un drakôn (un petit dragon), envoyé par Téfeiri, récupère le corps inanimé de Jolrael au dernier moment et la sauve du naufrage.

Kaervek parvient par miracle à regagner la côte et se traîne jusqu'aux marais d'Uuserk, comptant utiliser leurs vastes réserves magiques naturelles pour restaurer ses forces. Mais il fait une rencontre inattendue : rien moins qu'une cité volante, la cité-tombeau d'Akou (cf. *Tombeaux-piliers d'Akou*, V.O. Aku), la nécropole mobile des nobles de Zhalfir, flottant au-dessus du sol, dirigée par la guilde du Formeur d'Ombres (the Shaper and Shadow guild). Les gardiens de la cité sentent la présence de Kaervek et se préparent aussitôt à combattre.

Pendant ce temps, le groupe de Rashida et d'Azmira se dirige à toute force vers la jungle de Mwonvuli, mais les sauveteurs de Mangara sont ralentis par de nombreuses rencontres hostiles, et désespèrent d'atteindre la prison d'ambre avant le retour de Kaervek. Une solution atterrit à l'improviste près d'eux : l'*Aquilon*, le vaisseau volant de Sissay. Celle-ci a été forcée d'atterrir dans les parages pour réparer après une attaque de dragon, et s'est ensuite dirigée dans leur direction,

poussée par une force mystérieuse. Mise au courant de la situation, Sissay place le vaisseau à la disposition du groupe.

En moins de vingt-quatre heures, l'*Aquilon*, guidé par les indications d'Azmira et de Rashida, elles-mêmes guidées par leurs visions, atteint le palais de Jolrael où est emprisonné Mangara. L'élite des desquameurs et les gardiens de la prison, avec Ronradj à leur tête, entament un combat sans merci, mais le petit groupe s'achemine vers une cuisante défaite. En désespoir de cause, Rashida utilise un artefact, un masque de dragon qui lui confère une puissance effrayante. Elle massacre les derniers gardiens de la prison, puis s'effondre à terre, vidée de ses forces et horrifiée par la sauvagerie que lui a conférée le masque. Pendant ce temps, Azmira a entamé le rituel magique nécessaire pour briser la prison, mais il n'est pas encore terminé. La dernière gardienne survivante, Ronradj, se jette sur Azmira sous les yeux de Rashida impuissante. Mais la concentration d'Azmira est telle que les blessures infligées par Ronradj ne suffisent pas à l'interrompre. Sacrifiant son propre corps mortellement blessé, Azmira achève le rituel : la prison d'ambre explose, Mangara est libre.

Mangara, bien qu'emprisonné depuis des années, est parfaitement au courant de la situation sur Djamúraa, car la prison d'ambre ne l'empêchait pas d'observer magiquement les environs. Il se téléporte aussitôt dans les marais d'Uusek et assaille Kaervek par surprise. Mais Kaervek, en nécromancien usant de la magie noire des marais, est en terrain favorable et a tôt fait de prendre l'avantage. Les gardiens de la cité d'Akou envoient plusieurs djinns contre Kaervek. Celui-ci en prend magiquement le contrôle et les retourne contre Mangara... agissant ainsi sans le savoir selon le plan conçu par les gardiens d'Akou pour aider Mangara, car les djinns ont la curieuse propriété d'accroître le pouvoir de ceux qu'ils attaquent, ce qu'ignore Kaervek. Mangara invoque alors ses vieux alliés, les elfes quirionais, qui blessent Kaervek de leurs flèches ; avant que le nécromant n'ait le temps de se ressaisir, Mangara s'empare de lui et l'expédie pour l'éternité... dans une nouvelle prison d'ambre.

Privés de leur chef et de toute raison de combattre, les derniers partisans de Kaervek ne résistent pas longtemps aux armées de Rashida et du sidar Dhabari et s'enfuient dans les montagnes. Les viashinos, depuis longtemps peu convaincus du bien-fondé du combat, retournent dans le Grand Désert de l'Est avec leurs alliés dragons.

Mangara s'attelle à la reconstruction de Zhalfir et de Fémeiref, désormais réconciliés. L'empire Suq'Ata a finalement peu souffert de la guerre, hormis quelques créatures ténébreuses installées là pendant la guerre (cf. par exemple *Voleur de soupirs*). Azmira est honorée comme martyre de guerre sous le nom de « sainte vengeresse ». On suppose que Ronradj a été tuée au moment de l'explosion de la prison d'ambre, mais son corps n'a jamais été retrouvé. Quant à Jolrael, elle retourne vivre dans la jungle de Mwonvuli, avec pour seule compagnie celle de ses animaux, et parfois de Téfeiri, qui lui rend visite à l'occasion.

Aquilon

Troisième et dernière extension du bloc *Mirage*, *Aquilon* occupe une position intermédiaire entre le bloc *Mirage* et le bloc *Tempête* qui lui succède. Du point de vue des mécaniques de jeu, *Aquilon* poursuit le développement des nouvelles capacités introduites par *Mirage* et *Visions*, mais se singularise par un thème qui lui est propre : l'utilisation du cimetière par toutes sortes d'effets magiques et de créatures.

Mais c'est du point de vue de l'histoire que son statut intermédiaire est le plus visible : *Aquilon* reprend le personnage de Sissay et son vaisseau volant *Brise Légère*, renommé *Aquilon*, qui intervenaient déjà dans *Mirage* et *Visions*, mais ne poursuit pas l'histoire de Téfeiri et de la guerre contre Kaervek : pour tout dire, l'extension ne se déroule même plus spécialement sur Djamúraa, mais sur plusieurs continents de Dominaria à la fois. *Aquilon* n'est pas pour autant une extension isolée ayant son histoire propre ; elle est un prélude à une histoire considérablement plus riche et détaillée que celles des extensions précédentes, celle du vaisseau volant l'*Aquilon* et de son équipage, qui se poursuit et gagne en ampleur au fil des extensions suivantes jusqu'à couvrir au moins une dizaine d'extensions, et relie du même coup les principaux éléments de l'univers *Magic* en un seul ensemble cohérent et gigantesque.

Aquilon et les trois extensions du bloc *Tempête*, c'est-à-dire *Aquilon-Tempête-Forteresse-Exode*, forment une première histoire, appelée « cycle de Rajh », qui raconte le voyage de l'*Aquilon* dans le monde de Rajh et le sauvetage de Sissay. Cette histoire possède une fin propre, mais c'est une fin

ouverte puisque toute l'intrigue n'a pas été résolue. Le bloc Urza revient dans le passé pour faire le lien entre la Guerre des Frères d'*Antiquities* et le passé des personnages de l'*Aquilon* et du vaisseau lui-même, principalement à moyen d'un ennemi millénaire commun, les Phyrexians, qui projettent d'envahir Dominaria. Le bloc suivant, celui des *Masques de Mercadia*, reprend l'histoire de l'*Aquilon* là où elle s'était arrêtée à la fin d'*Exode* et décrit un nouveau voyage de l'*Aquilon* sur un autre monde, Mercadia. Enfin, le bloc Invasion raconte la guerre menée par les peuples de Dominaria, menés conjointement par Urza et l'équipage de l'*Aquilon*, contre l'invasion phyrexienne, jusqu'à la défaite finale des Phyrexians dans la dernière extension du bloc, *Apocalypse*. L'ensemble de l'histoire est annoncée dans un article de *The Duelist* d'avril 1997 (« Here's a Story », Mark Rosewater, rubrique Insider Trading) sous le nom de *The Weatherlight Saga*, une histoire épique qui devait durer jusqu'en l'an 2000 et se prolonge en fait jusqu'en 2001. Plusieurs nouvelles parues la même année dans ce même magazine constituent autant d'amorces à l'intrigue d'*Aquilon* et de *Tempête*. Une série de cartes spéciales, les Vanguard, représentant les personnages de la saga de l'*Aquilon* et introduisant une variante au jeu, est même lancée en juillet 1997 auprès des joueurs de tournoi et se poursuit jusqu'en 1999 avec les personnages du bloc Urza, avant d'être abandonné faute d'avoir rencontré un écho suffisant auprès des joueurs.

Sur le plan des cartes elles-mêmes, si les cartes d'*Aquilon* évoquent davantage une série de prises de vue de différents endroits de l'univers, sans intrigue serrée pour les relier entre elles, *Aquilon* annonce un changement majeur dans la logique des extensions du jeu : désormais, les extensions décrivent moins la structure d'un univers (comme dans *Mirage* où, malgré l'existence d'une intrigue sous-jacente travaillée, les cartes restaient très vagues sur le détail des événements et des personnages) qu'elles ne racontent une histoire, de façon presque comparable aux vignettes successives d'un *storyboard*. Voici donc une extension qui ne paye pas de mine, mais qui opère un basculement massif dans la logique du développement de l'univers du jeu.

La capitaine du vaisseau volant l'*Aquilon*, Sissay, a été kidnappée par Wöhlrajh (*Volrath*), l'incarnal (*evincar*, néologisme sur « incarnation du mal ») du monde de Rajh (*Rath*, qui sonne comme « wrath », colère, d'où en V.F. un équivalent entre Rajh et « rage »). L'*Aquilon*, qui a la capacité de voyager parmi les mondes de la même façon qu'un Arpenteur des Plans (capacité à laquelle il était déjà fait allusion dans *Mirage* sur la carte *Anneau de Sissay*), va devoir s'aventurer sur Rajh pour sauver Sissay, mais il faut d'abord recruter un équipage avant de se lancer dans cette quête. L'équipage ignore que Wöhlrajh a kidnappé Sissay pour attirer l'*Aquilon* sur Rajh et s'en emparer, ainsi que de l'Héritage, une collection d'artefacts dont l'*Aquilon* fait partie et que Sissay s'était vouée à rassembler.

Dans *Aquilon*, l'*Aquilon* voyage donc à travers Dominaria pour recruter de nouveaux membres d'équipage, pour la plupart d'anciennes connaissances de Sissay. Les cartes elles-mêmes ne dévoilent pas toute l'intrigue, mais un gros travail effectué en amont sur le passé des personnages et les artefacts et engins apparaissant dans *Aquilon* est d'ores et déjà fait, et sera largement utilisé dans les extensions suivantes.

Après la disparition de Sissay, l'équipage de l'*Aquilon* se met en quête de Gerrard³, ancien membre d'équipage dont les talents de leader font de lui le seul capable de diriger le navire.

Gerrard est en fait le propriétaire d'un ensemble d'artefacts et d'engins légendaires connu sous le nom d'Héritage (*Legacy*), et dont l'*Aquilon*, vaisseau volant usant d'une technologie depuis longtemps oubliée, celle de l'antique empire thran (déjà mentionné dans *Antiquities*), est l'une des pièces majeures. Gerrard connaît lui-même peu de choses de cet Héritage qui lui reviendrait. Originaire de Bénalia, empire situé sur le continent de Terisiare (et dont le nom apparaissait dès l'édition Alpha avec

³ Sur les cartes d'*Aquilon* et du bloc *Tempête*, Gerrard est appelé Gerrard tout court, mais prendra le nom de Gerrard Capashen sur la carte éponyme d'*Apocalypse*. Le nom de Capashen lié à la famille de Gerrard n'apparaît que sur les cartes du bloc Urza, qui font le lien entre *Antiquities* et le cycle de Rajh. Mais le livre *The Art of Magic : The Rath Cycle*, un « beau livre » destiné aux fans et paru en 1998 peu avant la sortie de *L'Épopée d'Urza*, appelle déjà Gerrard « Gerrard Capashen ». On peut penser que ce nom, même n'apparaissant pas sur les cartes, lui était déjà attribué dès le début, et n'a pas été totalement rajouté au moment de la jonction avec l'histoire d'Urza, même si la lignée des Capashen telle qu'elle apparaît dans le bloc Urza a été visiblement développée plus tard.

Benalian Hero), Gerrard est orphelin et ignore tout de ses origines. Il est emmené encore enfant sur Djamúraa par Karn, un golem d'argent, seul être vivant et intelligent de l'Héritage. Karn est un véritable colosse, mais il est profondément pacifiste : un jour, lors d'un accès de colère, il a tué un passant innocent, et depuis, hanté par le remord, il a juré de ne plus jamais ôter la vie à un être vivant. Mais cela le rend incapable de se battre pour défendre les autres...

Karn, soucieux de soustraire Gerrard à une menace connue de lui seul, confie l'enfant au sidar Kondo. Gerrard grandit donc sur Djamúraa, en compagnie du fils de Kondo, Vuel, dont il devient à la fois l'ami et le rival.

Lors de l'épreuve de passage qui pourrait permettre à Vuel de prendre la succession de son père en tant que sidar du clan, Vuel se trouve en danger de mort : Gerrard intervient et lui sauve la vie, mais le frustré à jamais de ses prétentions au titre de sidar. Vuel prend définitivement Gerrard en haine et dérobe une partie de l'Héritage, dont Karn, qu'il désactive. Le sidar Kondo décide d'éloigner Gerrard de Vuel et l'envoie étudier auprès de Multani, un maro-sorcier (très semblable au *Maro* de *Mirage*) extrêmement âgé, qui l'accepte comme élève. Multani semble en savoir beaucoup sur l'Héritage mais ne parle que par allusions. Gerrard, qui n'a encore que 17 ans, fait là la connaissance des autres élèves de Multani : Mirri, une guerrière-chat rejetée par son peuple qui voyait un mauvais présage dans ses yeux de couleurs différentes, et élevée parmi les elfes de Llanowar ; et Rofellos, un elfe de Llanowar ami de Mirri (cf. *Elfes de Llanowar* dans l'édition Alpha). Gerrard se lie d'amitié avec eux.

Un an à peine a passé lorsque Vuel paraît à l'orée de la forêt de Multani à la tête d'une force armée. Multani force ses étudiants à fuir : ses pouvoirs lui permettent largement de se défendre seul.

Gerrard retourne alors chez lui, pour découvrir son clan massacré et son père adoptif mort.

Il ignore que l'auteur du massacre n'est autre que Vuel, qui a volontairement détruit son clan et sa famille, acte d'allégeance nécessaire pour entrer au service du Seigneur des Landes (*Lord of the Wastes*), un être puissant et mal connu qui poursuit de sombres desseins par l'intermédiaire des incarmals, des seigneurs du mal régnant chacun sur un monde et qui lui sont tout dévoués. Après l'échec de son attaque contre Multani, Vuel disparaît et, placé aux ordres du Seigneur des Landes, renaît sous le nom de Wöhlrajh, incarmal de Rajh.

Privé de sa famille et de sa maison, Gerrard erre seul, n'ayant plus pour seul lien avec son passé un unique artefact de l'Héritage, un petit pendentif en forme de sablier. Peu après, il rencontre Sissay, qui l'engage comme matelot à bord de l'*Aquilon*. Sissay en connaît beaucoup sur l'Héritage, et pour cause, puisque l'*Aquilon* en fait partie. Elle aussi liée à la mystérieuse collection, qui semble avoir provoqué la mort de ses parents tués par des gens qui en convoitaient les artefacts, elle s'est dévouée corps et âme à en apprendre autant que possible à son sujet, et à la reconstituer au fil de ses voyages. Elle possède entre autres un antique grimoire thran (cf. *Thran Tome*, traduit à tort par *Grimoire de Thran* dans la V.F. d'*Aquilon*) où figurent des esquisses de l'*Aquilon* et de précieuses indications sur le fonctionnement du vaisseau. Lorsqu'elle reconnaît en Gerrard le véritable héritier de l'Héritage, Sissay, avec une honnêteté et une abnégation déconcertantes, lui offre le vaisseau, mais Gerrard refuse.

A bord de l'*Aquilon*, Gerrard retrouve ses deux anciens amis, Mirri et Rofellos, et rencontre Hanna, une archéologue venue d'Argive (cité natale d'Urza et de Mishra sur Terisiare dans *Antiquities*), et fille du sorcier Barrin. Tous deux ne tardent pas à nouer une relation amoureuse.

Les voyages de l'*Aquilon* recueillent ici et là quelques pièces de l'Héritage. Un jour, l'*Aquilon* doit venir en aide à la famille d'un de ses membres d'équipage, le noble Crovax. Depuis que Crovax a refusé les offres de Wöhlrajh, qui tentait de le corrompre en lui offrant de grands pouvoirs, Wöhlrajh l'a pris en haine et a juré de détruire sa famille (cf. *Hommage infernal*). Le manoir familial de Crovax à Urborg, abandonné par Sélénia, l'ange gardien qui le protégeait depuis toujours, est attaqué par deux démons ailés, Gallowbraid et Morinfen, agent de Wöhlrajh, qui massacrent la famille de Crovax. L'*Aquilon* affronte les deux démons, qui se révèlent trop puissants pour l'équipage. Au cours de ce combat inégal, Rofellos est tué. Mirri rejoint la forêt de Llanowar pour y ensevelir Rofellos (cf. la carte *Couronne de fleurs*), et y reste pendant les trois années qui suivent. De son côté, Gerrard, accablé de chagrin, abandonne l'*Aquilon* (et Hanna) et décide de refaire sa vie ailleurs, dans son pays d'origine, Bénalia. Gerrard y passe trois ans dans l'infanterie, durant lesquels il parfait ses compétences de combat et atteint finalement le grade de maître d'armes (cf. *Maître d'armes*, dont l'illustration représente Gerrard). C'est là que le premier lieutenant de l'*Aquilon*, Tahngarth, un minotaure talruum, le retrouve et lui apprend l'enlèvement de Sissay par Wöhlrajh, avant de lui

demander au nom de l'équipage de l'*Aquilon* de devenir le capitaine par intérim du vaisseau (Bénalia est représenté sur les cartes blanches de l'extension). Gerrard accepte, et se promet de retrouver Sissay, même s'il faut pour cela se jeter dans la gueule du loup en s'aventurant sur Rajh jusque dans le fief de l'incarmal.

Lorsque Gerrard rejoint l'*Aquilon*, il y retrouve ses vieux compagnons de l'équipage : le premier lieutenant Tahngarth, la navigatrice Hanna (qui le retrouve avec une certaine froideur), la guérisseuse sanctive Orime (V.O. Orim), et le mousse Skwi (Squee), un goblin d'une intelligence inhabituelle, qui a gagné son poste sur le vaisseau en sauvant l'*Aquilon* d'une attaque de sa propre tribu.

L'*Aquilon* se met en route pour Llanowar (cartes vertes de l'extension) afin d'y retrouver Mirri. Celle-ci accepte de rejoindre Gerrard, à condition que celui-ci l'aide à débarrasser les elfes de l'aboroth, une gigantesque monstruosité de la nature qui a grandi dans la forêt pendant des siècles et s'est éveillé peu avant l'arrivée de l'*Aquilon*. L'aboroth détruit tout sur son passage et menace de causer de graves dégâts à la forêt. Gerrard a alors l'idée d'utiliser deux artefacts de l'Héritage conservés dans les cales de l'*Aquilon* : la forge thran et la pierre de touche (cf. leurs cartes respectives). La forge thran, à la grande horreur des elfes, semble renforcer encore la puissance de l'aboroth ; mais celui-ci a été métamorphosé en créature-artefact, ce qui permet à Gerrard d'utiliser la pierre de touche pour le désactiver et en faire une simple statue que les elfes ont tôt fait de détruire.

L'équipage de l'*Aquilon* a ensuite besoin d'un sorcier, indispensable pour le voyage qu'il s'appête à entreprendre. Hanna suggère d'aller trouver son père, Barrin, sur l'île de Tolaria (cartes bleues de l'extension). Aussitôt dit, aussitôt fait. Mais Barrin est trop occupé par ses expériences pour se joindre à l'équipage. Il propose à la place le plus jeune et le plus brillant de ses disciples, Ertai, un jeune sorcier crâneur et orgueilleux, mais réellement doué. Les relations au sein de l'équipage ne seront pas facilitées par l'hostilité visible qu'Hanna voue à Ertai. Au moment où l'*Aquilon* quitte Tolaria, le vaisseau est attaqué par des sortes de méduses volantes nommées avizoas (cf. *Avizoa*), mais parvient à s'échapper sans trop de dommages.

L'*Aquilon* se dirige ensuite vers Urborg (cartes noires de l'extension), non loin du continent de Djamúraa, dans l'espoir que Crovax acceptera de se joindre de nouveau à eux. Pour rejoindre Urborg, l'*Aquilon* doit traverser l'Abyesse. Gerrard parvient à convaincre le gardien des portes de l'Abyesse (cf. *Gardien des portes de l'abyesse*) de les laisser passer sans combat. Parvenu à Urborg, l'équipage découvre Crovax errant à demi fou parmi les ruines de son manoir familial, désespéré par la destruction de sa famille et la ruine de son domaine, hanté par les fantômes de ses parents morts dont Gallowbraid et Morinfen ont dévoré même les cadavres. Comprenant malgré tout qu'il ne peut plus rester à Urborg, il accepte de rejoindre l'*Aquilon* (cf. *Crypte fracassée*). En allant sur Rajh, il espère faire payer à Wöhlrajh la destruction de sa famille, et retrouver Sélénia, l'ange noir qu'il aime désespérément mais dont la seule existence semble le pousser vers les ténèbres. Crovax est persuadé d'être victime d'une malédiction ; le reste de l'équipage, bien que plein de sollicitude à son égard, a tendance à penser qu'il exagère un peu les choses.

La dernière tâche à accomplir avant de partir consiste à trouver un guide natif de Rajh et disposé à guider l'équipage dans les différentes régions de ce monde ténébreux, afin que l'*Aquilon* ne se retrouve pas trop vite à la merci de Wöhlrajh. Or les natifs de Rajh sont rarissimes sur Dominaria, car l'incarmal règne en tyran sur les rajhis et leur interdit de quitter leur monde d'origine. L'équipage apprend à Gerrard l'existence d'un rajhi venu se réfugier sur Dominaria, un nommé Starke, une ancienne connaissance de Sissay. L'*Aquilon* se dirige alors vers le pays montagneux du Bogardân (cartes rouges de l'extension), toujours du côté de Djamúraa, où Starke pourrait se trouver. Mais l'équipage tombe alors sur Maraxus, un agent de Wöhlrajh. Maraxus (cf. *Maraxus de Keld*) est un ancien seigneur de guerre natif de Keld, pays où vivent les barbares réputés les plus violents de Dominaria, dominés par des Rois-sorciers capables de provoquer des furies collectives parmi leurs troupes pour les rendre plus puissantes. Or Maraxus a été chassé par son propre peuple qui le trouvait... trop efficace ! Maraxus s'est alors retourné contre son peuple, s'est mis à la tête d'une bande d'ogres à dents de scie, les pires de tous les ogres, et a entrepris de dévaster la région. Il a alors été recruté par Wöhlrajh. Peu avant l'arrivée de l'*Aquilon*, il est parvenu lui-même dans le Bogardân et a capturé Starke.

Mais Starke est un personnage on ne peut plus trouble. L'équipage de l'*Aquilon* l'ignore, mais c'est lui qui a trahi Sissay pour permettre à Wöhlrajh de la kidnapper. Starke n'est pas pour autant un loyal agent de Wöhlrajh, car là encore, son passé est complexe. Starke, né sur Rajh parmi le peuple Vec, a

eu une liaison amoureuse avec une femme du peuple Dal, liaison qu'il valait mieux garder secrète. A la naissance de leur fille, Takara, Starke a dû fuir et a quitté Rajh pour Dominaria, s'attirant les foudres de l'incarmal. Rattrapé bien des années après et ramené sur son monde natal, il a sauvé sa peau en promettant d'aider Wöhlrajh à enlever Sissay. Mais entre temps, Takara avait grandi en ignorant tout de son père ; devenue une jeune fille juste et intrépide, elle avait rejoint un mouvement de résistance contre l'incarmal au sein du peuple Dal... pour finir par se faire emprisonner dans les geôles de la forteresse de Wöhlrajh. Starke, qui a tout appris pendant son bref retour sur Rajh, a bien aidé Wöhlrajh à kidnapper Sissay une fois renvoyé sur Dominaria, mais s'est enfui aussitôt après, cherchant un moyen de sauver sa fille.

Lorsque Maraxus le retrouve, Starke, en menteur aguerri, le persuade qu'il peut l'aider à capturer l'*Aquilon* et son équipage, qui ne manqueront pas de s'adresser à lui avant de partir pour Rajh. Et de fait...

Gerrard n'a d'autre espoir que de provoquer Maraxus en combat singulier. Le duel est terrible, car malgré toute la virtuosité de Gerrard en matière d'escrime, Maraxus est un combattant colossal à la force démesurée. C'est finalement Starke qui met fin à l'affrontement : il se glisse dans le dos de Maraxus sans se faire voir et... le poignarde dans le dos, avant de se présenter à Gerrard comme une victime de Wöhlrajh, qui a emprisonné sa fille. Gerrard, bien que peu satisfait des façons de faire de son nouvel allié, accorde sa confiance à Starke et jure de retrouver Takara. C'est donc guidé par l'ancien traître de Sissay, repassé dans le camp des adversaires de Wöhlrajh par un énième retournement d'alliance, que l'*Aquilon* s'élève dans le ciel, active les anciennes machineries thran qui lui permettent d'arpenter les mondes, et traverse l'Æther pour pénétrer sur Rajh...

Tempête

Comme *Ere glaciaire* et *Mirage*, *Tempête* est une extension autonome. Elle est la première à être également commercialisée sous la forme de paquets préconstruits destinés aux joueurs débutants, principe repris par la suite pour toutes les extensions suivantes (quatre paquets différents, traduits en français à partir de *Forteresse*).

Comme pour les dernières extensions, les nouvelles capacités sont en rapport direct avec l'univers décrit, en l'occurrence le monde tourmenté de Rajh. Mais *Tempête* est sans doute l'extension de *Magic* qui pousse le plus loin la fusion entre les cartes et l'univers qu'elles décrivent. Les illustrations reprennent les personnages présentés dans *Aquilon* et en introduisent d'autres, qui forment avec eux un groupe de protagonistes très visibles car présents sur de nombreuses cartes, et non plus de simples héros isolés comme l'étaient encore ceux de *Mirage* et *Visions*. Tous les personnages, peuples, créatures et bâtiments et même simples paysages sont illustrés selon un guide de style rigoureux. Les textes d'ambiance, en concordance précise avec les illustrations, narrent épisode après épisode une histoire continue, non plus seulement un contexte ou une trame générale présentée par allusions ou citations diverses, mais une intrigue très détaillée, presque un roman découpé en tranches ; les images se suivent également les unes les autres, au point qu'on peut parfois comparer leur enchaînement à celui des cases d'une bande dessinée ou d'un storyboard.

Autre grande nouveauté : tandis que les livrets fournis avec les paquets des éditions de base et des extensions autonomes précédentes étaient de simples livres de règles faisant à peine allusion à l'univers de Dominaria, le livret fourni avec les paquets de base *Tempête* ne comprend pas les règles complètes de *Magic*, mais seulement quelques pages rappelant le principe du jeu et décrivant les nouvelles capacités : plus de cinquante pages sur une soixantaine sont consacrées à la présentation des personnages déjà vus dans *Aquilon* et à l'histoire racontée dans *Tempête*. Pour la première fois dans le développement de *Magic*, l'univers du jeu passe avant le jeu lui-même.

Les mécaniques de jeu propres à *Tempête* sont les suivantes :

- certaines créatures possèdent la Distorsion (*Shadow*), capacité proche du Vol : les créatures avec la distorsion peuvent uniquement bloquer – et être bloquées par – des créatures ayant aussi la Distorsion ;
- certains sorts possèdent la capacité de Rappel (*Buyback*), un coût de lancement optionnel qui permet de les reprendre en main après leur lancement au lieu de les envoyer au cimetière, et donc de les relancer plus tard ;
- un petit groupe de créatures appelées litiques (*licids*) a la capacité de se changer à volonté en enchantement affectant une autre créature ;

- les créatures appelées slivoïdes (*slivers*) se renforcent mutuellement, ce qui les rend redoutablement puissantes lorsqu'il y en a beaucoup en jeu.

On observe que sur ces quatre capacités, seul le Rappel n'est pas directement lié à un aspect de l'univers décrit.

Le bloc *Tempête* fait prendre aux joueurs l'habitude des séries de trois extensions reprenant les mêmes mécaniques de jeu et racontant la même histoire. Les deux extensions suivantes, *Forteresse* et *Exode*, reprennent les capacités de *Tempête* en en ajoutant d'autres, et racontent la suite de l'histoire, contrairement au bloc *Mirage*, où l'intrigue de la guerre de Djamúraa s'était terminée dès *Visions* pour permettre à *Aquilon* de présenter les personnages de *Tempête*.

Tempête commence au moment où l'*Aquilon*, désormais doté d'un équipage (36 hommes au total, dont les personnages vus dans *Aquilon*) et prêt à affronter Wöhlrajh pour retrouver la capitaine Sissay, traverse l'Æther qui sépare les plans du multivers, quitte Dominaria et émerge dans le ciel de Rajh.

« Tourmenté » est le mot juste pour qualifier ce monde au sol raviné, crevassé, déformé par des montagnes en forme de griffes, enfermé sous une épaisse couche de nuages noirs et violets zébrés par des éclairs sporadiques. Rajh porte l'empreinte de son maître, l'incarmal Wöhlrajh (V.O. *Volrath*), qui a perverti magiquement les matériaux naturels du monde dans le but de créer la fluipierre (*flowstone*), sorte de pierre à demi liquide capable de se mouvoir et de se déformer selon une volonté propre. La fluipierre recouvre une bonne partie de Rajh, lui conférant son aspect distordu et perverti. Wöhlrajh l'a également utilisé pour façonner une bonne partie des créatures et des pièges de la Forteresse (*Stronghold*) où il vit avec ses sbires, une improbable construction suspendue au milieu de la cheminée d'un gigantesque volcan dont la lave l'alimente en énergie magique et est métamorphosée en fluipierre par des procédés alchimiques complexes (la fluipierre figure le plus souvent sur les cartes rouges de l'extension). C'est depuis ce lieu de terreur que Wöhlrajh fait régner sur Rajh la volonté de son maître mal connu, le Seigneur des Landes (les maléfices de Wöhlrajh et de son maître sont représentés par la couleur noire de l'extension). C'est aussi là que l'*Aquilon* doit parvenir pour délivrer Sissay et Takara, la fille de Starke.

Les peuples de Rajh vivent dans la peur perpétuelle de l'incarmal et de ses serviteurs. Plusieurs tribus d'humains, les Vec, les Kor et les Dal (cartes blanches de l'extension), habitent sur Rajh. Les Kor et les Dal habitent même sur les bords du volcan, au pied de la Forteresse, tandis que les Vecs, menés par leur guide spirituel, l'Oracle, se sont retirés plus loin, dans les forêts de Linciel (*Skyshrond forest*, cf. la carte éponyme) et de Boisoeur (*Heartwood*). La forêt de Linciel est surtout le domaine des elfes (cartes vertes de l'extension) dirigés par le chef Eladämri (*Eladamri*) et rebelles à l'autorité de Wöhlrajh. Sous la forêt de Linciel, dans la mangrove, s'étendent les profondeurs de Souchemer (*Rootwater Depths*, cf. la carte éponyme) où vivent des ondins sauvages et belliqueux (cartes bleues de l'extension).

Des mouvements de résistance opposés à l'incarmal se sont fait jour depuis longtemps dans tous les peuples, mais restent impuissants face à la terreur qu'inspirent Wöhlrajh, représenté surtout par Grêvën il-Vec (cf. *Commander Greven il-Vec*, carte noire), qui fait respecter l'ordre sur Rajh à l'aide d'un vaisseau volant, le *Prédateur* (*Predator*), sorte de contrepartie maléfique de l'*Aquilon*, incapable de voyager entre les mondes, mais beaucoup plus gros et plus puissant, entièrement voué au combat. Si l'*Aquilon* témoigne de l'ancienne technologie des Thrans, le *Prédateur* a été visiblement conçu dans le monde démoniaque de Phyrexia. Les troupes de Grêvën-il-Vec se composent principalement de moggs, des gobelins difformes et maléfiques (cartes rouges de l'extension) qui vivent dans des cavernes.

Bien entendu, Rajh, comme tous les univers de *Magic*, possède aussi une faune et une flore aussi exotiques qu'inquiétantes. La particularité de ce monde est le grand nombre de changeformes (shapeshifters) qu'il abrite : des créatures capables de prendre l'apparence de n'importe quelle autre. Il y a des raisons de croire que Wöhlrajh, lorsqu'il a abandonné son ancienne identité de Vuel en entrant au service du Seigneur des Landes, est lui-même devenu un changeforme, même s'il n'utilise que rarement ses pouvoirs.

Dès son arrivée sur Rajh, l'*Aquilon* est repéré par Sélénia, l'ange noir de Crovax. Capturée par Wöhlrajh après s'être échappée d'Urborg, Sélénia a été contrainte d'entrer à son service. Crovax

ignore que Sélénia, profondément liée à lui, sait toujours d'instinct où il se trouve et ce qu'il ressent. Elle utilise cet instinct pour guider le *Prédateur*, le vaisseau de Grêvën *il-Vec*, jusqu'à l'*Aquilon*.

Le *Prédateur* fond sur l'*Aquilon* à l'improviste et le fait trembler sous le feu de ses canons, puis lance ses harpons pour l'empêcher de s'échapper, et l'équipage du *Prédateur* passe à l'abordage. Les deux équipages se déchirent, dominés d'un côté par le minotaure Tahngarth et de l'autre par Grêvën *il-Vec*. Orime soigne les blessés de son mieux. Crovax aperçoit Sélénia dans la mêlée et tente désespérément de la rejoindre (cf. *Affaiblissement*). Skwi, le mousse gobelin, file se cacher dans un coin, sous la protection de son « jouet », un petit artefact capable de générer un champ de protection magique. La puanteur de son recoin éloigne fort heureusement les moggs, qui ont investi le vaisseau et cherchent avidement les artefacts de l'Héritage, dont l'aura magique les attire. Les moggs assaillent en revanche le golem Karn. Celui-ci se défend d'abord avec furie, puis, pris de remord, refuse de tuer davantage et se laisse entraîner sans résistance à bord du *Prédateur*, malgré l'intervention d'Ertai, dont la magie reste impuissante devant l'affinité des moggs avec l'Héritage (cf. *Attirance vers l'Héritage*).

Dans le même temps, les moggs s'introduisent dans la salle des machines et tentent d'arracher à son support le cristal thran de l'*Aquilon*, qui lui confère le pouvoir de voyager entre les mondes. Faut de parvenir à le dérober, ils le brisent à coups de marteau. L'*Aquilon* est désormais incapable de quitter Rajh par lui-même...

Au cœur de la mêlée, Gerrard et Grêvën *il-Vec* se frayent un chemin l'un vers l'autre et le duel s'engage (cf. *Cri de bataille de Gerrard*). Grêvën *il-Vec* possède une force surhumaine, conférée par une épine dorsale artificielle que Wöhlrajh lui a greffée par magie et qui lui sert également à mieux le contrôler. Gerrard a l'avantage de l'agilité acquise au cours de son entraînement dans l'armée bénalienne. Grêvën verse le premier sang en éraflant la lèvre de Gerrard (cf. *Jubilation sadique*).

Pendant ce temps, sur le *Prédateur*, le lieutenant de Grêvën *il-Vec*, Vhati *il-Dal* (cf. la carte éponyme), ordonne aux canonniers moggs de tirer sur les deux combattants, espérant éliminer à la fois Gerrard et Grêvën, gagnant ainsi le commandement sur le *Prédateur*. L'impact ébranle les deux vaisseaux brusquement (cf. *Choc soudain*) et Gerrard, déséquilibrée, passe par-dessus bord. Hanna se précipite à son secours, mais trop tard (cf. *Abandon de l'espoir*) : Gerrard plonge dans le vide, vers la forêt de Linciel. Alors qu'il est sur le point de s'empaler sur les cimes des arbres, il est rattrapé par Sélénia, qui se dispose à le ramener à bord du *Prédateur*, mais Gerrard, préférant tenter sa chance dans la chute, se débat et lui échappe.

Le combat sur les deux vaisseaux se termine : les moggs, abandonnant l'*Aquilon* pillé, se replient sur le *Prédateur*, qui se dispose à partir. Furieux, Tahngarth bondit sur le *Prédateur* au dernier moment et s'y cache, bien déterminé à retrouver Karn. Pendant ce temps, Grêvën *il-Vec*, comprenant que son second a essayé de le tuer, s'empare de Vhati et le jette par-dessus bord sans autre forme de procès. Vhati plonge vers sa mort dans le vide, tandis que Sélénia, faute de retrouver Gerrard tombé sous le couvert des arbres, remonte vers le *Prédateur* pour faire son rapport à Grêvën.

Gerrard tombe de nouveau, sa chute heureusement ralentie par l'intervention de Sélénia ; il traverse la mangrove et atterrit rudement dans une eau marécageuse, mais n'est miraculeusement pas blessé. Il a à peine le temps de reprendre ses esprits qu'un groupe d'ondins de Souchemer, à l'aspect farouche, passe non loin de là ; Gerrard a à peine le temps de se cacher. Il a atterri dans la forêt de Linciel.

Progressant dans la forêt, Gerrard rencontre un groupe d'humains et se joint à eux. Ils sont de la tribu des vecs, et sont guidés par leur Oracle. L'Oracle *en-Vec* salue en Gerrard le Korvecdal, l'unificateur des tribus humaines dont elle a pressenti la venue dans ses prophéties. L'arrivée de Gerrard augure de grands changements sur Rajh, et va rendre possible une révolte commune de tous les peuples opprimés par Wöhlrajh. Gerrard, déconcerté, accepte de suivre les vecs, qui partent en ambassade auprès des elfes afin de demander leur alliance dans la guerre contre l'incarmal.

Grêvën *il-Vec* n'a pas jugé utile d'emporter l'*Aquilon* vers la Forteresse avec le reste de l'Héritage, mais la situation n'est pas brillante pour autant : l'Héritage pillé, Karn prisonnier, Tahngarth à bord du *Prédateur* probablement déjà capturé, et Gerrard probablement mort. L'équipage survole les arbres pendant de longs moments, espérant trouver trace de son capitaine. Le vaisseau doit finalement se poser à couvert, le temps de réparer les dégâts de l'attaque. L'atterrissage parmi les arbres est mouvementé, mais l'*Aquilon* finit par se poser entre l'eau de la mangrove et le réseau dense des racines. Crovax supervise le nettoyage du pont et Orime s'occupe des blessés. Hanna inspecte les

dégâts dans la salle des machines et voit avec horreur l'état du cristal thran. Désormais, la seule solution pour quitter Rajh serait de trouver un portail magique en état de marche, mais où ?

Hanna et Mirri, qui tiennent trop à Gerrard pour renoncer à le chercher une dernière fois, partent en expédition dans la forêt. Elles rencontrent un changeforme instable, qui tente de prendre leurs deux apparences à la fois, et ont le plus grand mal à en venir à bout. A peine remises des émotions du combat, elles se retrouvent cernés par un groupe d'elfes rajhis, pâles, vêtus de peaux de serpents et de morceaux d'écorces, et sont faites prisonnières.

Pendant ce temps, à bord du *Prédateur*, Tahngarth se met prudemment à la recherche de l'endroit où ont été emportés Karn et l'Héritage. Evitant le chien de garde mécanique qui patrouille dans les cales, il finit par retrouver Karn et par le libérer. Ils remontent tous les deux vers le pont, cherchant un moyen de quitter le vaisseau sans être vus. Malheureusement, au détour d'un couloir, ils tombent sur un groupe de moggs qui se jettent sur eux. Karn étant repris par ses remords pacifistes, seul Tahngarth peut les combattre. Il commence à prendre le dessus lorsque Grêvën *il-Vec* fait brusquement irruption dans la mêlée. Le duel est terrible et les deux combattants sont blessés, mais la force artificielle de Grêvën surpasse celle du minotaure. Grêvën finit par assommer Tahngarth, et le fait emprisonner dans les cales en compagnie de Karn. Le *Prédateur* poursuit sa route vers la Forteresse avec un prisonnier supplémentaire à son bord...

Gerrard et les vecs arrivent au village des elfes juste après Mirri et Hanna. Tous trois apprennent que les chiens de chasse des elfes ont déjà repéré la présence de l'*Aquilon* dans la forêt, et que le chef des elfes, Eladämri, le Seigneur des Frondaisons, est sur le point de lancer une attaque contre le vaisseau. Gerrard explique en toute hâte que l'*Aquilon* est là pour défier Wöhlrajh, qui a enlevé son capitaine, et que les elfes sont sur le point de massacrer des alliés. L'Oracle évoque la légende du Korvecdal puis propose l'alliance des tribus humaines à Eladämri. Eladämri n'a que faire des prophéties humaines, mais il ne peut se payer le luxe de massacrer ses alliés. Il libère Mirri et Hanna, qui retrouvent Gerrard avec soulagement, puis conduit le petit groupe à l'*Aquilon*, où ils arrivent in extremis : un mage elfe a déjà ordonné aux racines des arbres de ramper autour du vaisseau pour le maintenir au sol, cependant qu'un groupe d'archers s'apprête à faire pleuvoir une volée de flèches sur l'équipage...

Une fois tout le monde apaisé, Eladämri remmène Gerrard et l'équipage au village des elfes pour y tenir conseil. Sur le chemin, Starke remarque que l'Oracle *en-Vec* l'observe avec insistance et se sent mal à l'aise, craignant d'avoir été reconnu. Il risque d'être tué comme traître à sa propre tribu. Devra-t-il tuer l'Oracle pour survivre ?

Le conseil de guerre a lieu. Ensemble, les nouveaux alliés élaborent un plan. Mis au courant de la situation, Eladämri se déclare incapable d'aider l'équipage à réparer le cristal thran de l'*Aquilon*, mais signale à Gerrard l'existence d'un portail magique situé dans un canyon, déjà utilisé par des rajhis pour s'échapper de Rajh. Il semble fermé, mais c'est la seule échappatoire possible. L'*Aquilon* se dirigera d'abord vers le portail pour trouver un moyen de l'ouvrir, puis vers la Forteresse de Wöhlrajh, pour retrouver Sissay. Les elfes et les vecs, grisés par la présence du Korvecdal, ont de leur côté l'intention de lancer une attaque commune contre Wöhlrajh : ils n'ont attendu que trop longtemps... Gerrard a le plus grand mal à les convaincre d'attendre pour lancer l'assaut que lui et ses compagnons aient sauvé Sissay. Eladämri accepte à contrecœur, et indique à Gerrard un moyen discret de pénétrer dans la Forteresse : des conduits de ventilation qui s'ouvrent de l'autre côté de la montagne. Starke, qui connaît ces passages, prévient Gerrard qu'ils sont extrêmement dangereux, ne serait-ce que par l'étroitesse des cavernes, où l'*Aquilon* risque d'être trop gros pour passer ; sans parler des fournaises qui font fondre la roche, et des cadavres qui jonchent les sous-sols... mais là encore, il n'y a pas d'autre solution.

Tard dans la nuit, Starke aborde l'Oracle *en-Vec* et tente de lui faire dire ce qu'elle sait de lui. Elle se souvient vaguement de lui, mais reste évasive, et se montre d'une amabilité désarmante. Starke ne peut se résoudre à lui trancher la gorge et à se débarrasser d'elle. A l'arrivée d'une patrouille de gardes, il doit renoncer pour de bon et part se coucher.

Le lendemain, l'*Aquilon* fait route vers le canyon où s'ouvre le portail mentionné par Eladämri. Orime et Ertai déchiffrent les inscriptions qui y sont gravées et discutent de la procédure magique à accomplir. Il faudra la commencer longtemps à l'avance. Ertai se porte volontaire pour rester sur place et ouvrir le portail pendant que l'*Aquilon* s'aventurera dans la Forteresse. Il avoue ignorer s'il pourra

maintenir le portail ouvert très longtemps, mais il doit essayer, c'est son unique chance de faire ses preuves. L'*Aquilon* part pour la Forteresse, laissant le jeune sorcier s'affairer seul auprès du portail.

Peu après le départ de l'*Aquilon*, Ertai se sent subitement observé. Il aperçoit des formes imprécises dans l'ombre, mais ne parvient pas à bien les distinguer, comme si elles n'existaient qu'à moitié. Il finit utiliser sa magie pour en forcer une à se matérialiser complètement. C'est une humanoïde qui se présente comme Lyna, une soltarie. Elle explique à Ertai que son peuple et deux autres ont été aspirés il y a longtemps dans une demi-dimension, le Champ des Âmes. Elle se trouve dans l'Æther juste derrière le portail, à cheval entre plusieurs mondes. Les soltaris (blancs) y livrent une guerre sans merci à leurs ennemis jurés, les dauthis (noirs), tandis que le troisième peuple, les thalakos (bleus), reste neutre. Ertai accorde assez de confiance à Lyna pour lui révéler une partie de sa quête, notamment que l'*Aquilon* est parti affronter Wöhlrajh, et que lui-même est chargé d'ouvrir le portail. Lyna commence à parler par allusions ; elle semble en savoir beaucoup sur Rajh et sur les plans de Wöhlrajh, mais quelque chose l'empêche de parler. Ertai comprend néanmoins que les forces à l'œuvre sur Rajh sont bien plus importantes qu'elles n'en ont l'air.

Dans le même temps, le *Prédateur* a rejoint la Forteresse. Grêvën *il-Vec* fait son rapport à Wöhlrajh, qui, pour le punir de ne pas avoir ramené Gerrard vivant, le torture en chauffant à blanc sa colonne vertébrale artificielle. Grêvën jure de ramener Gerrard ou son cadavre. Puis Wöhlrajh parcourt avidement les artefacts de l'Héritage rapportés à bord du *Prédateur*. En feuilletant le grimoire thran, il tombe sur des indications concernant le pendentif en forme de sablier que Gerrard porte depuis toujours. Convaincu que Gerrard a été protégé par son talisman et est toujours en vie, Wöhlrajh ordonne à Grêvën de se préparer pour l'arrivée imminente de l'*Aquilon*. Il fait ensuite conduire Tahngarth et Karn à la salle de torture. Tahngarth y est horriblement mutilé et pourvu d'implants destinés à faire de lui le prochain second de Grêvën *il-Vec*. Quant à Karn, Wöhlrajh l'emprisonne dans une cage et s'amuse à lui saper le moral en lui expliquant à quel point sa vie est un échec.

Guidé par les indications de Starke, l'*Aquilon* parvient dans le Marécage des Cendres (cf. la carte éponyme), jonché de braises venues des tunnels qui percent les flancs de la montagne. Mirri repère une entrée assez large pour laisser passer le vaisseau. L'*Aquilon* pénètre à l'intérieur de la montagne, qui est immense, et entreprend de trouver son chemin parmi la multitude de passages et de cavernes qui mènent à la Forteresse.

À un moment donné, l'*Aquilon* dérange un nid de slivoïdes, des créatures à l'aspect insectoïde, dotées d'un corps souple prolongé par un bec et une seule longue serre recourbée (les slivoïdes sont représentés dans toutes les couleurs du jeu). Le danger ne semble pas bien grand, mais lorsque les slivoïdes se rassemblent pour attaquer, ils se transforment et deviennent soudainement plus puissants. L'équipage de l'*Aquilon* se défend tant bien que mal. Hanna pense avoir trouvé les chefs de l'essaim dans des slivoïdes différents des autres, apparemment des créatures-artefacts créées à l'image des vrais slivoïdes. Elle en touche un et le désenchante (cf. *Désenchantement*), mais cela n'arrête pas l'essaim. Impuissants à résister, les matelots cèdent à l'affolement et s'enfuient dans tous les coins du vaisseau. Les slivoïdes se dispersent pour les poursuivre et Hanna se rend compte qu'ils redeviennent moins forts une fois séparés les uns des autres. Une fois tout l'équipage averti, les défenseurs se dispersent volontairement et parviennent ainsi à repousser les slivoïdes.

L'*Aquilon* poursuit sa route vers le centre de la montagne et atteint bientôt le Fourneau de Rajh (cf. la carte éponyme). C'est un réseau de cavernes à l'atmosphère surchauffée, baigné par une mer de lave d'où jaillissent irrégulièrement des geysers de flammes. D'impressionnants arcs électriques et des boules de foudre s'élancent parfois d'une colonne de roche à l'autre dans un vacarme de tonnerre. L'équipage, à demi asphyxié par l'air chargé de cendres et presque irrespirable, doit éteindre en urgence plusieurs débuts d'incendie. Plusieurs matelots sont gravement brûlés. Les parties métalliques du vaisseau attirent la foudre, qui s'abat sur l'*Aquilon* presque sans cesse. Orime sauve le vaisseau en installant à la proue une longue tige de métal qui attire la foudre tandis que la guérisseuse utilise sa magie pour se protéger des décharges. La traversée paraît néanmoins interminable.

Quittant enfin l'enfer du Fourneau, l'*Aquilon* s'élève au-dessus de la mer de lave et remonte à l'intérieur de la montagne. Gerrard et ses compagnons découvrent alors les Mort-fosses, un large espace situé quelque part sous la Forteresse, et où Wöhlrajh se débarrasse de ses victimes et de ses expériences ratées. Ces gigantesques oubliettes sont entièrement tapissées par une substance noirâtre, une sorte de bave ayant la consistance du goudron, et d'où émergent çà et là des squelettes brisés et d'autres entités difficilement identifiables.

L'équipage de l'*Aquilon* ne tarde pas à apprendre à ses dépens que cette bave est douée d'une intelligence propre. Certains squelettes, munis d'un réseau de fils noirâtres en lieu et place d'organes, s'animent et attaquent les nouveaux venus. Les membres d'équipage se défendent avec furie, mais les squelettes, même fendus en mille morceaux, finissent toujours par se rassembler dans de nouveaux fils noirs et par se relever sous une autre forme toujours plus répugnante. L'équipage finit par se réfugier dans les cabines, où les horreurs ne parviennent pas à pénétrer. Mais Skwi, paniqué, grimpe au sommet d'un mât. Voyant les squelettes fondre sur le gobelin, Gerrard accourt à sa rescousse. Les squelettes acculent Gerrard et sont sur le point de le tuer lorsque Skwi, qui encore une fois a pris son « jouet » avec lui, en active sans le savoir l'aura magique, qui protège Gerrard de blessures autrement mortelles. Hanna et Orime, venues à son secours, les accompagnent à l'abri, et le vaisseau file à toute vitesse, désireux d'échapper au plus vite à ce nouvel enfer.

L'*Aquilon* émerge d'une paroi interne de la montagne et arrive enfin en vue de la Forteresse. C'est un gigantesque édifice suspendu au cœur même de la montagne, au centre d'un réseau de flèches, d'aiguilles et de ponts de roche qui s'élancent de tous les côtés vers les parois. Le vaisseau progresse prudemment parmi cette architecture improbable, cherchant un endroit où débarquer sans se faire voir. Gerrard indique à l'équipage qu'il pénétrera dans la Forteresse en compagnie de Crovax, Mirri et Starke. Leur but est à présent non seulement de retrouver Sissay et de sauver Takara, la fille de Starke, mais aussi de libérer Tahngarth et Karn et de récupérer l'Héritage pillé par Grêvèn *il-Vec*. Crovax, quant à lui, ne dit rien, mais espère encore retrouver son ange.

Cependant qu'Hanna, Orime et Skwi restent à bord avec le reste de l'équipage pour garder le vaisseau, le petit groupe mené par Gerrard s'apprête à débarquer et à entrer dans la Forteresse...

Forteresse

Seconde extension du bloc *Tempête*, *Forteresse* en poursuit la logique sous tous les aspects. Les capacités et les nouveaux types de créatures apparus dans *Tempête* sont développés et complétés par les nouvelles cartes. Outre de nouvelles façons de payer le Rappel, de nouveaux litiques et des slivoïdes multicolores, les créatures blanches de la tribu humaine des *en-Kor* ont des capacités de prévention de blessures efficaces, et un nouveau groupe de créatures vertes, les épix (spikes), utilisent pour la première fois de façon massive des marqueurs +1/+1 au lieu des points de force et d'endurance habituels. Sur le plan de l'univers, l'histoire est tout simplement la suite de celle de *Tempête*, décrite sur les cartes selon la même logique.

L'*Aquilon* s'approche donc de la Forteresse, longeant prudemment les bâtiments disjoints en forme de bulles suspendus entre elle et les parois par d'étroites langues de pierre. Soudain, sur l'un des ponts, un garde aperçoit le vaisseau volant. Rapide comme l'éclair, Mirri franchit le bastingage, bondit sur lui (cf. *Bond*) et lui tranche la gorge avant qu'il n'ait pu donner l'alerte. Gerrard, Crovax et Starke la rejoignent. Gerrard s'empare de l'épée du garde pour en munir Sissay lorsqu'ils l'auront retrouvé. Starke recommande au petit groupe de chercher en priorité dans le donjon et dans le saint des saints de la Forteresse, la Salle du rêve (cf. *Salle du rêve*).

Sur sa route, le groupe rencontre une des expériences de Wöhlrajh, un changeforme. Le changeforme s'enfuit en prenant la forme d'un ange. Cette vue rappelle à Crovax la façon dont Wöhlrajh a massacré sa famille et capturé son ange gardien, Sélénia. Pris d'un soudain accès de furie, il s'élanche à la poursuite de la créature. Lorsque ses compagnons le rejoignent, ils découvrent qu'il lui a arraché les ailes cruellement avant de la tuer (cf. *Amok*). Mécontent, Gerrard ordonne à Crovax de retourner au vaisseau, mais Crovax réplique qu'il est ici pour retrouver Sélénia. Le groupe est néanmoins choqué par ce déploiement de violence inattendu.

La pièce où Crovax a poursuivi le changeforme est une gigantesque salle des cartes. En son centre trône un dispositif magique où une illusion tridimensionnelle représente un globe terrestre qu'une vague sombre recouvre peu à peu. Gerrard l'étudie attentivement. « Mais c'est Dominaria ! » s'écrie-t-il (cf. *Plans d'invasion*). Wöhlrajh se prépare à envahir Dominaria...

Soudain, une image de Wöhlrajh apparaît juste derrière Mirri et une voix tonne dans toute la Forteresse. C'est une alarme... mais pas à leur sujet. Elle donne des ordres concernant des troubles à l'extérieur de la Forteresse. Et de fait : pendant que l'*Aquilon* pénétrait dans la Forteresse, les troupes fraîchement alliées des elfes de Linciel et des humains vecs, guidés par Eladämri et l'Oracle *en-Vec*,

se sont rassemblées à l'orée de la forêt, et à présent ils se lancent en nombre à l'attaque de la montagne. Les moggs de Wöhlrajh s'élancent pour leur barrer la route et la bataille s'engage, un véritable bain de sang. Mais même si l'alarme n'est pas dirigée contre eux, l'image surdimensionnée de Wöhlrajh est effrayante. « Toutes les troupes au rapport aux postes d'invasion ! Grêvën *il-Vec*, retourne au Prédateur. » Cette voix semble curieusement familière à Gerrard, comme surgie d'un lointain passé.

Les sauveteurs poursuivent leur chemin dans la Forteresse, progressant vers les étages. A un moment donné, ils se trouvent devant un pont étroit qui semble mener aux geôles. Le pont n'est pas gardé. Mais dès que Gerrard y pose le pied, le piègepont (cf. *Piègepont*), construit en fluipierre, s'anime et l'attaque furieusement. Inutile de garder un pont qui se garde lui-même ! Gerrard n'a que le temps de battre en retraite. Pour distraire le piègepont, Gerrard retourne chercher le cadavre du changeforme tué par Crovax et le lance sur le pont, qui se jette avidement dessus, laissant à peine le temps de passer à Gerrard, Mirri, Crovax et Starke.

Ils parviennent alors dans les geôles. Dans l'une des cellules qui servent aussi de salles de torture, ils découvrent Karn traumatisé. Le golem était enfermé dans une salle remplie de moggs et dont le sol ondulait constamment : Karn, déséquilibré, ne cessait de tomber sur les moggs et de les écraser, causant ainsi mort involontaire sur mort involontaire. Lorsque Gerrard ouvre la porte, les moggs survivants sont trop heureux de s'enfuir sans demander leur reste. Mais comment Wöhlrajh pouvait-il savoir que Karn avait fait vœu de ne jamais blesser ou tuer d'autres êtres vivants ? Soudain Gerrard comprend tout : Wöhlrajh n'est autre que son ancien frère, Vuel. Vuel est le seul autre survivant du clan du sidar Kondo, la seule autre personne qui connaissait Karn, et le seul dont la cruauté a pu inventer une pareille forme de torture. Voilà pourquoi sa voix semblait si familière à Gerrard.

Dans une autre cellule, ils trouvent Tahngarth, à temps pour interrompre les terribles mutations que les mécanismes de la chambre de torture ont commencé à lui faire subir. Tahngarth mugit de fureur : il a échappé à Wöhlrajh, mais le voilà enlaidi à jamais. Gerrard lui tend l'épée du garde et le minotaure reprend aussitôt courage.

Fouillées rapidement, les autres cellules ne contiennent que des expériences ratées de Wöhlrajh, toutes plus difformes les unes que les autres. Mais Gerrard et Mirri découvrent une pièce attenante, un laboratoire, où ils aperçoivent Sissay enfermée dans un cylindre de verre. Le briser risque de blesser leur capitaine, mais ils n'ont pas d'autre solution pour la libérer. Le cylindre explose sous leurs coups, et Sissay en sort, désorientée, et tend la main à Gerrard pour qu'il l'aide à se relever. Mais avant que Gerrard n'ait pu la toucher, Mirri, alertée par son odorat, siffle de rage et, d'un coup de griffe, ouvre la main de Sissay, qui pousse un rugissement et change subitement d'apparence : c'était un autre changeforme, une masse informe de tentacules qui, démasquée, s'enfuit dans un coin. Le groupe poursuit son chemin en hâte.

Lorsqu'ils parviennent à un nouveau pont, une silhouette s'approche, volant dans les airs : Sélénia, qui fond sur Crovax par surprise. Mirri s'interpose (cf. *Provocation*) et lui évite une blessure mortelle, mais se retrouve elle-même sérieusement blessée au ventre. Crovax, qui entre temps a dégainé son épée, s'interpose à son tour devant Mirri et engage un duel avec son ange. Curieux duel, dont les deux participants pleurent et combattent malgré eux : Sélénia parce qu'elle est impuissante à rompre le contrôle magique imposé par Wöhlrajh, Crovax parce qu'il sait qu'il va devoir tuer lui-même le dernier être qui le rattache à sa famille massacrée, et parce qu'il aime Sélénia depuis toujours. A un moment donné, Sélénia abaisse délibérément sa garde et s'immobilise : la lame de Crovax la frappe en plein (cf. *Coup fatal*). Sélénia se brise comme du verre en éclats de magie noire et blanche. Ces éclats filent vers Crovax et pénètrent son corps. En tuant Sélénia, Crovax a achevé la destruction involontaire de tout ce qu'il aime : sa malédiction l'a finalement rattrapé. Il s'effondre par terre, à côté de l'épée de Sélénia, et devient pâle comme un linge. Il ne parvient pas à reprendre son souffle et son esprit est confus. Ses ongles grandissent en griffes, ses canines s'allongent, ses yeux deviennent rouges. Il aimerait être encore un homme ; le voilà pourtant devenu autre chose – qu'il le veuille ou non, il est à présent un vampire. Mais qui le remarque dans la précipitation générale ?

Gerrard confie Mirri et Crovax à Tahngarth et à Karn, et leur demande de retourner au vaisseau pendant que lui-même et Starke poursuivront les recherches. Starke indique à Gerrard que le chemin le plus court vers la Salle du rêve passe par les jardins de Wöhlrajh. Gerrard dit à Tahngarth d'indiquer à Hanna de venir les attendre avec l'*Aquilon* au-dessus des jardins : ils ne risquent pas de s'attarder dans la Forteresse une fois Sissay retrouvée.

Sur le chemin du retour, Karn s'immobilise soudain : il sent la présence de l'Héritage. Cela veut dire que les artefacts sont à proximité les uns des autres et qu'ils sont tout près. Mais Tahngarth ne peut pas abandonner Mirri et Crovax à eux-mêmes (cf. *Conviction*). Il laisse donc Karn suivre la piste seul et continue en direction du vaisseau. De son côté, Karn découvre un étroit passage qui, franchi, débouche sur une salle gigantesque. Là, sous son nez, sont rassemblés les artefacts de l'Héritage que les moggs avaient pillé dans les cales de l'*Aquilon*. Mais la salle est gardée par une énorme créature : rien moins que la Reine des slivoïdes, que Wöhlrajh retient prisonnière dans sa Forteresse pour mieux contrôler les essaims qui logent dans la montagne. La Reine est capable d'engendrer rapidement de nombreux petits slivoïdes et dispose déjà d'un petit essaim. Elle aperçoit Karn aussitôt et s'apprête à attaquer, mais Karn montre comment les objets déposés dans la salle s'ajustent dans différents logements prévus sur son corps de golem, et explique par gestes que les artefacts de l'Héritage font partie de lui comme les slivoïdes font partie de leur Reine. Miraculeusement, la Reine comprend, rappelle ses petits à elle (cf. *Changement d'avis*) et le laisse partir avec les artefacts.

Dans le même temps, Gerrard et Starke débouchent dans les jardins de Wöhlrajh, juste à temps pour voir une grande ombre planer au-dessus d'eux : le *Prédateur* de Grêvën *il-Vec*. Gerrard entraîne Starke sous le couvert des plantes et tous deux attendent avec angoisse (cf. *Hésitation*) tandis que le vaisseau passe juste au-dessus, mais leur présence n'est pas remarquée. Ils avancent alors le plus vite possible, mais sont pris à parti par des créatures aux allures d'escargots géants, des épix. Gerrard finit par s'en débarrasser, mais a été séparé de Starke pendant le combat. Il le retrouve ligoté par des vignes étrangleuses et sur le point d'être égorgé par son propre couteau, dont une liane s'est emparée. Gerrard libère Starke en quelques coups d'épée (cf. *Frôler la mort*) et tous deux s'enfuient à toute vitesse de ces « jardins » peu fréquentables.

Gerrard et Starke s'avancent encore et gagnent finalement le cœur de la Forteresse : la tour où se trouve la Salle du rêve. Elle n'a pas de porte, seulement des balcons tous situés en hauteur. Gerrard gravit le premier la difficile paroi de fluipierre, qui glisse sans cesse pour lui ôter toute prise (cf. *Changemur*). Starke le regarde faire nerveusement. Ils ignorent tous les deux que Wöhlrajh est au courant de leur venue, les regarde faire depuis leur entrée dans la Forteresse, aurait pu les arrêter mille fois s'il l'avait voulu, et attend avec une satisfaction insigne de se charger d'eux lui-même, à sa façon.

Gerrard atteint finalement le sommet et pénètre dans la tour. Il est arrivé dans la Salle du rêve. Là, il est soudain bombardé de visions de toutes sortes, qui semblent tout droit sorties de l'esprit de Wöhlrajh. Il revoit le rite de passage du jeune Vuel, dans lequel il est intervenu pour sauver la vie de celui qui était à l'époque son frère. Il voit ensuite la destruction du clan et la mort du sidar Kondo sous les coups de Vuel et de ses forces. Puis il est assailli par des formes horribles qui se combinent autour de la silhouette d'un jeune homme, toujours Vuel, et le métamorphosent et le corrompent à jamais en échange des grands pouvoirs qui deviennent alors les siens. La voix désincarnée de Wöhlrajh résonne dans la salle pendant que de nouvelles visions remplacent ces images du passé par les projets à venir de l'incarmal, la conquête de Dominaria par les sombres armées de celui qu'il sert, et Gerrard torturé à ses pieds. Gerrard appelle Wöhlrajh par le nom de Vuel, Vuel le fils du sidar qui les a élevés tous les deux, Vuel le voleur qui a dérobé l'Héritage à Gerrard. Wöhlrajh réplique que Gerrard s'est montré indigne de son clan en refusant l'Héritage au moment où sa famille le lui a remis, et refuse même de porter le petit pendentif en forme de sablier auquel ses parents accordaient tant de valeur. Gerrard répond que c'est délibérément qu'il ne l'a pas apporté sur lui, sachant bien que Wöhlrajh le convoitait autant que le reste de l'Héritage. Wöhlrajh raille alors Gerrard pour s'être montré si prévisible : Sissay était évidemment un appât pour l'attirer sur Rajh, lui et l'*Aquilon*, mais Gerrard est venu tout de même, non seulement par honneur, mais aussi parce qu'il est imbu de lui-même.

Wöhlrajh se montre finalement, portant sur la tête un heaume luisant d'une lueur inquiétante. A ce moment précis, Starke, qui entre temps avait suivi Gerrard, émerge de l'ombre dans le dos de l'incarmal et enfonce son poignard entre ses omoplates. Wöhlrajh se retourne, repousse Starke avec une facilité déconcertante, ôte l'arme plantée dans son dos et éclate de rire tandis que la blessure se referme en quelques secondes. Wöhlrajh se tourne de nouveau vers Gerrard et lui rappelle tout le mal qu'il lui a fait... et tout le mal que Gerrard subira en retour.

L'incarmal s'éloigne vers les profondeurs de la salle. Gerrard le suit, pour se retrouver face à deux silhouettes armées d'épées : une jeune femme aux cheveux roux, et l'autre, grande, amaigrie, vêtue de rouge, ses cheveux toujours rassemblés en une seule longue tresse : Sissay, la capitaine de l'*Aquilon*. Les yeux des deux femmes luisent de la même lueur que le heaume de Wöhlrajh. Gerrard, qui cherche

un moyen de désarmer Sissay sans la tuer, combat d'abord la jeune femme rousse, mais Starke crie de ne pas la tuer, que c'est sa fille, Takara. Il s'interpose, mais n'a plus d'arme ; d'un coup d'épée, Takara lui lacère les yeux et l'aveugle irrémédiablement. Gerrard en profite pour se glisser derrière elle et l'assommer. Il doit ensuite affronter Sissay, qui se révèle beaucoup plus difficile. Après un combat incertain, Gerrard parvient à déséquilibrer Sissay et l'assomme avec le pommeau de son épée. Tandis que Sissay s'effondre au sol, Gerrard s'élance à la poursuite de Wöhlrajh.

Il retrouve l'incarmal à l'autre bout de la salle, près d'un escalier. Le duel s'engage. Soudain, Tahngarth fait irruption dans l'escalier. Tous deux prennent l'avantage sur Wöhlrajh. Gerrard lui décoche un vigoureux coup de poing qui envoie voler le heaume dans l'escalier et déséquilibre Wöhlrajh, qui tombe à son tour. Tahngarth rugit de triomphe au moment où Gerrard porte le coup de grâce à l'incarmal... mais Gerrard a reconnu des marques de griffes sur la main de Wöhlrajh, et de fait : mort, le faux incarmal reprend sa véritable forme, celle du changeforme auquel Gerrard et Mirri avaient déjà eu affaire dans les laboratoires.

Gerrard est furieux, et exige de savoir comment Tahngarth les a rejoints malgré ses ordres. Le minotaure explique qu'il a suivi leur piste jusqu'à la tour. Une porte s'est ouverte brièvement (la même par laquelle Wöhlrajh s'est enfui ?) et il a pu entrer. Gerrard récupère le heaume de Wöhlrajh, puis insiste pour poursuivre l'incarmal. Mais Tahngarth refuse : ils sont venus avant tout pour sauver Sissay. Gerrard se résigne.

De retour à la Salle du rêve, ils retrouvent Takara et Sissay libérées du contrôle mental imposé par le heaume de Wöhlrajh. Takara, accablée de remord, bande les yeux de Starke. Sissay reconnaît Starke : c'est le traître qui a aidé à son enlèvement ! Takara s'apprête à s'interposer. Gerrard calme tout le monde : ce n'est pas le moment de régler ce genre de comptes, il faut d'abord que tout le monde quitte la Forteresse vivante. Au même moment, le fracas des cors de guerre et des armes éclate plus proche tandis que la bataille fait rage de plus en plus près de la montagne, et la voix de Wöhlrajh résonne de nouveau par toute la Forteresse, exhortant ses troupes à un combat sans merci.

Exode

Exode poursuit et termine le bloc *Tempête* et le cycle de Rajh, dans une continuité fidèle aux deux extensions précédentes. Outre quelques nouveautés, telles que des coûts alternatifs de rappel de sorts autres que des coûts de mana, ou des séries de cartes comme les Gardiennes et les Serments, *Exode* comporte une nouveauté formelle : la couleur du symbole d'extension indique désormais la rareté des cartes, et les cartes portent un numéro dans la série de l'extension, indiqué à côté du copyright. On observe que les cartes figurant les personnages de l'intrigue de *Tempête* et de *Forteresse* sont moins nombreuses et les textes d'ambiance focalisés sur quelques moments à suspense, moins explicites. *Exode* décrit davantage Rajh et ses peuples au moment de leur guerre ouverte contre Wöhlrajh.

Tandis que l'*Aquilon* gagnait la Forteresse, Ertai est resté près du portail dans l'espoir de l'ouvrir avant le retour du vaisseau et a finalement rencontré Lyna, l'émissaire soltarie. Ertai discute avec Lyna et tous deux parviennent à un accord : les soltaris aideront Ertai à ouvrir le portail ; en échange, il le maintiendra ouvert assez longtemps pour qu'ils s'échappent de Rajh et de la semi-existence qu'ils y vivent dans le Champ des Âmes. L'accord conclu, Ertai et les soltaris entreprennent le rituel d'ouverture du portail et Lyna se met en route pour prévenir l'*Aquilon*.

Aidée par les dons de passe-muraille qui sont le seul avantage de sa semi-existence, Lyna parvient finalement jusqu'à l'*Aquilon* et délivre son message à Hanna, d'abord méfiante devant l'aspect fantomatique de la soltarie.

Peu après, Tahngarth revient au vaisseau, portant Mirri inanimée sur une épaule et Crovax, qui ne vaut guère mieux, sur l'autre. Tous deux sont confiés aux bons soins d'Orime. Tahngarth informe Hanna du rendez-vous donné par Gerrard aux jardins de Wöhlrajh. Un peu plus tard, Karn revient à son tour, portant sur lui les pièces de l'Héritage pillées par les moggs du *Prédateur*. Tandis que Tahngarth s'empresse de retourner dans la Forteresse, Karn et Hanna contemplant l'Héritage retrouvé. Parmi les artefacts se trouve le Forgeciel (VO *Skyshaper*), un engin puissant capable d'améliorer grandement les performances des moteurs de l'*Aquilon*, même si son usage est risqué.

L'*Aquilon* décolle aussitôt pour rejoindre les jardins de Wöhlrajh, mais croise la route du *Prédateur*. Grêvën il-Vec ne compte pas laisser passer sa seconde chance de capturer définitivement le vaisseau :

de nouveau il ordonne de jeter des harpons et de passer à l'abordage. Mais Hanna manœuvre avec audace et tourne à son avantage les lignes lancées par le *Prédateur* : l'*Aquilon* entraîne le *Prédateur* après lui parmi les architectures tourmentées de la Forteresse, menaçant de fracasser le *Prédateur*, beaucoup plus gros, contre les rochers. Grêvën doit ordonner de couper les lignes, permettant à l'*Aquilon* de s'échapper, mais le *Prédateur*, en réponse, lance deux ornithoptères à l'attaque. Pendant ce temps, dans la salle des machines, Karn ajuste laborieusement le Forgeciel dans les complexes moteurs de l'*Aquilon*.

Au dehors, la résistance contre Wöhlrajh s'est changée en guerre et devient à présent une véritable révolution. Les elfes et les Vecs s'allient aux Kor et aux Dal à l'assaut de la Forteresse, puis opèrent une retraite stratégique, prélude à un assaut décisif.

Pendant ce temps, Gerrard, Tahngarth, Starke désormais aveugle, Takara et Sissay rebroussement chemin vers les jardins de Wöhlrajh.

L'*Aquilon* a une légère avance sur le *Prédateur*. Hanna réussit à utiliser un mécanisme thran dissimulé dans la coque du vaisseau pour abattre l'un des ornithoptères, mais celui-ci s'écrase sur la coque, causant de sérieux dégâts. L'*Aquilon* et l'ornithoptère restant filent à pleine vitesse, le second à peu de distance du premier, et arrivent en trombe au-dessus des jardins de Wöhlrajh, planant en rase-motte juste au-dessus de la cime des arbres, au moment où y arrive aussi le groupe de Sissay et de ses sauveteurs. Tahngarth, voyant l'ornithoptère s'aventurer imprudemment sous la cime des arbres, bondit dans un arbre, attend le moment propice et parvient à sauter sur le pilote de l'ornithoptère, qu'il tue net avant de diriger la machine vers l'*Aquilon* puis de l'abandonner pour sauter à bord.

Pendant ce temps, dans les quartiers de l'équipage, Crovax ne parvient pas à trouver le repos. Des voix résonnent dans sa tête et le rendent fou ; minute après minute, il perd le peu d'humanité qu'il conservait encore. Il se lève et titube jusqu'au pont. Mirri, mue par des soupçons instinctifs, le suit malgré sa propre blessure. Crovax grimpe sur le mécanisme commandant les voiles de l'*Aquilon* et entreprend de le saboter à coups de griffes. Mirri se jette sur lui pour l'arrêter et tous deux finissent par basculer par-dessus bord et tomber dans les jardins de Wöhlrajh, luttant toujours.

Tandis que Starke, Sissay et Takara rejoignent le vaisseau, Gerrard aperçoit Mirri et Crovax engagés dans un corps à corps mortel ; il s'arrête, se dirige vers eux et s'apprête à les séparer, lorsque Grêvën *il-Vec*, revenu à terre entre temps, débouche à son tour dans les jardins et se jette sur lui avec furie. Incapable d'aider Mirri et de vaincre Grêvën en même temps, Gerrard est confronté à un choix terrible : il peut tenter d'affronter Grêvën afin d'aider Mirri ensuite, obligeant l'*Aquilon* à l'attendre au risque d'être rattrapé par le *Prédateur*, Grêvën et les moggs, et mettant ainsi en danger tout ce qu'il a sauvé ; ou rejoindre le vaisseau et laisser Mirri et Crovax à leur sort. Il choisit finalement de rejoindre le vaisseau, poursuivi par Grêvën *il-Vec*.

Poussées à fond par le Forgeciel, les machines de l'*Aquilon* lui font prendre une avance croissante sur le *Prédateur* ; l'*Aquilon* atteint finalement le portail, qui s'ouvre comme prévu. L'*Aquilon* et les soltaris quittent ainsi Rajh et s'élancent dans l'Æther vers Dominaria. Au moment où le *Prédateur* va franchir à son tour le portail, un homme, qui a regardé la scène à quelque distance avec le froid détachement d'un joueur déplaçant des pions, lève une main : le portail se referme brusquement et le *Prédateur*, surpris, manque s'écraser sur une paroi du canyon. L'homme n'est autre qu'Urza, apparu au dernier moment pour donner le coup de pouce final aux sauveurs de l'Héritage qu'il a créé lui-même des siècles auparavant. Ertai, qui s'était posté sur le bord du canyon pour attendre le passage de l'*Aquilon*, s'est élancé une fraction de seconde trop tard et se retrouve prisonnier du mauvais côté du portail : au lieu de bondir sur le pont de l'*Aquilon*, c'est sur le pont du *Prédateur* qu'il atterrit rudement, tombant ainsi aux mains de Grêvën *il-Vec*.

L'émissaire Lyna est restée sur les bords du canyon, près du portail, où elle a contemplé la réussite de la mission de l'*Aquilon* en compagnie d'un Urza qu'elle connaît manifestement depuis longtemps.

« Et maintenant ? » demande-t-elle à l'Arpenteur.

« Comme toujours », répond Urza. « Nous attendons. »

L'Epopée d'Urza

Quatrième extension autonome de *Magic*, *L'Epopée d'Urza* reprend le personnage du magicien et Arpenteur Urza, apparu dans *Antiquities*, et raconte la suite de ses aventures après la fin de la guerre qui l'opposait alors à son frère Mishra ; aventures qui elles-mêmes se situent des années avant

l'intrigue des dernières extensions parues, faisant du bloc Urza à la fois une *sequel* et une *prequel*, mais surtout la preuve d'une ambition croissante de cohérence dans l'univers *Magic*, puisque le bloc Urza a pour rôle de relier entre elles les intrigues de plusieurs blocs d'extensions précédents.

L'Epopée d'Urza semble moins révolutionnaire que *Tempête* dans son approche des rapports entre jeu et univers fictif. On trouve sur les cartes moins de textes d'ambiance du type « feuilleton » racontant un passage précis de l'histoire des personnages : les textes d'ambiance en reviennent avant tout aux ficelles qui ont fait leurs preuves, les allusions et les citations directes. La part accordée à l'histoire d'Urza dans le livret fourni avec les paquets préconstruits se réduit à un encart central en couleurs dont le texte a des allures de maigre résumé à côté de l'histoire richement détaillée qu'offrait du livret *Tempête*.

Cette extension, et les deux extensions suivantes du bloc Urza, *L'Héritage d'Urza* et *La Destinée d'Urza*, marquent pourtant un changement décisif dans la logique de développement de l'univers de *Magic*, plus important encore que l'irruption dans *Magic* d'un groupe de héros récurrents l'année précédente avec *Tempête* et ses suites. Car à peu près en même temps que la sortie de *L'Epopée d'Urza* a lieu la publication des premiers romans *Magic* supervisés non plus par des éditeurs indépendants mais par Wizards of the Coast. Ces romans, qui racontent l'histoire d'Urza depuis sa naissance jusqu'à la fin de *La Destinée d'Urza* et au début de l'extension *Aquilon*, sont les premiers d'une longue série dont le rôle dans le développement de l'univers est double : d'un côté, exploiter narrativement et commercialement chaque nouvelle extension en faisant coïncider sa sortie avec celle du roman correspondant (pratique constante dès le bloc suivant, le bloc Mercadia) ; d'autre part, opérer un retour en arrière dans l'histoire des extensions précédentes et en détailler l'univers et les personnages tout en corrigeant leurs incohérences avec l'histoire des extensions plus récentes. Wizards of the Coast part du principe que les anciens développements de l'univers restent valides tant que des développements plus récents ne les contredisent pas : ainsi s'opère une distinction entre les cartes, livres, comics et fictions diverses « pre-revisionism » et les développements « post-revisionism », qui définissent la nouvelle cohérence de l'univers et de la *storyline*.

Ce changement de politique affecte profondément l'univers du jeu et les cartes elles-mêmes. Même si le plus important dans *Magic* reste la mécanique et l'équilibre du jeu, l'ère des premières éditions et des premières extensions, avec leur joyeux fourre-tout partant dans tous les sens et leurs éléments disparates impossibles à rassembler en un tout cohérent, est définitivement révolue. L'univers de *Magic* se place désormais aux côtés des grands continuums fictifs du monde de la SF et de la fantasy, et sa nouvelle série de romans entend bien rivaliser plus que jamais avec les grands pionniers du genre, *Les Royaumes Oubliés* et *Lancedragon*.

Sur le plan des mécaniques de jeu, *L'Epopée d'Urza* introduit plusieurs nouvelles capacités :

- le recyclage (cycling) permet de payer un coût de mana pour se défausser d'une carte et en piocher une autre à la place ;
- l'écho (echo) contraint à payer une seconde fois le coût d'invocation d'une créature au tour suivant son arrivée en jeu, mais permet d'invoquer rapidement des créatures puissantes ;
- certains sortilèges comprennent un effet permettant de dégager autant de terrains qu'il a fallu en engager pour les lancer, ce qui en fait des sorts « gratuits » ;
- des enchantements « croissants » accumulent des marqueurs qui rend d'autant plus puissant l'effet final une fois déclenché, tandis que les enchantements « dormants » se changent en créatures lorsque des créatures arrivent en jeu ; d'autres, les enchantements « perpétuels », reviennent dans la main du joueur au lieu d'être mis au cimetière lorsqu'ils sont détruits.

L'Epopée d'Urza marque surtout les mémoires des joueurs par la surpuissance de beaucoup de ses cartes, qui déséquilibre le jeu et rend les parties de tournois trop rapides.

Le début de l'intrigue de *L'Epopée d'Urza* reprend la fin de celle d'*Antiquities* : les deux frères artificiers, Urza et Mishra, qui désormais apparaissent en personne sur les illustrations des cartes ce qui n'était jamais le cas dans *Antiquities*, se disputent les ressources naturelles de la forêt d'Argoth (verte), découverte par hasard par un pilote d'ornithoptère de l'armée d'Urza. Chacun des deux frères désire s'approprier le bois de la forêt, précieux pour la construction de machines de guerre, tout en empêchant son adversaire d'en profiter aussi. Mais la forêt d'Argoth elle-même se dresse contre ses agresseurs : arbres, sylvins, bêtes sauvages, elfes et druides répondent à tous les dégâts causés à la forêt par autant de contre-attaques meurtrières contre l'une et l'autre armée indifféremment.

La guerre s'éternise ; Urza est poussé aux limites de la folie ; Mishra succombe à la tentation d'utiliser les sombres pouvoirs d'artefacts venus de Phyrexia, et finit par tomber aux mains des Phyrexians. Lors de la dernière bataille, Urza découvre que son frère ennemi n'est plus un être humain, mais un mélange inqualifiable de chair et de métal. Il libère alors une formidable quantité d'énergie (par l'intermédiaire du Sylex golgothien) qui détruit Mishra et une bonne partie de la forêt d'Argoth au passage. Ce cataclysme provoque l'Âge Sombre de Terisiare (*The Dark*) et, à terme, l'ère glaciaire de Dominaria (déjà détaillée dans le bloc Ere glaciaire). Au moment de cette explosion, Urza transcende sa forme mortelle et devient un Arpenteur des Plans, capable de voyager parmi les mondes. Il mettra beaucoup de temps à se remettre de cette métamorphose et des événements catastrophiques qui l'ont immédiatement précédée.

Urza jure alors de se venger des Phyrexians qui ont mené son frère à sa perte. Il parcourt les mondes à la recherche de leur plan d'origine, Phyrexia (noir), mais échoue à le découvrir, jusqu'au moment où il vient en aide à Xantcha. Xantcha est une androïde phyrexienne incapable d'atteindre sa pleine puissance et que ses maîtres sont sur le point d'exécuter. Urza la sauve et, en retour, elle le guide jusqu'à Phyrexia. Urza s'est fabriqué une armure colossale et divers équipements en prévision de son attaque. Mais parvenu sur Phyrexia, il comprend vite qu'il a largement sous-estimé ses adversaires. A demi asphyxié par l'atmosphère corrosive de ce monde de rouille et de graisse, assailli par des myriades de créatures faites de chair corrompue et de métal, il doit battre en retraite en hâte, battu, blessé et démoralisé. Xantcha parvient cependant à dérober à ses anciens maîtres une matrice qu'elle appelle son « cœur » et qui contient sa personnalité véritable.

Urza et Xantcha s'enfuient de Phyrexia et parviennent dans le Royaume de Serra, un plan artificiel né des pouvoirs de l'Arpenteuse Serra, un lieu d'ordre et de pureté (blanc) habité par des humains et par des anges créés par Serra, tous révérent l'Arpenteuse à l'égal d'une déesse. Urza et Xantcha passent cinq ans dans cet îlot de calme et de paix, le temps de se remettre de leurs blessures. Urza retrouve peu à peu sa détermination et son esprit de revanche. Guéri, il prend le temps d'examiner le monde de Serra et y découvre de troublantes similarités de structure avec Phyrexia : les deux plans sont artificiels, qui, comme tous les plans artificiels, sont irrémédiablement condamnés à s'amoindrir et finalement à s'effondrer sur eux-mêmes. Le Royaume de Serra, bien que conçu par sa créatrice comme un havre de pureté isolé du reste du multivers et hors des atteintes du temps, est condamné à disparaître : ses vastes plaines flottant dans un ciel immense se désagrègent petit à petit. Et Phyrexia, de même, n'aura qu'une existence limitée. Urza approfondit ses recherches sur Phyrexia et découvre que les Phyrexians n'ont d'autre projet que de s'installer sur Dominaria pour remplacer leur plan d'origine. Il regagne alors Dominaria en hâte, toujours accompagné de Xantcha, et part à la recherche de moyens de s'opposer à l'invasion qui se prépare.

Peu après, les Phyrexians, qui ont suivi la trace d'Urza, découvrent le Royaume de Serra. Les deux plans sont bâtis sur des fondements diamétralement opposés (mana noir et mana blanc) : l'affrontement est inévitable. Les Phyrexians envoient un contingent d'assaut dans le Royaume à la recherche de Serra. Il ne résulte une bataille furieuse, qui dure jusqu'au moment où les Phyrexians se rendent compte qu'Urza a quitté ce monde. Ils partent, mais laissent derrière eux de nombreuses victimes et la pureté du Royaume à jamais ternie. Serra quitte son monde en ruines, laissant l'une de ses archanges, Radieuse, s'emparer du pouvoir et répandre le fanatisme dans le Royaume croulant. Commence alors le voyage de Serra qui l'amènera à rencontrer Feroz et à s'installer avec lui sur les Terres Natales, histoire déjà racontée dans *Terres Natales*.

Urza et Xantcha, cependant, ont regagné Dominaria. Urza, bien que guéri de ses blessures, est toujours rongé par le remord de n'avoir pas su sauver son frère, et menace de replonger dans la folie. Xantcha parvient à le calmer en lui faisant voir régulièrement un jeune homme ressemblant étrangement à Mishra. Urza peut alors se concentrer sur ses recherches. Mais les Phyrexians finissent par retrouver la trace des deux fugitifs. Une force phyrexienne, commandée par un prêtre de Yaugzebul nommé Gix, les attaque par surprise ; Gix parvient à tuer Xantcha et le sosie de Mishra, mais Urza arrive finalement à se débarrasser de Gix et à sauver le « cœur » de Xantcha, qu'il tient à l'abri en attendant de lui trouver un nouvel usage.

Urza poursuit ses recherches. Il s'intéresse de plus en plus à l'ancien peuple des Thrans, celui dont les vestiges parsemaient la région de sa cité natale, Argive, dans *Antiquities*. Parcourant d'anciens grimoires thrans, il découvre que les Phyrexians ont déjà attaqué Dominaria par le passé et que les Thrans ont été capables de les repousser. Urza décide alors, avec toute l'ambition d'un Arpenteur, de

trouver un moyen magique de remonter le temps afin d'apprendre les secrets des Thrans dans le passé. Incapable de mener seul des recherches aussi complexes, il ouvre une académie de magie sur l'île de Tolaria (bleue) et y attire les plus talentueux apprentis sorciers de Dominaria, non sans prendre une infinité de précautions pour éviter l'infiltration d'éventuels espions de Phyrexia. Caché aux yeux de ses élèves la plupart du temps, Urza ne compte que sur ses plus fidèles seconds, en premier lieu le maître sorcier Barrin. Ensemble, ils dirigent toutes sortes d'expérimentations visant à manipuler le temps. Quelque part dans les classes, l'un des élèves les plus turbulents est un jeune garçon noir venu de Djamúraa, Téfeiri, le futur Arpenteur de *Mirage*.

Urza construit pour ses expériences un golem d'argent qu'il doue d'intelligence et de volonté propre en y incorporant le « cœur » de Xantcha. Il nomme sa création Karn et grave sur sa poitrine son symbole personnel. Les membres de l'académie parviennent à créer un portail temporel remontant vers le passé, que Karn expérimente plusieurs fois, mais le portail engloutit des quantités considérables d'énergie magique, et tout le mana rassemblé par l'académie ne parvient pas à doter le portail d'une capacité supérieure à un saut de deux jours dans le passé. Urza s'obstine, et, à la fin, un incident survient : le portail, incapable d'absorber les masses d'énergie qui y sont insufflées, explose, provoquant d'irrémediables distorsions temporelles sur toute la surface de l'île. Seule une petite moitié des membres de l'académie survivent, et Urza doit se résigner à abandonner ses expériences. L'académie est reconstruite après un certain temps, mais Urza est parti chercher dans le reste du monde d'autres moyens de vaincre les Phyrexians.

Urza retrouve la trace des anciens Thrans sur Shiv, un pays volcanique (rouge) de Dominaria. Il y découvre une immense installation très ancienne, la plate-forme de mana, qui fonctionne encore à moitié. Elle est gardée par des Viashinos, des hommes-lézards qui ont fort à faire pour repousser les attaques incessantes des tribus gobelines des montagnes avoisinantes. Urza approche pacifiquement les Viashinos et s'attire leur respect. Etudiant de plus près les mécanismes des machineries thrans, il se rend compte qu'elles ont pour but de transformer le magma des volcans shivâns en mana et de stocker cette énergie dans de grandes pierres, des lithoforces, que l'on peut ensuite utiliser pour faire fonctionner toutes sortes d'engins et d'artefacts. Une bonne partie des machines de la plate-forme échappe encore au savoir d'Urza et des Viashinos, mais il devine rapidement les avantages d'un pareil complexe magico-technologique. Urza commence alors à concevoir un ensemble d'artefacts, de composants organiques et de magie pure qui, alimenté en énergie par de telles lithoforces et une fois activé, pourrait refouler d'un seul coup l'invasion phyrexienne à l'échelle du plan.

Cet ensemble extraordinairement complexe n'est autre que l'Héritage, dont la réalisation occupera Urza et ses collaborateurs pendant des dizaines, ou plutôt des centaines d'années.

L'Héritage d'Urza

En bonne suite de *L'Epopée d'Urza*, *L'Héritage d'Urza* en prolonge les mécaniques de jeu et en poursuit l'histoire, selon la logique désormais bien rodée des blocs-trilogies d'extensions. Sur le plan du jeu, on observe :

- des créatures avec l'écho provoquant des effets lorsqu'elles arrivent en jeu ;
- des artefacts avec l'écho ;
- une série de terrains pouvant se transformer en créatures.

L'Héritage d'Urza introduit aussi des cartes destinées spécialement aux collectionneurs : des cartes Premium, recouvertes d'un vernis brillant, en moyenne 100 fois plus rares que leurs équivalents normaux.

Sur le plan de l'univers, c'est *L'Héritage d'Urza* qui opère la jonction entre l'histoire d'Urza et l'histoire du cycle de Rajh : on y voit Urza concevoir et construire l'*Aquilon* et les artefacts de l'Héritage, et on y rencontre Multani.

Après sa découverte de la plate-forme de mana sur Shiv, Urza partage son temps entre Shiv et Tolaria, où l'académie est en train d'être reconstruite (cf. *Remise à neuf*). Il est assisté par Karn, le golem d'argent, et par une de ses étudiantes, Djoïra (VO Jhoira), qui devient l'amie de Karn. Découvrant peu à peu les deux peuples qui habitent Shiv, les viashinos et les gobelins (rouges), ils se rendent compte que les gobelins sont les anciens occupants de la plate-forme thran, et que leurs compétences en matière d'artefacts se révéleraient précieuses dans sa remise en marche. Urza doit

jouer le rôle inconfortable de négociateur entre le chef des gobelins et le bey des viashinos, afin de convaincre ces derniers d'admettre les gobelins parmi eux et de les laisser travailler sur la station. Après des trésors de diplomatie et des négociations interminables, les deux peuples acceptent de collaborer. Urza commence à travailler sur un projet de machine volante, le futur *Aquilon* (cf. *Schémas d'Urza, Occasion inespérée, Seconde chance*), dont viashinos et gobelins sont chargés de fabriquer ensemble les parties métalliques. Ils ont aussi pour mission de fabriquer une lithoforce fonctionnelle, qu'Urza tentera ensuite de charger d'énergie.

Cependant, suite à la catastrophe survenue à l'académie, l'île de Tolaria (bleue) est toujours affectée par des distorsions temporelles : des « bulles » éparpillées sur l'île sont autant de zones où le temps s'écoule à une vitesse différente de la normale, et dont de nombreux occupants de l'académie se sont retrouvés prisonniers au moment de l'explosion du portail temporel. Le jeune Téfeiri est pris dans une bulle où le temps s'écoule très lentement, et où on le voit à peine bouger (cf. *Ralenti*). Certains étudiants, au contraire, pris dans des bulles de temps accéléré, grandissent, vieillissent et meurent à un rythme effréné, laissant derrière eux plusieurs générations de descendants. Un espion phyrexian du nom de K'rrick, qui se faisait appeler Kerrick par les gens de l'académie, s'est retrouvé prisonnier avec un groupe de complices, des négateurs phyrexians (noirs), dans une bulle de temps accéléré. Bien qu'incapables d'en sortir, ils parviennent à retourner à leur avantage cet isolement dans un temps plus rapide, en concevant à toute vitesse des armements et des sortilèges offensifs de plus en plus efficaces, espérant finir par trouver le moyen de survivre à la traversée des limites de leur prison.

Tandis que Barrin surveille étroitement les dangereux progrès des négateurs, Urza part pour la forêt de la Yavimaya (vert) pour y récolter des ressources en bois (cette fois-ci par des moyens pacifiques). Mais la forêt vivante, et le chef spirituel de ses habitants, le maro-sorcier Multani (cf. *Multani, maro-sorcier*), n'ignorent rien du rôle joué par Urza dans le saccage et la destruction finale de la forêt d'Argoth, et décident de lui faire payer ses crimes.

Avec l'aide de la forêt, Multani parvient à capturer Urza. La conscience de la forêt entreprend de fusionner avec l'esprit d'Urza, lui imposant de revivre cruellement le supplice infligé des siècles plus tôt à la forêt d'Argoth. Mais dans le même temps, la forêt – et Multani – sondent l'esprit d'Urza et apprennent ce qu'il a découvert sur Phyrexia. Ce processus dure plusieurs années. Pendant ce temps, malgré l'étrange absence d'Urza, les projets lancés sur Shiv et Tolaria continuent.

Lorsque Kerrick et les négateurs phyrexians se libèrent de leur bulle temporelle sur Tolaria et assaillent l'académie (cf. *Aucune pitié*), l'Arpenteur en a aussitôt conscience et, sous le choc, le lien établi par la Yavimaya avec l'esprit d'Urza est brutalement rompu. Urza se téléporte aussitôt au secours de ses élèves, et emmène accidentellement Multani avec lui. Voyant les ravages que le péril phyrexian cause sur Dominaria, Multani vient en aide à Urza et aux sorciers. La bataille est rude, mais Kerrick et ses négateurs sont finalement détruits.

À travers Multani, la Yavimaya comprend son erreur et accepte finalement de prêter son aide à Urza. Multani fait présent à Urza de la Bisengraine, une graine magique renfermée dans le cœur de la forêt, qu'Urza décide de faire pousser dans la structure métallique de l'Aquilon pour en obtenir la coque. Multani contrôlera et orientera la croissance de la Graine, avec l'aide des Faeries de Bisengraine, venus spécialement de la Yavimaya pour aider les sorciers.

Urza cherche ensuite l'énergie nécessaire pour charger en mana la lithoforce dont les équipes de la plate-forme de Shiv ont entre temps terminé la confection. Il ne trouve qu'un moyen d'obtenir l'énorme quantité d'énergie nécessaire. Il faut qu'il se rende sur un plan artificiel en train de s'effondrer, en accélère l'effondrement pour reconvertir le plan en mana pur, et stocker ce mana dans la lithoforce. Urza retourne alors au Royaume de Serra (blanc), que Serra a quitté avec une partie de ses adorateurs après l'attaque phyrexiane.

Depuis le départ d'Urza, le processus de détérioration du plan s'est accéléré : le Royaume, si lumineux pendant son premier séjour auprès de Serra, est à présent sombre et lugubre. Les derniers adorateurs de Serra ayant refusé de quitter ce monde sont dirigés par Radieuse, une zélote fanatique fière et cruelle (cf. *Radieuse, archange*). Celle-ci, qui n'a pas oublié que l'Arpenteur est la cause de tous les malheurs puisque c'est lui que les Phyrexians recherchaient, accueille Urza avec une franche hostilité.

Urza tente de convaincre Radieuse et ses archanges de quitter le Royaume pour ne pas disparaître en même temps que lui, mais les archanges refusent d'abandonner le pouvoir qui est devenu le leur

depuis le départ de Serra. Pire, tous les habitants du Royaume qui prêtent l'oreille aux avertissements d'Urza et se déclarent prêts à le suivre sont impitoyablement massacrés.

Urza n'a plus le choix : il se replie sur Dominaria et prépare une attaque. Après une bataille sans merci, durant laquelle Urza manque de peu d'être tué par Radieuse, les archanges sont renversés et les sorciers de Tolaria emmènent la population du Royaume à l'abri sur Dominaria. Seule Radieuse et une poignée de ses partisans s'accrochent encore au plan qui se délabre désormais à vue d'œil. Urza n'a d'autre solution que d'aspirer l'ensemble du plan, Radieuse et ses archanges compris, dans sa lithoforce, qui en stocke le mana durablement (cf. *Effondrement planaire*).

Urza retourne alors sur Tolaria et fête le succès de son plan et le sauvetage des Serraites en compagnie de ses disciples. Les artefacts de l'Héritage sont presque tous terminés et l'*Aquilon* est prêt à prendre son envol. Seule reste la composante humaine de l'Héritage, qu'Urza n'a pas encore examinée. Urza l'artificier avait toujours eu du mal à comprendre les humains, et son accession au statut d'Arpenteur des Mondes n'a pas amélioré les choses. Il doit pourtant inclure des êtres vivants dans son plan millénaire de résistance à l'invasion phyrexiane, sans quoi il n'y aurait personne d'assez capable pour hériter de l'Héritage.

La Destinée d'Urza

La Destinée d'Urza achève le bloc Urza et termine d'opérer la jonction entre les personnages d'*Antiquities* et ceux d'*Aquilon* et du bloc Tempête, sans grande nouveauté par rapport aux deux extensions précédentes.

Sur le plan des mécaniques de jeu, on y trouve :

- la capacité Révélation, qui rend un sort plus ou moins puissant selon que le joueur révèle plus ou moins de cartes de sa main au moment où il le lance ;
- des enchantements croissants affectant des créatures ;
- des créatures provoquant des effets particuliers lorsqu'elles quittent le jeu ;
- des sorts du type « ...rigoureux », qui retirent de la partie tous les exemplaires d'une carte.

De plus, les cartes de créatures n'ont plus désormais dans leur type « Invoquer : (type de créature) » mais « Créature : (type de créature) », ce qui rend moins compréhensible le mécanisme de l'invocation des créatures et provoque des confusions chez les nouveaux joueurs.

La fabrication de l'Héritage atteint son stade final. Urza, toujours pressé par les espions phyrexians, décide en désespoir de cause de dissimuler les artefacts de l'Héritage dans diverses parties du monde, où elles seront moins vulnérables aux tentatives de destruction et attendront en sécurité le moment de les rassembler pour s'en servir. Urza s'attelle désormais à la réalisation de la composante humaine de l'Héritage, qui en fera pleinement partie, mais sera également la volonté et la main capable de l'utiliser à bon escient.

Urza a découvert dans d'anciens écrits thrans le moyen de contrôler l'évolution du patrimoine génétique de populations entières à long terme. Il entreprend sans sourciller d'« améliorer » certaines lignées humaines de Dominaria, en particulier dans le pays de Bénalia et sur le continent de Djamúraa, en intensifiant le lien que ces populations entretiennent avec le mana naturel de leurs terrains d'habitation : rien moins qu'un vaste programme eugénique, le projet Lignées. La lignée des Capashen de Bénalia (blanc) retient tout particulièrement son attention ; Karn est chargée de veiller sur le bon déroulement du projet. Dans le même temps, Urza entreprend de se bâtir une armée de soldats métathrans (bleus), des humains procréés artificiellement dans de grandes cuves d'élevage à partir de sortilèges utilisant du mana bleu.

La plupart des sorciers de l'académie de Tolaria, au premier rang desquels la chancelière de l'académie, Rayne (cf. sa carte), et le maître-sorcier Barrin, vieux compagnon d'Urza récemment marié à Rayne, sont horrifiés par les projets de l'Arpenteur, qu'ils jugent inhumains. Certains mages vont jusqu'à démissionner de leur poste. Mais un mage isolé, nommé Gatha, juge au contraire qu'Urza ne va pas assez loin dans l'utilisation de son savoir. Faute de rencontrer le soutien nécessaire à Tolaria, Gatha quitte l'académie et va mener ses propres expériences au sein du peuple farouche des barbares de Keld (rouges).

Les expériences de Gatha progressent beaucoup plus vite que celles d'Urza. « Améliorés » par les interventions magico-génétiques de Gatha, certaines familles de Keld donnent naissance à une lignée

de seigneurs de guerre particulièrement brutaux et cruels, dotés de pouvoirs magiques capables d'éveiller des pulsions sanguinaires parmi leurs troupes, eux-mêmes étant en retour rendus plus impitoyables encore par la furie guerrière de leur entourage. Les expériences de Gatha échappent rapidement à son contrôle et cette nouvelle lignée prend le pouvoir dans le pays, donnant naissance aux rois-sorciers de Keld.

Pendant ce temps, un jeune elfe, Rofellos (vert, cf. sa carte), quitte la forêt de Llanowar et se rend en émissaire dans la Yavimaya dans le cadre d'une rencontre diplomatique entre les deux forêts, et se lie d'amitié avec Multani. La Yavimaya se prépare à la guerre contre les Phyrexians en changeant peu à peu le moindre animal et la moindre plante en combattants farouches, plus forts, plus résistants et plus agressifs. Un groupe de Phyrexians ayant eu la mauvaise idée de pénétrer dans la forêt fait la désagréable expérience de l'excellente préparation de la Yavimaya, supervisée par les pouvoirs de Multani.

Urza surveille les menées de Gatha chez les Keldes, mais elles ont attiré l'attention d'espions phyrexians qui finissent par attaquer les deux mages. Gatha doit lui-même détruire son laboratoire pour ne pas que son savoir tombe entre des mains phyrexianes. De son côté, Urza est assailli par des négateurs phyrexians (noirs) redoutablement équipés. Il parvient à les tuer tous à l'exception d'un, qui s'enfuit en utilisant un portail interplanétaire intégré à son corps d'androïde. Lancé à la poursuite du négateur, Urza le retrouve sur un plan proche de Dominaria et finit par le tuer. Lorsqu'il examine le monde où il est arrivé, il découvre pour la première fois le plan artificiel de Rajh.

Sur Rajh, Urza découvre les activités de l'incarmal en place, un nommé Davvol (le prédécesseur de Wöhlrajh), et comprend bientôt que le plan de Rajh a été créé tout spécialement dans la perspective de l'invasion de Dominaria par les Phyrexians. Sur Rajh, Urza rencontre le peuple semi-réel des Soltaris par l'entremise de leur émissaire, Lyna. Il leur promet de les aider à s'échapper de Rajh en échange de leur assistance au moment où l'invasion commencera. L'Arpenteur retourne alors sur Dominaria pour accélérer de toute urgence son projet Lignées.

Malheureusement, dans l'intervalle, les Phyrexians ont découvert l'existence du projet Lignées. Bien qu'incapables de comprendre quel peut être son but, ils entreprennent d'attaquer et de massacrer les populations des pays où Urza s'est montré le plus actif, coupant court à tous ses espoirs d'« améliorations ». Lorsque les Phyrexians s'attaquent à la lignée des Capashen de Bénalia, Karn tente tout pour sauver leur descendance. Il est finalement contraint d'emmener le seul survivant, un nouveau-né, sur le continent de Djamúraa, afin que les Phyrexians ne l'y retrouvent pas. Ce nouveau-né n'est autre que Gerrard Capashen, futur héritier de l'Héritage.

Les Masques de Mercadia

Après le *flashback* opéré par le bloc Urza, *Les Masques de Mercadia* et ses deux suites, *Némésis* et *Prophétie*, prennent la suite directe d'*Exode* et du bloc *Tempête*, en racontant la suite de l'histoire de l'*Aquilon* et de son équipage. Les trois extensions du bloc se déroulent sur des mondes différents : *Les Masques de Mercadia* décrit le plan de Mercadia, où l'*Aquilon* s'échoue juste après avoir quitté Rajh, tandis que *Némésis* et *Prophétie* détaillent les événements survenus dans le même temps sur Rajh et sur Dominaria, l'ensemble de l'histoire formant la dernière étape de la quête de l'*Aquilon* avant le début de l'invasion phyrexienne prévue de longue date par Urza.

Les Masques de Mercadia met nettement moins l'accent sur l'histoire que les extensions précédentes. Cela se voit notamment dans les textes d'ambiance, qui permettent à peine de se faire une idée de la trame générale de l'histoire, et les livrets fournis avec les paquets de base sont loin d'être aussi détaillés que celui de *Tempête*, ce qui contraint à acheter les romans pour connaître l'histoire en entier. Il faut dire qu'après le bloc Urza, les joueurs de *Magic* ont un peu oublié les péripéties du bloc *Tempête* et ne s'y intéressent peut-être plus autant ; l'ambition de l'histoire du cycle de Rajh risque aussi d'enfermer le jeu dans un système de références à des personnages et à des événements qui ne correspondent plus toujours aux attentes des joueurs (surtout des nouveaux joueurs qui ne connaissent pas l'histoire des anciennes extensions). D'où un net retrait de la logique feuilletonesque et storyboardesque du bloc *Tempête*, et la disparition de personnages certes oubliés, mais qui laissent des questions sans réponse dans l'histoire : ainsi les Soltaris, censés avoir quitté Rajh en même temps que l'*Aquilon*, ne réapparaissent plus. Dans le même temps, le magazine *The Duelist*, qui fournissait régulièrement des informations sur l'univers et les personnages, est remplacé par un nouveau

magazine généraliste de Wizards of the Coast, *TopDeck*, beaucoup moins centré sur *Magic*. Il faut dire qu'entre temps, un autre jeu de cartes estampillé Wizards of the Coast a ouvert un filon qu'il convient d'exploiter autant que possible, quitte à délaissier un peu *Magic* : *Pokémon* !

Probablement dans un souci de ne plus déséquilibrer le jeu après les nombreux problèmes de cartes surpuissantes rencontrés pendant le bloc Urza, *Les Masques de Mercadia*, cinquième extension autonome de *Magic*, est la seule à n'introduire aucune vraie nouvelle capacité. Seule la formule « n'est pas affectée par le mal d'invocation », précisée sur certaines cartes de créatures, est désormais remplacée par le mot-clé « Célérité » (*Haste*). Néanmoins, de nouvelles séries de terrains non-base apparaissent, ainsi que des cartes jouant « tribales » jouant sur les types de créatures, essentiellement des Spellshapers, des Mercenaires et des Rebelles (ces derniers en rapport immédiat avec l'histoire de l'extension).

Après son départ précipité de Rajh par le portail intermittent, l'*Aquilon* traverse l'éther qui sépare les mondes et arrive sur un autre plan, le plan de Mercadia. Mais l'arrivée sur Mercadia n'est pas brillante : le vaisseau débouche du portail à pleine vitesse, se retrouve à voler en rase-mottes au-dessus d'une plaine aride, et... s'écrase sur le seul arbre visible à des kilomètres à la ronde (cf. *Crash*).

Une bonne partie de l'équipage, guidé par Gerrard et Hanna, descend pour procéder à des réparations. Orime est restée à bord avec les blessés. Soudain, un flot d'eau surgit de nulle part soulève le vaisseau sous les yeux de Gerrard et de ses compagnons et l'emporte en direction d'une forêt, la forêt de Paillebois (V.O. Rushwood), où il est capturé par une tribu d'humains, les Cho-Arrims (blancs). Avant d'avoir pu réagir, Gerrard et la majorité de l'équipage sont arrêtés par une troupe de soldats en provenance de la ville de Mercadia (V.O. Mercadia City, qui donne son nom au plan) et y sont emmenés en prisonniers.

Mercadia est une cité on ne peut plus étrange : elle est perchée sur une montagne inversée, reposant sur la pointe, située au carrefour de toutes les routes marchandes. Elle est construite d'une façon très particulière, quasi surréaliste : par exemple, si l'on veut tourner à gauche, il faut tourner deux fois à droite. Dans les rues fourmillant d'activité de cette ville cosmopolite, Gerrard et ses compagnons parviennent à fausser compagnie à leurs gardiens et à disparaître parmi la foule.

Pendant ce temps, Orime se mêle aux ravisseurs de l'*Aquilon*. Les Cho-Arrims sont de fiers combattants qui chevauchent des créatures aux allures de tigres nommées jhovalls, et semblent adorer le dieu Ramos. Orime rencontre leur chef, Cho-Manno (cf. sa carte). Celui-ci lui explique que les Cho-Arrims sont des rebelles à l'autorité de Mercadia, qui les a chassés de leurs terres. L'arrivée de l'*Aquilon* est pour lui un signe du retour imminent de Ramos, dieu du ciel, et de la fin de la dictature mercadienne. Ramos est autrefois tombé du ciel, comme l'*Aquilon* vient de le faire, en amenant avec lui les différents peuples de ce monde, et son départ a causé tous les malheurs de Mercadia. Orime s'intéresse de plus en plus aux Cho-Arrims, et tombe amoureuse de Cho-Manno.

Dans la cité, l'équipage de l'*Aquilon*, de nouveau libre, se regroupe sous la direction de Gerrard et peut alors entrer en contact avec les autorités de la ville de façon moins contraignante, pour tenter de faire réparer leur vaisseau.

Mercadia est une cité d'illusions et de secrets bien gardés, où toutes les apparences sont trompeuses. Les membres de l'*Aquilon* rencontrent un groupe de nobles hédonistes et paresseux avec à leur tête le Magistrat, dirigeant officiel de Mercadia. Mais ils ne tardent pas à se rendre compte que les véritables maîtres de la cité ne sont pas du tout le Magistrat et ses hommes, mais bien plutôt les Kyrènes, des gobelins (rouges) fort différents de ceux de Dominaria et de Rajh : ils sont à la fois plus grands, plus élégants et plus intelligents que tous les autres gobelins jamais rencontrés par l'*Aquilon*. Sous leurs allures serviles, ce sont eux qui tirent les ficelles de la politique et de l'économie mercadiennes. Quant aux habitants ordinaires de la cité, il n'y a pas à en attendre mieux : ils sont égoïstes, cupides et paranoïaques, en partie à cause des forfaits perpétrés par une guilde d'assassins professionnels, les Catérans (noirs), des mercenaires qui louent leurs services, vols, chantages, meurtres ou autres, au plus offrant.

L'équipage de l'*Aquilon* négocie avec le Magistrat, et se voit proposer un curieux marché. Gerrard, capitaine du vaisseau, se voit confier une troupe de soldats mercadiens, qu'il devra entraîner lui-même et mener au combat contre un groupe de rebelles appelés Cho-Arrims, qui se sont emparés du vaisseau. S'il accomplit sa mission, il pourra récupérer son vaisseau et quitter Mercadia sain et sauf avec l'*Aquilon* et son équipage. Etonné par cette curieuse proposition, Gerrard a des doutes sur les

motivations réelles du Magistrat, mais n'a d'autre choix que d'accepter. Il prodigue aux soldats mercadiens un excellent entraînement, digne de son statut d'ancien maître d'armes bénalien.

Dans le même temps, la fille de Starke, Takara, secourue par l'*Aquilon* sur Rajh en même temps que Sissay, montre un comportement étrange. Elle n'a plus grand-chose de la frêle jeune fille retenue prisonnière dans la Forteresse de Wöhlrajh. Et surtout, elle qui semblait si attentive envers Starke après l'avoir accidentellement aveuglé sur Rajh, se montre froide et sèche à son égard. Dans le même temps, elle gagne la confiance de Gerrard, qui en vient rapidement à se fier à ses avis plus qu'aux conseils de Sissay ou d'Hanna.

L'équipage de l'*Aquilon* ignore encore que « Takara » n'est autre que Wöhlrajh, qui a revêtu son aspect et a quitté Rajh en même temps que l'*Aquilon*, n'hésitant pas à abandonner temporairement son poste d'incarmal pour partir à la poursuite de l'Héritage. Wöhlrajh, lors du séjour sur Phyrexia où il a cessé d'être l'humain Vuel pour devenir incarmal, est devenu un changeforme, ce qui lui a permis de se faire passer pour Takara.

Pire encore, la cité de Mercadia est elle-même aux mains des Phyrexians, qui la dirigent secrètement par l'intermédiaire des Kyrènes, et Wöhlrajh en a profité pour tendre un nouveau piège à Gerrard et à ses compagnons. « Takara » ne cesse d'entretenir la colère de Gerrard, qui supporte mal d'avoir été privé de son vaisseau. Et Gerrard se retrouve à entraîner lui-même ses futurs adversaires, encouragé par son pire ennemi !

Après quelques semaines, les soldats mercadiens sont prêts pour la bataille. Des mercenaires catérans, des brutes sanguinaires mais efficaces, sont imposés d'autorité à Gerrard pour compléter ses troupes – et pour mieux le surveiller pendant l'opération. Gerrard marche sur le territoire des Cho-Arrims. Ceux-ci, habitués depuis longtemps à l'inefficacité chronique des soldats de Mercadia, sont surpris par leur entraînement hors du commun et essuient une sévère défaite. Les troupes mercadiennes massacrent les Cho-Arrims avec un tel zèle que Gerrard commence à se demander s'il ne les a pas trop bien entraînés. Soudain, l'attaque des mercadiens est stoppée par une force dirigée par Orime en personne. Orime reproche durement à Gerrard d'avoir accepté de travailler pour les mercadiens sans rien connaître des gens qu'il est venu massacrer. Gerrard ordonne à ses troupes, un peu tard, de cesser le combat. Mais les mercenaires catérans, eux, poursuivent le massacre. Gerrard n'a d'autre choix que de les attaquer avec ses propres troupes et de tuer leur chef. Tandis qu'il tente de s'excuser auprès d'une Orime d'autant plus implacable qu'elle a vu Cho-Manno laissé pour mort sur le champ de bataille, les catérans survivants se rallient les troupes de Gerrard, lequel se retrouve cerné par ses propres soldats et arrêté pour la seconde fois, avec le reste de son équipage. Tous retournent à Mercadia, où Gerrard doit être exécuté, et l'*Aquilon* est entreposé dans les hangars de la cité.

Mais de retour à Mercadia, l'équipage de l'*Aquilon* trouve un soutien inattendu en la personne de... Skwi, le mousse gobelin. Depuis son arrivée dans la ville, celui-ci est tenu en très haute estime par les gobelins Kyrènes, qui lui ont accordé un statut très avantageux (cf. sa carte, *Skwi, nabab goblin*). Skwi joue de son autorité pour annuler la sentence de mort prononcée contre Gerrard et libérer l'équipage. Orime, Sissay et Hanna peuvent alors négocier un nouvel accord avec le Magistrat : elles se rendront dans la cité de Saprazzo afin d'y rechercher un artefact nommé la Matrice de puissance (cf. la carte éponyme) nécessaire aux réparations de l'*Aquilon*. C'est Orime qui a entendu parler de la Matrice de puissance pendant son séjour chez les Cho-Arrims, et d'après Hanna, qui en a lu la description dans le grimoire thran, cet artefact semble faire partie de l'Héritage. Pendant ce temps, Gerrard, Karn, Starke, « Takara » et Tahngarth resteront en otages à Mercadia pour garantir le retour de leur compagnons. Après cela, l'équipage de l'*Aquilon* entier accomplira une mission au service des mercadiens en échange du droit de quitter Mercadia. Le Magistrat accepte.

Orime, Sissay et Hanna quittent la ville et se rendent d'abord dans la ville de Rishada avant d'arriver à Saprazzo. Ces deux villes sont habitées par des ondins (bleus) capables de changer à volonté leur queue de poisson en jambes et vice-versa. Le trio y rencontre un haruspice qui leur raconte le mythe mercadien de Ramos, une version un peu différente de celle des Cho-Arrims, mais que les citoyens de Mercadia leur avaient cachée. Le séjour de Ramos sur Mercadia ressemble de moins en moins à une légende et de plus en plus à une réalité historique. Les trois femmes rencontrent enfin le Vizir de Saprazzo, lequel hésite à leur donner la Matrice, qui est considérée comme une relique sacrée par les saprazzois, mais il s'engage à y réfléchir. La nuit suivante, un agent mercadien infiltré à Saprazzo vole la Matrice de puissance après avoir massacré ses gardes, envoie l'artefact à Mercadia, puis accuse

faussement Orime du vol. Orime est emprisonnée ; néanmoins, le Vizir, fort honorable, veille à ce qu'elle soit traitée convenablement.

Pendant ce temps, dans la cité de Mercadia, en l'absence des autres femmes de l'équipage, « Takara » sert d'intermédiaire entre Gerrard, Karn, Starke et Tahngarth et les mercadiens, et en profite pour tenter de manipuler encore Gerrard, entretenant chez lui colère et amertume. Une nuit, après qu'elle ait provoqué une rixe entre Gerrard et Tahngarth, Skwi et Karn ramènent Gerrard à la raison. Celui-ci se rend enfin compte que le comportement de Takara est suspect et décide de ne plus lui faire confiance.

Peu après, le Magistrat convoque Starke et Takara sous prétexte d'accorder à Starke « son dû ». Le Magistrat éclate en reproche contre Starke, puis commence à le battre... aidée par « Takara », qui commence à son tour une longue tirade reprochant à Starke ses multiples trahisons. Peu à peu, la voix de Takara s'altère, devient plus grave, et Starke aveugle reconnaît avec effroi la voix de Wöhlrajh ! La véritable Takara, si elle est encore en vie, est donc toujours prisonnière sur Rajh dans les geôles de la Forteresse... S'emparant alors du couteau de son « père », « Takara » égorge Starke. Ainsi l'incarmal se venge-t-il de son ancien serviteur, à l'insu des autres membres d'équipage. Wöhlrajh, qui en fait tient le Magistrat de Mercadia à ses ordres, compte bien continuer à se faire passer pour Takara, afin de faire réparer l'*Aquilon* avant de s'en emparer et de tirer enfin vengeance de son équipage. Mais ses serviteurs mercadiens ne parviennent pas à intégrer la Matrice au moteur de l'*Aquilon* – cinq pièces nécessaires pour l'y ajuster convenablement manquent encore.

A Saprizzo, Orime est finalement secourue par... Cho-Manno ! Celui-ci, contrairement à ce qu'elle croyait, n'avait pas été tué dans la bataille, et a utilisé ses contacts à Mercadia pour apprendre sa mission à Saprizzo. Cho-Manno, aidé par Hanna et Sissay, convainc le Vizir de l'innocence d'Orime. Ils percent à jour les agissements de l'agent mercadien et décident de les retourner contre Mercadia.

Cho-Manno, Orime, Sissay et Hanna retournent sur Mercadia et, avec l'aide d'une force saprazzoise, délivrent Gerrard et les autres membres d'équipage. L'équipage de l'*Aquilon* est enfin libre et au complet. Gerrard fait ses excuses à Cho-Manno pour le rôle peu glorieux qu'il a joué dans le massacre des Cho-Arrims, et celui-ci accepte son aide dans la lutte contre les mercadiens. L'équipage décide de se séparer en trois groupes : Karn, Hanna et Skwi tenteront de retrouver l'*Aquilon* ; Gerrard, Tahngarth, Sissay, « Takara » et le gros de l'équipage partiront en quête de cinq artefacts appelés les Os de Ramos, qui, une fois combinés avec la Matrice de puissance, devraient permettre de remettre le moteur en route ; quant à Orime, elle rejoindra les Cho-Arrims avec Cho-Manno afin de soulever une révolte générale contre le Magistrat de Mercadia.

Gerrard et son groupe se mettent en route pour Boisprofond (V.O. Deepwood), où la légende dit que Ramos est tombé du ciel autrefois. Sur leur chemin, ils doivent combattre des goules, puis rencontrent un peuple de dryades, qui gardent un lieu appelé le Tumulus de Ramos (V.O. Henge of Ramos). Là, le petit groupe rencontre un gigantesque dragon-machine, qui se révèle être Ramos en personne (cf. la carte Gardien du Tumulus). Ramos leur apprend qu'il n'est autre qu'une ancienne création d'Urza ; il s'est échappé de Dominaria au moment de l'explosion qui a mis fin à la Guerre des Frères d'*Antiquities*, emmenant avec lui un navire et son équipage ainsi qu'une poignée d'ondins, et tous ont échoué sur Mercadia⁴. Plus tard, Urza a retrouvé Ramos et repris contact avec lui, et lui a remis plusieurs artefacts de l'Héritage, à savoir la Matrice et les cinq « os de Ramos », en fait de petites lithoforces, pour qu'il les garde hors de portée des agents phyrexians. Après discussion avec l'équipage de l'*Aquilon*, Ramos leur remet les cinq lithoforces. « Takara » s'empresse de s'en emparer et de partir en avant, prétendument pour les donner plus vite à Hanna et Karn.

Pendant ce temps, dans les profondeurs de la montagne inversée de Mercadia, Skwi s'éloigne un peu des autres pendant leurs recherches ; et soudain, il découvre un gigantesque hangar souterrain contenant non seulement l'*Aquilon*, mais une véritable armada de vaisseaux volants, certains encore plus gros que le *Prédateur*. Et parmi les ouvriers mercadiens et kyrènes chargés de la construction de ces vaisseaux et des réparations de l'*Aquilon*, il aperçoit aussi... des Phyrexians. Skwi est capturé avant d'avoir pu prévenir les autres. Wöhlrajh, revenu dans la ville entre temps, ordonne de garder Skwi en vie pour le moment. Toujours sous sa forme de « Takara », il va lui-même retrouver Hanna et

⁴ La carte *Gardien du cromlech* stipule pourtant que la créature mécanique est une ancienne machine thran restée fonctionnelle des siècles après la disparition de ses créateurs. Il semble que les cartes et les romans ne soient pas tout à fait cohérents en ce qui concerne les origines de Ramos.

Karn et les informe que tous les autres sont morts et qu'elle seule a pu s'échapper. Karn, qui n'en croit pas un mot, gifle « Takara ». Percé à jour mais triomphant, Wöhlrajh se démasque enfin sous sa véritable apparence (cf. *Démasquer*) et utilise Skwi comme otage pour forcer Hanna et Karn à monter à bord de l'*Aquilon* et à ajuster la Matrice de puissance au moteur à l'aide des cinq lithoforces.

Pendant ce temps, Cho-Manno et Orime, laquelle s'inquiète de ne voir aucun de ses compagnons de retour, accélèrent le déclenchement de la révolte dans la cité de Mercadia.

Gerrard, Sissay, Tahngarth et le gros de l'équipage reviennent finalement à Mercadia, partent en quête d'Hanna, Karn et Skwi, et finissent par tomber à leur tour sur le hangar souterrain. Pendant ce temps, Hanna et Karn ont réparé le vaisseau et gagnent du temps en ayant l'air occupés, dans l'espoir que Gerrard et les autres arriveront à temps. Mais Wöhlrajh n'est pas longtemps dupe, et se prépare à faire décoller l'*Aquilon*. Dans l'intervalle, Gerrard et ses compagnons sont sidérés par la quantité d'armes et de vaisseaux stockés dans les hangars de Mercadia, et finissent par se frayer un chemin jusqu'à l'*Aquilon* en dépit des patrouilles gobelines qui gardent les vaisseaux. Ils mettent à profit l'étroitesse des hangars pour mettre le feu à l'un des vaisseaux phyrexians, ce qui suffit à provoquer un incendie qui se propagera peu à peu à toute la flotte.

Parvenu devant l'*Aquilon*, Gerrard se trouve enfin face à face avec Wöhlrajh le changeforme – mais cette fois le véritable incarmal, pas le changeforme domestiqué qu'il a tué dans la Forteresse. Wöhlrajh laisse éclater sa jubilation : il s'est emparé du vaisseau, de l'Héritage, d'Hanna et de Karn, et va bientôt tuer Gerrard. Gerrard fait remarquer que la flotte que Wöhlrajh avait entreposée dans les hangars est actuellement en flammes. Qu'importe, répond Wöhlrajh avec un calme inquiétant : ce n'était qu'une infime parcelle de la flotte phyrexienne qui envahira bientôt Dominaria. Gerrard et l'incarmal se précipitent alors l'un contre l'autre et le duel s'engage. Gerrard prend rapidement le dessus, et finit par couper Wöhlrajh en deux. Dans le même temps, à bord de l'*Aquilon*, Tahngarth et le reste de l'équipage livrent combat aux gardes mercadiens et kyrènes et finissent par libérer le vaisseau. L'équipage est enfin réuni, la Matrice de puissance et les nouvelles lithoforces sont en place, l'*Aquilon* est prêt à quitter Mercadia. Mieux encore, les Phyrexians ont ajouté des canons à rayons d'énergie à plusieurs endroits de la coque, qu'il est largement temps de retourner contre eux. L'*Aquilon* décolle au plus vite tandis que les flammes dévorent déjà les vaisseaux voisins.

C'est le moment que choisit Wöhlrajh pour se reconstituer et se relever, blessé certes mais bien vivant – manifestement, Gerrard a encore beaucoup à apprendre sur l'anatomie des changeformes ! Maudissant Gerrard et son équipage, l'incarmal s'enfuit... et réparaît quelques instants plus tard, à la proue d'un énorme vaisseau volant dissimulé dans une partie secrète du hangar : c'est le *Traître* (V.O. *Recreant*), navire amiral de sa flotte, qui se lance à la poursuite de l'*Aquilon*.

Au dehors, la ville est en plein chaos tandis que Cho-Manno et ses révolutionnaires combattent dans les rues de la ville. Ils finissent par assaillir la tour du gouvernement, et c'est Orime qui tue le Magistrat, libérant ainsi les Cho-Arrims de l'oppression mercadienne.

Pendant ce temps, l'*Aquilon* fonce vers la sortie dans l'incendie général, talonné par le *Traître*, tandis que les étranges mécanismes des vaisseaux phyrexians explosent les uns après les autres derrière eux.

La victoire des révolutionnaires est complète, mais mercadiens et Cho-Arrims menacent de s'entretuer dans un bain de sang. Cho-Manno tente un discours fédérateur sur les « enfants de Ramos », mais ne parvient pas à les convaincre... jusqu'au moment où l'*Aquilon* jaillit de la montagne dans un jet de flammes et file vers le ciel, à la stupeur des belligérants, qui y reconnaissent aussitôt un signe lié à leurs versions respectives du mythe de Ramos.

Dans le ciel de Mercadia, l'*Aquilon* ne parvient pas à semer le *Traître* – leur poursuivant est bien plus énorme que le *Prédateur*, mais aussi beaucoup plus maniable. Finalement, l'équipage tente le tout pour le tout et concentre toute l'énergie du vaisseau, y compris celle des moteurs, vers le canon de poupe, dirigé par Skwi, qui n'aura droit qu'à un seul tir. Et le stratagème fonctionne : le *Traître* est abattu par la déflagration d'énergie et entame sa chute vers le sol, où il s'annihilerait dans une gigantesque explosion. Wöhlrajh serait-il mort ? Non ! Car la coque du *Traître* abrite un portail que Wöhlrajh emprunte pendant la chute de son vaisseau : l'incarmal, défait mais non vaincu, retourne dans son monde d'origine, Rajh, pour y préparer sa vengeance. Mais l'équipage de l'*Aquilon*, pour le moment, croit Wöhlrajh mort.

Les troubles dans la cité de Mercadia sont définitivement calmés par l'arrivée de Ramos en personne, qui se montre enfin après des siècles de retraite dans le Tumulus et réconcilie tout le monde. Orime aime Cho-Manno, mais n'abandonnera jamais l'*Aquilon*, du moins pas avant que sa mission ne

soit terminée. Elle part donc avec les autres, mais reviendra plus tard, quand tout sera fini... si elle peut.

L'*Aquilon*, de nouveau à sa pleine puissance, quitte Mercadia, traverse l'éther, et retourne sur Dominaria... où l'équipage, inquiet, espère arriver à temps pour contrer l'invasion phyrexiane à présent imminente.

Némésis

Tandis que *Les Masques de Mercadia* détaillait la suite du voyage de l'*Aquilon* après son départ de Rajh, la seconde extension du bloc, *Némésis*, relate les événements qui surviennent sur Rajh pendant que l'*Aquilon* explore Mercadia. On y apprend ainsi ce qui est arrivé aux membres de l'*Aquilon* laissés en arrière à la fin d'*Exode*, à savoir Ertaï et Crovax, et ce que deviennent les rebelles menés par Eladämri contre la Forteresse. On y retrouve aussi la véritable Takara, puisque *Les Masques de Mercadia* a révélé que celle qui avait quitté Rajh avec l'*Aquilon* n'était autre que Wöhlrajh déguisé, et on y apprend ce qui se passe dans la Forteresse en l'absence de Wöhlrajh, qui a imprudemment abandonné son poste au moment où les rebelles n'ont jamais été aussi proches de la victoire.

Mais une fois encore, peu de détails sont donnés sur les événements de l'histoire par les cartes elles-mêmes. Celles-ci s'organisent plutôt selon une logique structurelle assez simple : rebelles contre agents de la Forteresse, et diverses cartes apportant quelques touches supplémentaires au monde de Rajh.

Sur le plan des mécanismes de jeu, *Némésis* introduit :

- une nouvelle capacité, l'Evanescence (*Fading*), qui limite la durée de vie de certaines créatures à un nombre de tours donné ;
- un groupe de créatures rouges, les laccolithes (*laccoliths*) ;
- une série d'enchantelements, les Sceaux (seals), qui déclenchent un effet lorsqu'on les sacrifie.

Les types de créatures apparus dans *Les Masques de Mercadia*, Rebelles, Mercenaires et Spellshapers, sont également repris et développés dans *Némésis*.

Les cartes de *Némésis* apportent assez peu à la description du monde de Rajh, déjà richement détaillé par les trois extensions du bloc Tempête. Parmi les rebelles des tribus humaines (blanches) apparaissent des représentants d'un Ordre du Poing de Soie (V.O. Silkenfist Order) dont on ne connaît que le nom. On retrouve les ondins de Souchemer (bleus), qui ne prennent pas part au conflit entre les rebelles et la Forteresse, mais s'en prennent indistinctement à quiconque s'aventure dans leur domaine. Sur les cartes noires, Crovax, sous une nouvelle apparence, est maintenant le commandant implacable des forces de la Forteresse, tandis que Wöhlrajh apparaît en carte sous le nom de Wöhlrajh le Déchu (Volrath the Fallen) et qu'on trouve des citations d'un personnage appelé Belfe (V.O. Belbe). Des créatures volantes appelées percheux (V.O. perchers) font office de pigeons voyageurs de la Forteresse. Les cartes rouges marquent le retour de la fluipierre, accompagnée de la série des créatures de laccolithe, des quadrupèdes aux allures sauriennes dont la carapace de pierre comporte des cheminées crachant des jets de lave. Les cartes vertes figurent à nouveau les elfes et la faune et flore de la forêt de Linciel. Une substance (ou un phénomène ?) appelé parallaxe (parallax), ayant la capacité de décomposer les êtres en bulles de réalité fuyante, apparaît sur des cartes de plusieurs couleurs.

Le *Prédateur* figure parmi les artefacts. Parmi les terrains, on trouve des *Confins de Rajh*, et l'illustration du Générateur de terrains, surtout comparée à celles du *Prédateur* et de la carte rouge *Ride de flammes*, laisse penser que la Forteresse a changé d'aspect après que Crovax s'en soit rendu maître. Les textes d'ambiance laissent deviner que les rebelles ne sont pas parvenus (et ne parviennent toujours pas) à se libérer du joug des incarmals. Crovax sous son nouvel aspect apparaît sur la carte *Incarmal en devenir*, tandis que la carte blanche *Renversement* montre Wöhlrajh en train de tomber en morceaux sous l'effet d'un sortilège. Visiblement, Crovax a été refaçonné par l'ennemi pour devenir le nouvel incarmal de Rajh, aux dépens de Wöhlrajh.

Les cartes laissent dans l'ombre beaucoup d'aspects de l'intrigue laissée en suspens dans *Exode*. Par exemple, le nom d'Ertaï n'apparaît qu'une fois en tout et pour tout, comme auteur de la citation qui sert de texte d'ambiance à la carte *Oraxide*, et sans grand rapport avec l'intrigue générale. De même Grêvën-il-Vec n'apparaît que sur la carte bleue *Domination*, toujours comme serviteur de Wöhlrajh.

Comme pour *Les Masques de Mercadia*, le joueur est renvoyé au roman correspondant pour connaître le détail de l'histoire. On ne retiendra ici que les détails nécessaires pour comprendre l'évolution des personnages déjà apparus dans les extensions précédentes. L'intrigue de *Némésis* est sans doute l'épisode le plus sombre de la saga, puisqu'elle montre le passage à l'ennemi de deux membres d'équipage abandonnés derrière lui par l'*Aquilon* : Crovax et Ertai.

Ertai, capturé par Grêvën-il-Vec après sa chute sur le pont du *Prédateur*, est contraint d'aider le vaisseau, fortement endommagé, à regagner la Forteresse intact. Là, Ertai et Grêvën découvrent que Wöhlrajh a disparu, laissant son poste d'incarmal vacant. Fort heureusement, les troupes de la Forteresse ont réussi à repousser temporairement les rebelles. Grêvën signale aux forces obscures qui gouvernaient Wöhlrajh lui-même – les Phyrexians – la disparition de son maître.

Dans le même temps, les Phyrexians, n'ont pas cessé un instant d'agir dans l'ombre pour assurer la continuité de leurs plans. Le « Seigneur des Landes » mentionné dès *Aquilon*, qui n'est autre que Yaugzebul, grand ennemi d'Urza dans *L'Épopée d'Urza* et ses suites, a planifié de très longue date l'invasion de Dominaria par Phyrexia. Dans la perspective de cette invasion, le plan artificiel de Rajh est destiné à jouer un rôle très particulier. Créé entièrement à partir de fluipierre et de « morceaux » de Dominaria arrachés par magie à leur plan d'origine, Rajh va servir littéralement de moyen de transport immobile aux troupes phyrexianes. Le plan de Rajh ne cesse de s'étendre grâce aux générateurs de fluipierre disposés dans la Forteresse (d'où le *Générateur de terrains*), et sa géographie reproduit exactement celle de Dominaria. Au moment de la future invasion, le plan de Rajh traversera l'éther d'un coup et apparaîtra sur Dominaria, dont il recouvrira la surface comme un masque ou un moule, apportant avec lui au même instants toutes les troupes qui y étaient stationnées.

Or le plan de Rajh aura bientôt terminé sa lente croissance, et il est impensable de laisser inoccupé le poste d'incarmal au moment où les instructions venues de Phyrexia doivent être suivies sans le moindre retard. Les Phyrexians opèrent donc selon leur mode favori : métamorphoser leurs anciens ennemis pour les changer en pantins corrompus à leur service. Belfe et Crovax sont deux victimes de ces sombres machinations.

Sitôt après la disparition de Wöhlrajh, Belfe, la fille d'Eladämri, est empoisonnée par un assassin phyrexian, et son corps emporté sur Phyrexia pour y être transformé au service de ses nouveaux maîtres. Eladämri, ignorant de ce que sa fille va devenir, jure de se venger. Métamorphosée par divers implants, remodelée au point d'avoir à peu près oublié tout ce qu'elle était, placée sous la surveillance d'une lentille logée dans son corps et qui instruit Phyrexia de ses moindres faits et gestes, Belfe est renvoyée sur Rajh en tant qu'émissaire de Phyrexia, avec pour mission de déterminer le meilleur candidat au poste d'incarmal.

Quant à Crovax, devenu vampire après avoir tué Sélénia, puis tombé aux mains des forces de la Forteresse après avoir tué Mirri dans les jardins de Wöhlrajh, il a également été emmené sur Phyrexia. Là, des Phyrexians l'ont transformé en un colosse cruel doué d'une force contre-nature et ont renforcé à l'excès sa nature vampirique pour lui conférer le pouvoir de se nourrir de la vie des autres. Ils lui ont même appris à contrôler la fluipierre, comme Wöhlrajh savait le faire.

Crovax est le candidat favori au poste de nouvel incarmal de Rajh, mais les Phyrexians n'entendent pas le laisser arriver au pouvoir sans le mettre d'abord à l'épreuve. Lorsque Crovax transformé revient sur Rajh, il doit tempérer sa soif de pouvoir, car Belfe le surveille. Bien qu'à présent phyrexienne, Belfe n'apprécie guère Crovax, qui se montre très vite brutal envers ses propres troupes. Belfe se doit de rechercher les candidats possibles à la succession de Wöhlrajh : elle ne nommera incarmal que celui qui se montrera réellement le plus efficace – et vaincra ses rivaux.

Interrogé par Belfe, Grêvën-il-Vec, brisé par les multiples tortures que lui a imposées son ancien maître, n'a plus la moindre ambition et renonce à prétendre au statut d'incarmal, se contentant de rester un outil au service de ses maîtres. Mais Belfe a bientôt un autre candidat possible en tête : Ertai, qu'elle a rencontré en arrivant à la Forteresse et qui, prisonnier, n'a encore rien perdu de son aplomb.

Peu après, Grêvën-il-Vec emmène Ertai dans la salle de torture et tente de lui arracher des informations sur l'*Aquilon* et son équipage, mais le jeune magicien parvient à résister sous la torture. Grêvën laisse Ertai et rencontre officiellement Crovax pour la première fois. Les deux commandants s'entendent très mal et ne tardent pas à en venir aux mains, mais Crovax trouve rapidement le moyen de contrôler la colonne vertébrale artificielle de Grêvën, qui est vite réduit à l'impuissance. Crovax, sûr de lui, part lancer un assaut contre les rebelles de Rajh, afin de prouver son efficacité comme futur incarmal. Grêvën a appris par ses sources que les rebelles sont déjà au courant des mouvements des

troupes de Crovax et s'apprêtent à lui tendre un piège. Avertie, Belfe ordonne à Grêvèn de ne rien dire : ce sera un test de l'efficacité de Crovax.

Pendant ce temps, les nouvelles des dégâts subis par le *Prédateur* et de la disparition de Wöhlrajh se sont répandues sur Rajh comme une traînée de poudre, renforçant encore la volonté des rebelles. Eladämri et l'Oracle *en-Vec* sont à présent définitivement reconnus comme chefs de la rébellion commune.

Après le départ de Crovax, Belfe va trouver Ertai et, à sa grande stupéfaction, lui propose d'entrer dans la compétition pour le statut d'incarmal. Ertai décide de jouer le jeu, profitant de cette occasion inespérée de rester vivant et d'être mieux traité. Belfe guérit les blessures d'Ertai en l'emmenant dans une chambre de jouvence ; mais celle-ci ne le guérit que temporairement et il doit la réutiliser régulièrement. La chambre fonctionne à l'aide de mana noir, qui modifie subtilement le corps d'Ertai, le rendant plus fort et plus massif, mais aussi sa magie et son esprit. Plus Ertai l'utilisera, plus il se rapprochera des Phyrexiens.

Grêvèn, Belfe et Ertai s'entretiennent ensuite d'un plan pour éviter toute insurrection de masse en cas de défaite de Crovax. Ertai suggère de capturer des otages dans les tribus Kor, Vec et Dal qui vivent à proximité de la Forteresse. Il précise qu'ils ne devront pas être brutalisés pour l'instant afin de constituer une meilleure garantie à l'avenir. Grêvèn et Belfe sont favorablement impressionnés par la stratégie du jeune magicien, et Grêvèn la met à exécution. Ertai semble prendre au sérieux ses chances de devenir incarmal ; il a déjà commencé à se transformer physiquement, et commence même à savoir influencer magiquement la fluipierre. Mais Ertai joue encore la comédie : altéré ou non, il espère toujours regagner le portail et s'échapper de Rajh, d'une façon ou d'une autre. Belfe, de son côté, se sent de plus en plus attirée vers Ertai.

Dans l'intervalle, les forces de Crovax engagent la bataille contre les rebelles d'Eladämri. Ceux-ci, qui ont pris position dans un poste avancé des forces de la Forteresse, parviennent à prendre les forces de Crovax par surprise et détruisent plus de la moitié de ses troupes. Un jeune combattant vec, Lin Sivvi, se fait particulièrement remarquer pendant la bataille. Eladämri apprend le plan de Crovax et décide de lui tendre un nouveau piège. Les troupes rebelles se retirent.

Crovax rentre à la Forteresse bien avant ses troupes en se téléportant. Grêvèn part sur le *Prédateur* nouvellement réparé afin de raccompagner ses troupes et de relever leur moral. Pendant son absence, Crovax détourne les otages dans le labyrinthe de la Forteresse et, avide de se nourrir de leur énergie vitale, les massacre tous en les empalant sur des lances qu'il fait surgir du sol. Belfe et Ertai arrivent sur ces entrefaites et sont horrifiés. Belfe répète qu'elle ne peut nommer Crovax incarmal : pour l'instant, il a essuyé une défaite et montré la preuve de son manque total de subtilité. Mais Crovax reste sûr de lui.

Tandis que les troupes rebelles se rassemblent de nouveau, l'Oracle *en-Vec* fait à Eladämri, devant ses troupes, une étrange prédiction : il ne parviendra jamais à vaincre ses ennemis sur Rajh, et le destin l'amènera jusqu'à la Forteresse chargé de chaînes ; mais parvenu là, un mort lui ouvrira une porte sur un monde lumineux et coloré, où Eladämri deviendra Korvecdal. Les troupes d'Eladämri l'acclament comme le nouveau Korvecdal. Eladämri a alors une idée, il a trouvé son piège : il infiltrera la Forteresse chargé de chaînes, en faisant croire qu'il a été prisonnier, mais ses gardes seront tous des rebelles habillés en soldats de la Forteresse.

Pendant ce temps, Belfe et Ertai s'entretiennent seule à seul. Belfe avoue à Ertai qu'elle déteste Crovax, mais qu'elle ne peut le tuer : l'unique sens de sa vie consiste à choisir un nouvel incarmal pour Rajh, c'est pour cela qu'elle a été créée. Ertai la presse de vivre pour autre chose, et de trouver un moyen de tuer Crovax. Belfe réplique qu'elle ne peut pas, ce serait trahir son peuple, les Phyrexiens. Ertai réplique que Belfe n'a rien d'un Phyrexien, elle est aussi humaine que lui. Ertai attire Belfe contre lui, mais au dernier moment elle recule : elle porte en elle cette lentille magique qui transmet tous ses faits et gestes à ses maîtres. Ertai ne peut ni lui ôter l'artefact ni le détruire, mais trouve un moyen de le désactiver temporairement. Quelques heures plus tard, Crovax surprend le couple en pleine intimité et accable Belfe de ses sarcasmes. Belfe parvient à le renvoyer en lui concédant que le prochain incarmal sera choisi dans deux jours, pas davantage, et uniquement sur des critères d'efficacité stratégique. Crovax part satisfait, mais prépare ses troupes, bien décidé à devenir incarmal avec ou sans l'aval de l'émissaire phyrexiene. Belfe et Ertai cherchent désespérément un moyen de se débarrasser de Crovax, mais Belfe n'a aucune solution et Ertai sait bien que lui-même n'a aucune chance face à Crovax.

Peu après, Eladämri, chargé de chaînes, est amené dans la salle du trône, devant Crovax et Belfe. Apercevant sa propre fille bien vivante et métamorphosée par les Phyrexians, le seigneur des elfes bout de rage.

Belfe tente de prendre prétexte de la capture d'Eladämri pour tenter de repousser encore la date de la nomination du nouvel incarmal. Crovax finit par perdre patience, fait capturer Ertäi et menace de le tuer. Belfe finit par céder : elle nommera Crovax incarmal le lendemain, lorsqu'Eladämri aura été torturé et interrogé.

Un peu plus tard, Grêvën entreprend de torturer Ertäi, mais l'elfe ne pousse pas un cri. Pendant ce temps, les autres rebelles infiltrés dans la Forteresse, dirigés par Lin Sivvi, se glissent jusqu'au *Prédacteur* et l'attaquent, parvenant à causer de sérieux dégâts au vaisseau et privant ainsi les forces de la Forteresse de leur suprématie aérienne. Lorsque l'alarme est donnée, Grêvën doit s'interrompre et abandonne Eladämri ligoté dans sa cellule.

Eladämri parvient à se libérer et fracture la porte de sa cellule. Parcourant les couloirs des geôles, il libère une jeune femme aux cheveux roux : Takara, non pas la fausse Takara qui a quitté Rajh pour Mercadia à bord de l'*Aquilon*, mais la véritable fille de Starke. Takara, qui s'était elle-même infiltrée dans la Forteresse à la recherche de renseignements lorsqu'elle a été capturée des années plus tôt, entraîne Eladämri jusqu'à la salle des cartes et lui montre ce qu'elle avait trouvé : le plan d'invasion de Dominaria par Wöhlrajh, et par les forces dont Wöhlrajh n'est que le serviteur. Eladämri et Takara sont alors rejoints par Lin Sivvi et les autres rebelles, et, leur mission accomplie, tentent de se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur de la Forteresse.

Pendant ce temps, Crovax précipite les choses auprès de Belfe. La cérémonie a lieu plus tôt que prévu, mais alors que Belfe s'apprête à contrecœur à proclamer Crovax incarmal, Grêvën survient en compagnie d'un nouveau venu, qui traite Crovax d'usurpateur et s'avère plus doué que lui pour contrôler la fluipierre. Ce n'est autre que Wöhlrajh, de retour de Mercadia, qui entend bien conserver son poste.

Belfe annonce que Crovax et Wöhlrajh doivent s'affronter en combat singulier et que le vainqueur sera proclamé incarmal. Le combat semble favoriser Wöhlrajh, qui a une meilleure maîtrise de la fluipierre que Crovax et se montre plus agile. Mais Crovax ne se prive pas de tuer au hasard des membres de l'assistance autour de lui pour se nourrir de leur force vitale et renouveler son énergie indéfiniment. Ertäi assiste au combat, perplexe. Il comprend finalement que si Wöhlrajh l'emporte, il ne lui laissera jamais la vie sauve, et se résout amèrement à aider Crovax. Le moment venu, Ertäi utilise par surprise le léger contrôle qu'il a de la fluipierre pour détourner une attaque de Wöhlrajh, le mettant ainsi à la merci de Crovax. Wöhlrajh est vaincu et emprisonné, et Crovax est proclamé nouvel incarmal de Rajh.

Crovax, Belfe et Ertäi apprennent alors que des rebelles se sont infiltrés dans la Forteresse. Faute de mieux, Eladämri, Lin Sivvi, Takara et leurs compagnons se sont retranchés dans la Salle du rêve. Belfe persuade Crovax de la laisser négocier avec eux, car la Salle du rêve, située au cœur de la Forteresse, est virtuellement inexpugnable. En réalité, dès son arrivée à la Forteresse, Belfe avait dissimulé un petit portail magique de secours dans la Salle du rêve, afin de disposer d'une échappatoire en cas d'une rébellion de Crovax contre ses maîtres. N'ayant aucune envie de voir Crovax se nourrir d'autres vies humaines, elle révèle aux rebelles l'existence du portail et leur offre de s'échapper de Rajh, mais les prévient que le portail ne pourra transporter qu'une poignée d'entre eux avant d'être déchargé. Eladämri comprend alors la fin de la prophétie de l'Oracle *en-Vec* : le « mort » ouvrant une porte vers un monde de lumière n'est autre que sa fille morte, Belfe. Eladämri réclame aussitôt que Belfe règle le portail pour qu'il donne sur Dominaria.

Entre temps, Ertäi, qui a dû faire un séjour dans la chambre de jouvence pour retrouver ses forces après sa participation inopinée au duel entre Wöhlrajh et Crovax, se précipite vers la Salle du rêve. Belfe lui avait révélé l'existence du portail, mais pas son mode d'emploi, et à présent Ertäi n'a qu'une envie : convaincre Belfe d'utiliser le portail pour fuir Rajh avec lui au lieu d'en faire profiter les rebelles. Faute de mieux, il apprend à Grêvën-*il-Vec* l'existence du portail et tous deux, assistés par une escouade de gardes, entreprennent de forcer les portes. A l'intérieur, Belfe termine le processus d'ouverture du portail (cf. *Portail de Belfe*). Il s'active, et la campagne dominarienne apparaît de l'autre côté. Takara se jette aussitôt par l'ouverture. Eladämri fait passer Lin Sivvi devant lui, puis se tourne vers Belfe et, préférant tuer sa fille plutôt que de la laisser sous l'influence des Phyrexians, lui

jette au visage un poison corrosif, le même qui a servi à la tuer et qu'il avait juré d'utiliser pour sa vengeance.

Les portes enfoncées, Ertai et Grêvën arrivent juste à temps pour voir Belfe mourir dans d'atroces souffrances et Eladämri disparaître de l'autre côté du portail, qui, sa limite de charge atteinte, se désactive définitivement. La dernière porte de sortie possible pour Ertai vient de se refermer sous ses yeux.

Définitivement maître de Rajh, Crovax torture cruellement Grêvën-*il-Vec* pour avoir aidé Wöhlrajh à venir le provoquer, mais le garde en vie à son service. Ertai, grâce à son intervention déterminante pendant le duel final, gagne le droit de rester vivant, mais c'est bien tout : condamné à jamais à une existence servile, il est emmené sur Phyrexia, où on achève de le métamorphoser pour en faire un parfait outil au service de Crovax.

Enfin, Crovax organise les funérailles de Belfe, qui sera brûlée sur un énorme bûcher. Mais le vrai but de la cérémonie est tout autre. Crovax fait paraître Wöhlrajh, dépouillé de tous les implants phyrexians qui faisaient de lui un puissant changeforme, son corps d'humain mis à nu. Ses gardes repèrent tous ceux qui témoignent encore du respect à Wöhlrajh afin de les éliminer en temps voulu. Crovax supplicie Wöhlrajh en lui injectant de la fluipierre dans le corps, puis donne à Ertai l'ordre d'exécuter l'ancien incarmal. Sur un mot d'Ertai, la fluipierre se désassemble et Wöhlrajh tombe littéralement en morceaux.

Le bûcher éteint, il ne reste de Belfe qu'un endosquelette de métal, implant phyrexian. Ertai, désespéré, fouille les cendres à la recherche de ses véritables restes. Il retrouve finalement son crâne, le prend dans ses mains, puis le laisse échapper et s'enfuit à toutes jambes. Sur le crâne de Belfe, la lentille de surveillance des Phyrexians est intacte, elle aussi...

Prophétie

Troisième extension du bloc Masques, *Prophétie* s'intéresse cette fois aux événements survenus sur Dominaria dans le même temps que ceux de Mercadia décrits dans *Les Masques de Mercadia* et ceux de Rajh décrits dans *Némésis*. Le bloc Masques se sera ainsi caractérisé par l'ambition de mener de front trois histoires, celle de l'*Aquilon* sur Mercadia, celle des rebelles d'Eladämri sur Rajh, et celle de Dominaria. Histoire déjà probablement difficile à suivre pour un joueur qui ne s'est pas spécialement intéressé aux histoires précédentes ; mais même les joueurs de longue date ont dû avoir du mal à s'y retrouver dans les extensions de ce bloc, dont les cartes ne facilitent encore une fois pas la tâche à qui tente de reconstituer l'histoire d'après les textes d'ambiance et les illustrations.

Pour complexifier encore les choses, *Prophétie* fait le lien entre deux blocs précédents, le bloc Mirage et le bloc Urza, dont il mêle les personnages et les peuples. Faute d'une cohérence aussi rigoureuse que par le passé, l'ambition de l'ensemble ne va pas sans une certaine confusion.

Mais comme (presque) toujours dans la logique de développement de *Magic*, les cartes et le jeu lui-même passent en premier. *Prophétie* ne propose pas de nouvelles capacités à mots-clés (pourtant toujours plus « visibles »), mais des séries de cartes fondées sur les mêmes mécanismes et présentes dans les cinq couleurs :

- les « avatars » sont des créatures puissantes qui deviennent encore plus puissantes si le joueur adverse se trouve dans une certaine situation ;
- les « vents » sont cinq sortilèges chers en mana mais aux effets puissants ;
- les sorts « rhytiques » ont des effets supplémentaires avantageux qu'un joueur adverse peut empêcher en dépensant du mana ;
- enfin, l'extension comprend cinq personnages légendaires, une par couleur, dont Jolrael, l'un des principaux personnages du bloc Mirage. Ils ont comme type « Spellshapers », et prolongent ainsi les séries de cartes du même type vues dans les deux extensions précédentes.

Encore une fois, le détail de l'histoire est très peu détaillé sur les cartes. L'intrigue générale est la suivante : le continent de Djamúraa, déjà exploré dans *Mirage* et *Visions*, est envahi par les barbares keldes venus du continent voisin (cartes rouges, déjà rencontrés dans *Aquilon* et *La destinée d'Urza*). A leur tête se trouve Latulla, une chef de guerre particulièrement inflexible (cf. sa carte). Le péril est grave, d'autant que Latulla s'est ralliée aux puissances des ténèbres dirigées par Shauku, la Messagère du déclin (cf. sa carte dans *Mirage*). Le maître-sorcier Barrin (bleu, cf. sa carte en *Epopée d'Urza*)

quitte un moment la compagnie d'Urza sur Tolaria pour se porter au secours du continent envahi. Il est assisté par la magicienne Alexie (V.O. Alexi, cf. sa carte), apparemment elle aussi venue de Tolaria.

L'Arpenteur Téfeiri, encore une fois plongé dans ses recherches, refuse d'intervenir dans un premier temps. Djamúraa doit donc organiser tant bien que mal sa propre défense avec l'aide réduite de Barrin et de ses sorciers. La défense est prise en charge par les Zhalfirins (blancs), regroupés autour de la Ligue de Kipamu, qui dirige l'alliance des cités-états du nord du continent, et dirigés par un héros impressionnant, Mageta, dit le Lion (cf. sa carte). Les assiégés peuvent heureusement compter sur le soutien de Jolrael, l'Impératrice des Bêtes (verte, cf. sa carte), qui mène en guise de troupes les bêtes sauvages de la forêt de Vintara. Les Keldes ont une logique de guerre particulièrement dévastatrice, n'hésitant pas à pratiquer la politique de la terre brûlée à outrance. Mais, encore une fois, les choses sont sauvées de justesse par l'intervention finale de Téfeiri, qui annihile la forteresse des Keldes (la Citadelle de la douleur, cf. la carte éponyme). Au cours de la guerre, Rayne, la femme de Barrin, est tuée par le nécromancien Ghрил. Barrin venge la mort de Rayne en tuant Ghрил, puis enterre Rayne sur l'île de Tolaria.

Invasion

Prenant la suite chronologique directe du bloc précédent, les trois extensions du bloc *Invasion*, *Invasion* (sixième extension autonome du jeu), *Planeshift* et *Apocalypse*, sorties en 2000-2001, racontent les derniers épisodes de la saga commencée avec *Aquilon* en 1997. L'invasion de Dominaria, planifiée de très longue date par les Phyrexians, commence enfin, et la défense planifiée de tout aussi longue date par Urza se met en place : rien de moins qu'une guerre des mondes en perspective, et qui implique également le monde de Rajh, utilisé par les Phyrexians comme une sorte de gigantesque plate-forme de débarquement de leurs troupes sur Dominaria. Les multiples personnages, peuples et intrigues décrits dans les extensions précédentes sont rassemblés et mêlés dans une seule intrigue finale, caractérisée par un solide sens de la démesure.

A l'occasion de ce bouquet final, *Wizards of the Coast* renoue, du moins en partie et temporairement, avec la logique narrative adoptée pour *Tempête* : de nombreuses cartes figurent les personnages bien connus d'Urza, des membres de l'*Aquilon* et de leurs adversaires dans différents épisodes du conflit, que le joueur peut de nouveau relier et mettre bout à bout. Outre les citations et allusions habituelles, les textes d'ambiance « narratifs » redeviennent plus fréquents et en rapport plus étroit avec les illustrations. Selon l'habitude prise depuis la sortie des premiers romans au moment de *L'Épopée d'Urza*, une trilogie de romans accompagne la trilogie d'extensions et donne les détails de l'histoire ; mais celle-ci est bien plus accessible sur les cartes elles-mêmes, et, contrairement au repli opéré pendant le bloc *Masques*, *Wizards of the Coast* manifeste une véritable volonté de rendre l'histoire accessible et compréhensible même pour les joueurs récents, notamment par le biais de son site Internet officiel et d'un mini-site consacré au bloc *Invasion*. C'est d'ailleurs sur ce site qu'apparaissent pour la première fois dans un média à grande diffusion des cartes du monde de Dominaria ; jusqu'à lors, de telles cartes n'étaient parues que dans quelques articles de la revue *Duelist*.

La thématique générale d'*Invasion*, prolongée par ses deux suites, est elle aussi en rapport plus étroit avec l'histoire que dans les dernières extensions précédentes : Urza et d'autres Arpenteurs des Plans, aidés de l'*Aquilon*, tentent de coaliser les différents peuples de Dominaria, liés chacun, comme toujours, à une couleur de magie particulière, contre l'invasion phyrexienne, représentée (comme toujours depuis *Antiquities*) par la couleur noire. A cette coalition répondent un grand nombre de cartes facilitant la construction de jeux utilisant trois couleurs, voire les cinq couleurs du jeu en même temps, chose d'ordinaire très difficile.

- Les trois extensions du bloc se caractérisent par un grand nombre de cartes multicolores et d'effets alliant plusieurs couleurs ;
- Les séries de terrains non-base, notamment des terrains doubles arrivant en jeu engagés, facilitent les jeux multicolores ;
- Une nouvelle capacité, le Kick (gardé tel quel de la V.O. dans la traduction française) est un coût de lancement optionnel qui permet d'ajouter aux sorts divers effets supplémentaires ;
- Les doubles cartes sont des cartes divisés en deux cartes miniatures de couleurs différentes, entre lesquelles il faut choisir lorsqu'on les joue ;

Parmi les nombreuses séries de cartes internes à l'extension, on trouve : cinq maîtres mages spécialisés : le Maître solisophe (V.O. Sunscape master), le Maître orageosophe (stormscape), le Maître nyctasophe (nightscape), le Maître tonitrosophe (thunderscape) et le Maître spinosophe (thronscape) ; cinq djinns ; cinq dragons légendaires (Crosis, Darigaaz, Dromar, Riss (V.O. Rith) et Treva).

L'*Aquilon* est à peine de retour de son voyage sur Mercadia lorsque le signal de l'invasion phyrexienne est donné. De petits engins volants abritant des portails mobiles (cf. *Portail interplan*) apparaissent dans le ciel de Dominaria et établissent des portails aériens temporaires entre Dominaria et Phyrexia, par où des milliers d'engins volants et de créatures phyrexiennes commencent à déferler. La première cible de leurs attaques est Bénalia, le pays natal de Gerrard : le manoir des Capashen, où Gerrard a vécu ses premières années, est rasé dans les premiers temps du conflit. Mais les Phyrexians entendent bien mettre tout Dominaria au pas dans les plus brefs délais, et répandent, avant même d'attaquer, des maladies destinées à affaiblir les populations avant même l'arrivée de leurs troupes (cf. *Tranquillité*). Les forces d'invasion sont menées par Tsabo Tavoc (cf. sa carte), commandante de Crovax dotée d'un torse de femme et d'un corps d'insecte, tandis que l'incarnal reste dans la Forteresse de Rajh pour superviser l'envoi des troupes sur Dominaria, ayant lui-même à répondre du succès de l'invasion devant l'invisible maître de Phyrexia, Yaugzebul.

Urza confie à Barrin la direction des forces qu'il a déjà constituées depuis longtemps : les sorciers entraînés sur Tolaria et les dragons originaires de l'île ; les guerriers métathrans qu'il a créés et qu'il place sous le commandement de jumeaux nommés Thaddeus et Agnate (bleus) ; les réfugiés qu'il a secourus sur Serra quelques dizaines d'années plus tôt, ainsi que divers combattants disposés à combattre sous ses ordres. Sur Shiv, la plate-forme à mana thran a été fortifiée en prévision de la guerre, et d'autres forces armées y sont stationnées, notamment des dragons, sous la direction de Djoira. Mais cette petite armée est loin d'être suffisante. Urza sait qu'il ne peut espérer repousser l'invasion qu'à trois conditions : convaincre l'ensemble des peuples de Dominaria de cesser leurs querelles intestines pour faire front contre les Phyrexians (cf. *Esprit de résistance, Récompense de la diversité*) ; obtenir l'aide d'autres Arpenteurs ; et entrer en contact avec l'équipage de l'*Aquilon* pour utiliser convenablement l'Héritage qu'il a passé plusieurs siècles à élaborer.

Urza voyage donc à travers tout Dominaria, heureusement aidé par ses pouvoirs d'Arpenteur qui lui permettent de se téléporter à volonté, et entreprend une tâche diplomatique difficile pour convaincre les autorités des différents peuples du monde de s'unir contre l'envahisseur. La formation de cette coalition est loin d'être aisée, chaque peuple entretenant depuis des siècles une méfiance envers divers ennemis héréditaires, et beaucoup de mages ayant du mal à croire qu'Urza agisse de façon désintéressée. Les sorcières d'Urborg, par exemple, se montrent suspicieuses à son égard, tandis que les elfes de Llanowar se disent prêts à se défendre par leurs propres moyens. Néanmoins, tous les peuples se préparent à la guerre, y compris les pratiquants de magie noire ayant a priori le plus d'affinités avec les sbires de Yaugzebul.

Urza peut fort heureusement compter sur l'appui d'un allié tout droit arrivé de Rajh : Eladämri, le seigneur des elfes, qui entreprend lui aussi de voyager par tout Dominaria, de Llanowar à la Yavimaya en passant par Verdural (V.O. Verdura), pour rallier différents peuples à sa bannière. Ses efforts se montrent peu à peu concluants ; après tout, l'Oracle *en-Vec* lui avait prédit qu'il deviendrait le Korvecdal d'un autre monde...

Outre les peuples de Dominaria, la nature elle-même se dresse contre l'envahisseur : Gaia, déesse-mère de Dominaria, mobilise faune et flore contre les Phyrexians par le biais des maro-sorciers, incarnant chacun la conscience d'une forêt. Outre Multani dans la forêt de la Yavimaya, le maro-sorcier Molimo (cf. sa carte) dirige la défense de la forêt de Llanowar. Gaia engendre également des bêtes particulièrement féroces, les Kavrus (V.O. Kavru, présents parmi les cartes rouges et vertes), capables d'affronter plus efficacement les troupes phyrexiennes.

Sur le continent de Djamúraa, Urza va trouver l'Arpenteur Téfeiri et lui demande son assistance dans la guerre qui s'annonce. Téfeiri est bien décidé à se défendre contre les Phyrexians... le temps de soustraire son peuple à leurs attaques en faisant passer leurs terres « hors phase » grâce à sa magie. Urza ne peut convaincre Téfeiri de rester prendre part à la coalition (cf. par exemple *Douve de Téfeiri*). Pour l'heure, Téfeiri mène la défense du nord-ouest de Djamúraa à la tête des forces de Zhalfir, cependant que le Suq'Ata et le Fémeiref se préparent également. Parmi les forces suq'ata se

trouve Kanji, mage des Aérains (V.O. Kanjee, Aerie Keeper, cf. sa carte), spécialisé dans le combat aérien.

Mais peu après le début du conflit, Téfeiri met sa parole à exécution et escamote sans autre forme de procès toute la partie nord de Djamúraa, comprenant l'état de Zhalfir et les monts talruum, ainsi qu'une partie de l'île de Shiv, dont la plate-forme à mana où étaient stationnés Djoira et ses forces. C'est ainsi un pan entier du continent qui se trouve réduit au même état d'étendue rocheuse désertique que l'île de Téfeiri l'avait été après son déphasage accidentel, peu avant les événements de *Mirage*. Dans la partie est de Djamúraa, en revanche, la forêt de Vintara et les nations de Nakaya et de Zerapa, qui ont été particulièrement touchées par l'affrontement contre les Keldes pendant les événements de *Prophétie*, restent et se préparent également à la guerre et rejoignent la coalition.

Urza prend alors contact avec d'autres Arpenteurs, avec l'espoir de constituer un groupe de mages puissants capables de lancer une contre-attaque au cœur même de Phyrexia. A cette fin, il a élaboré plusieurs engins mécaniques colossaux, les armures de puissance (cf. *Armure de puissance*), des sortes d'armures de combat mobiles capables de résister à l'atmosphère corrosive de Phyrexia et dotées de puissants canons à énergie. Mais avant de mettre cet autre plan à exécution, il faut repousser la première vague d'assaut phyrexiane.

Urza rejoint donc rapidement Bénalia, où l'*Aquilon* a pris la tête de la résistance contre les forces de Tsabo Tavoc. Il prête assistance à l'*Aquilon* mais préfère ne pas révéler encore sa véritable identité. Malheureusement, il ne peut être d'un grand secours à l'armée bénalienne, surpassé en nombre, et tous doivent bientôt abandonner le pays aux Phyrexians. Au cours de la retraite, Hanna est atteinte et contaminée par une bombe à peste. Lorsqu'Urza arrive le premier à son secours, il est déjà trop tard pour la sauver : la maladie progresse à une vitesse fulgurante, et l'Arpenteur ne peut que la ralentir de son mieux. Gerrard arrive à son tour et n'a que le temps de faire ses adieux à son ancienne amante. La mort d'Hanna porte un coup sérieux au moral de Gerrard. Il tient cependant à annoncer lui-même la nouvelle à Barrin, père d'Hanna.

La mort de sa fille fait entrer le maître sorcier dans une rage irrépressible. Barrin emporte le corps d'Hanna sur leur île natale, mais trouve Tolaria investie par les Phyrexians. Utilisant tous ses pouvoirs pour tenir les Phyrexians à distance, Barrin débarque malgré tout, rend les honneurs funèbres à sa fille, puis déchaîne un ultime sortilège cataclysmique qui détruit l'île entière, lui compris. Les Phyrexians sont annihilés et Hanna reposera paisiblement au fond des mers, mais Urza vient de perdre un de ses plus précieux collaborateurs.

Les efforts des Phyrexians se sont entre temps concentrés autour de Koïlos (lieu déjà mentionné dans *Antiquities*). C'est là que, plusieurs milliers d'années auparavant, les frères Urza et Mishra ont involontairement libéré Yaugzebul en explorant les cavernes de Koilos en compagnie de leur maîtresse Tocasía, et c'est cet endroit que les Phyrexians ont choisi pour ouvrir un portail terrestre entre Dominaria et Phyrexia, par où faire arriver en masse d'autres troupes. Urza, l'*Aquilon* et les armées de la coalition font route vers Koïlos à leur tour à marche forcée.

Peu après, huit Arpenteurs se rassemblent à Koïlos sur l'invitation d'Urza. Ces huit Arpenteurs sont Freyalise (mentionnée comme déesse du printemps dans *Ere glaciaire*), Daria et Taysir (cités sur les cartes de *Terres Natales*), Kristina (apparue au moins dans les premiers *comics* dérivés du jeu), Tevesh Szat (mentionné en tant que démon maléfique dans *Ere glaciaire*), Bo Levar, le Commodore Guff et Lord Windgrace (inconnus jusqu'à lors, à ma connaissance). Urza leur explique le danger que court Dominaria et le plan mis au point par les Phyrexians pour l'envahir, dont la fusion programmée du plan de Rajh avec Dominaria, qui amènera simultanément sur Dominaria l'ensemble des troupes phyrexianes stationnées sur Rajh. Les Arpenteurs acceptent d'aider Urza à sauver Dominaria, dont les ressources magiques leur sont précieuses à tous. Urza leur fait présent de ses armures mobiles et leur explique son plan de contre-attaque pour détruire Phyrexia.

Pendant ce temps, Tsabo Tavoc a réussi à kidnapper le métathran Thaddeus, l'un des deux commandants en titre des forces de la coalition dominarienne. C'est Eladämri qui le remplace aux côtés d'Agnate, le jumeau restant.

La bataille pour le contrôle de Koïlos commence entre les troupes d'Urza et l'envahisseur phyrexian. Finalement, les forces de la coalition parviennent à mettre en déroute les troupes de Tsabo Tavoc et à détruire l'unique portail terrestre dont disposaient les Phyrexians. Tsabo Tavoc elle-même est prise au milieu du portail au moment de sa destruction et, le corps coupé en deux, rejoint Rajh à demi morte, où elle se traîne péniblement jusqu'à la Forteresse. L'*Aquilon*, sillonnant le ciel au dessus de Koïlos,

aperçoit les portails aériens mobiles des Phyrexians qui, les uns après les autres, se referment et disparaissent (cf. *Sillage de distorsion*).

Urza se présente alors à Gerrard comme le « Voyant aveugle » (V.O. Blind Seer, cf. sa carte) et lui offre ses conseils pour la suite des événements. Mais les rapports de Gerrard et d'Urza déguisé s'annoncent on ne peut plus orageux.

Les Phyrexians ont donc essayé une première défaite (cf. *Plans bien préparés*), mais sont loin d'avoir été repoussés. Ils sont toujours présents à Urborg, où ils renversent le pouvoir en place, même si les peuples voisins les empêchent pour le moment de s'étendre au reste du continent.

Planeshift

Planeshift poursuit la logique multicolore d'*Invasion* et l'histoire de l'invasion phyrexienne. L'extension se caractérise surtout par de nouvelles séries de cartes :

- Les cinq maîtres mages spécialisés d'*Invasion* sont prolongés par cinq mages de bataille ;
- Les familiers, à raison d'un par couleur, dans la lignée des cinq maîtres mages spécialisés d'*Invasion*, réduisent chacun le coût de sortilèges appartenant à deux couleurs ;
- Une série de terrains non-base, les Repaires (un par dragon légendaire d'*Invasion*), fournissent du mana de trois couleurs différentes mais nécessitent de sacrifier un terrain quand ils arrivent en jeu ;
- Les charmes, des rituels dorés tricolores à raison d'un par dragon d'*Invasion*, ont trois effets possibles au choix ;
- Une série d'enchantement « ...selon l'Arpenteur », un par couleur, ont des effets basés sur les cartes de la main de l'adversaire.

Le « planeshift » (repris tel quel dans la traduction française), mot-à-mot le « basculement planaire », est la manœuvre que les Phyrexians entament quelques heures à peine après l'apparente victoire de la coalition à Koïlos. Il s'agit de rien de moins que de faire fusionner le plan de Rajh avec le plan de Dominaria, afin de faire surgir d'un coup les troupes phyrexiennes de Rajh sur Dominaria et, à terme, de recouvrir entièrement Dominaria de la surface de fluipierre dont Rajh est constitué. Rajh a été conçu dès l'origine dans cet objectif, et sa géographie, sous des allures chaotiques, reproduit exactement celle de Dominaria, ce qui a fourni aux Phyrexians une gigantesque carte grandeur nature de leur terrain de conquête. Dès le recouvrement des plans (cf. *Recouvrement des plans*) entamé, plusieurs lieux de Rajh se matérialisent à différents endroits de Dominaria, et, avec eux, plusieurs forces phyrexiennes qui s'apprêtent à attaquer simultanément aux quatre coins du monde.

Urza, une fois de plus, a prévu cette stratégie, et divise les armées de la coalition en plusieurs forces qu'il confie aux Arpenteurs, lesquels les transportent magiquement jusqu'aux différents nouveaux fronts que viennent d'ouvrir les Phyrexians. Freyalise emporte Eladämri et les armées elfes à Keld, où s'est matérialisée la forêt de Linciel (cf. *Bénédictio de Linciel*). Urza transporte les forces métathrans, dirigées par Agnate et l'*Aquilon*, jusqu'à Urborg, où la Forteresse s'est matérialisée au sommet d'un volcan. Une fois cette tâche terminée, les neuf Arpenteurs, installés dans les armures de puissance, traversent ensemble l'Æther et gagnent Phyrexia, avec l'espoir de détruire le plan de leurs envahisseurs (cf. *Implosion*).

Pendant ce temps, Gerrard et les membres de l'*Aquilon* continuent à combattre tant bien que mal les armées phyrexiennes à Urborg, au pied de la Forteresse. Tsabo Tavoc a disparu, dévorée par Crovax en punition de son échec ; les commandants des forces phyrexiennes sur le champ de bataille sont désormais Grêvën-il-Vec et Ertai, définitivement corrompu.

Les Arpenteurs, dirigés par Urza, s'aventurent peu à peu au cœur de Phyrexia. C'est un plan à la géographie curieuse, constitué de neuf « sphères » concentriques. Chaque armure de puissance des Arpenteurs est pourvue d'une puissante bombe magique. La première bombe dévaste la première sphère et le groupe s'avance vers la seconde. Sur la seconde, la machine de Kristina est endommagée par un engin phyrexien ; l'Arpenteuse n'a que le temps de s'en échapper avant sa destruction, et, privée de son armure, résiste difficilement à l'atmosphère corrosive du plan. Tevesh Szat, l'Arpenteur le plus perfide du groupe, ne résiste pas à cette occasion de se débarrasser d'une concurrente, et agresse Kristina. Urza les sépare et ils se dirigent vers la troisième sphère. Mais parvenus là, alors que les Arpenteurs ont déclenché avec succès une troisième bombe, Tevesh Szat trahit de nouveau le groupe et parvient à tuer Daria.

Urza insiste pour poursuivre la mission malgré tout ; mais sur la quatrième sphère, il active un mécanisme secret dans l'armure de Szat : toute l'énergie magique et vitale de l'Arpenteur est alors transférée vers la bombe dont l'armure est équipée, renforçant encore sa puissance destructrice. Tevesh Szat est ainsi tué peu à peu sans pouvoir rien faire et sans qu'aucun autre Arpenteur ne puisse intervenir. Lorsque la bombe explose, la quatrième sphère est totalement annihilée. Devant les Arpenteurs horrifiés, Urza reconnaît qu'il se doutait depuis longtemps que Tevesh Szat allait trahir le groupe, et que cela faisait même partie de son plan (cf. *Confusion*).

Le groupe poursuit sa route, mais au fur et à mesure qu'ils approchent de la neuvième sphère, demeure de Yaugzebul en personne, le doute commence peu à peu à s'insinuer dans l'esprit d'Urza : n'est-il pas en train de détruire une merveille de magie et d'artifice ? A-t-il véritablement raison de s'opposer depuis si longtemps à Yaugzebul ? Il se montre de plus en plus réticent à poursuivre l'œuvre de destruction du groupe, malgré les avertissements des autres Arpenteurs, et songe bientôt à leur fausser compagnie pour arriver avant eux à la neuvième sphère.

Pendant ce temps, à Urborg, l'*Aquilon* est assailli de tous côtés par les Phyrexians. Gerrard et Tahngarth dominent la bataille et ont fort à faire pour défendre le vaisseau. Tandis que Tahngarth se trouve engagé dans un duel sans merci avec Grêvën-il-Vec, Gerrard, qui combat à l'arrière du vaisseau, submergé sous le nombre, épuisé, est pris par surprise par Ertai, qui le désarme et le paralyse par magie (cf. *Tromperie selon Ertai*). Malgré une tentative audacieuse de Skwi pour sauver Gerrard en sautant sur Ertai, celui-ci tient bon, et emmène Gerrard et Skwi dans la Forteresse, jusqu'à la salle du trône, devant Crovax.

Sur Phyrexia, Urza achève de tomber sous l'emprise de Yaugzebul. Il néglige les avertissements de Taysir et finit par activer à distance dans son armure le même mécanisme que celui qui a tué Tevesh Szat (Urza avait omis de préciser aux autres Arpenteurs que toutes les armures contenaient un dispositif semblable). Taysir mort, Urza est attiré par Yaugzebul sur la septième sphère de Phyrexia. Les autres Arpenteurs du groupe n'apparaissent plus dans l'histoire par la suite ; on peut supposer qu'ils ont préféré arrêter les frais et abandonner Urza et Dominaria à leur sort. Urza erre seul sur Phyrexia, guidé par la voix de Yaugzebul, lorsqu'il aperçoit tout à coup la dernière personne qu'il s'attendait à trouver ici vivante : son frère Mishra, retenu sur Phyrexia et torturé sans merci depuis des milliers d'années (cf. *Culpabilité d'Urza*). Yaugzebul offre à Urza le choix entre sauver Mishra et entrer à son service. Mishra supplie Urza de le sauver, mais Urza est trop influencé par Yaugzebul : il abandonne son frère et achève sa progression jusqu'à la neuvième sphère de Phyrexia.

Dans la Forteresse, Crovax tourmente cruellement Skwi (cf. *Tyrannie phyrexiane*), mais accueille Gerrard sans brutalité, et commence au contraire à parlementer avec lui : qu'a-t-il encore à gagner à combattre ? Il a déjà tout perdu, surtout ce à quoi – ce à qui – il tenait le plus... soudain la voix de Yaugzebul en personne retentit et annonce à Gerrard que ce qu'Urza en personne n'a pu empêcher, il peut l'inverser : Yaugzebul a le pouvoir de ramener Hanna à la vie... si Gerrard cesse de le combattre. Accablé par les multiples batailles qu'il a livrées en vain, excédé par l'absurdité de sa quête pour rassembler l'Héritage, Gerrard finit par accepter. Il se retrouve alors transporté sur la neuvième sphère de Phyrexia et se prosterne aux pieds du grand Yaugzebul... en même temps qu'Urza (cf. *Dévotion dévoyée*).

Apocalypse

Apocalypse est la dernière extension de la très longue storyline commencée avec *Antiquities* et poursuivie par la saga de l'*Aquilon*. Toutes les intrigues en cours se terminent, tous les personnages achèvent leurs aventures d'une façon ou d'une autre, naturellement de façon cataclysmique : *Apocalypse* a toutes les allures d'un point final. Ce n'en est pas un, bien sûr, ni pour *Magic* ni pour Dominaria, qui reste son univers principal, mais le fait est qu'après *Apocalypse*, les extensions n'ont plus la même continuité entre elles, et les intrigues n'ont plus, de loin, la même ampleur.

Cette réduction de l'échelle est probablement volontaire, car il est certain que peu de joueurs avaient assez d'ancienneté dans le jeu pour saisir la pleine mesure d'une histoire remontant aux tout premiers temps du jeu et qui n'était, pour beaucoup d'autres, qu'une intrigue générale manichéenne et pas toujours claire ; et *Magic* risquait également de s'enfermer dans un système de références obligeant à manipuler toujours les mêmes lieux, les mêmes ressorts et les mêmes personnages, au risque de lasser les joueurs.

La logique de développement des extensions change elle aussi après *Apocalypse* : l'aspect storyboard-feuilleton des cartes, propre au bloc Tempête mais conservé à divers degrés dans les extensions suivantes, est abandonnée au profit d'une logique plus structurée. La saga d'Urza et de l'*Aquilon* reste néanmoins l'histoire principale de l'univers de *Magic : l'Assemblée*, la plus vaste, la plus riche, la plus cohérente et sans doute la plus ambitieuse dans l'utilisation du jeu de cartes à des fins narratives.

Apocalypse conclut la trilogie d'*Invasion* dans le même esprit de jeu multicolore que les deux extensions précédentes, non sans quelques dernières nouveautés sur le thème des couleurs opposées :

- les « recruteurs » sont des créatures qui permettent, en arrivant en jeu, de regarder les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque et d'en garder les cartes de créatures ;
- les « évoliens » (V.O. volvers) ont un coût de Kick dans les deux couleurs opposés à la leur ;
- les disciples sont des mages dont les capacités s'activent à l'aide de mana des couleurs opposées à la leur ;
- certaines doubles cartes représentent deux cartes de couleurs normalement opposées ;
- les « sanctuaires » (sanctuaires) sont des enchantements qui gagnent en puissance si le joueur contrôle des permanents des couleurs opposées à la leur ;
- les « porte-bannière » (flagbearers) sont des créatures qui contraignent l'adversaire à les cibler lorsqu'il lance un sort.

Dominaria semble perdu au moment où les plus grandes figures de la coalition, Gerrard et Urza, se prosternent devant le seigneur de Phyrexia. Yaugzebul ordonne alors à Gerrard et à Urza de se battre en duel à mort, dépouillés de tous pouvoirs autres que leur force physique et un minimum de magie. Gerrard et Urza se retrouvent dans une arène (cf. *Arène phyrexienne*) dont les tribunes grouillent d'une horde de créatures métalliques grimaçantes qui sont autant d'avatars de Yaugzebul. Urza combat pour apprendre enfin les secrets de Yaugzebul, qu'il en est venu à admirer au cours de leur affrontement millénaire ; Gerrard combat pour retrouver Hanna, que Yaugzebul vient de ressusciter et lui permettra d'emmener avec lui s'il est vainqueur...

Urza et Gerrard s'affrontent avec une férocité grandissante. Yaugzebul les a privés de leurs pouvoirs, mais ils ont en revanche la faculté de modifier la réalité de l'arène où ils combattent. L'un et l'autre transforment le champ de bataille à volonté, pour en faire à un moment donné un interminable labyrinthe (cf. l'illustration de *Suppression*). Lorsqu'Urza finit par tuer Gerrard, Yaugzebul, furieux de la compassion éprouvée par l'Arpenteur, ressuscite Gerrard et ordonne la poursuite du duel, désireux de voir s'affronter encore et encore ses ennemis réduits à l'état de pantins (cf. *Liaison des âmes*).

Finalement, c'est Gerrard qui prend l'avantage. Il finit par terrasser Urza et lui tranche la tête (cf. l'illustration de *Phyrexian arena*), dont il s'empare. Gerrard s'avance alors parmi les tribunes et réclame aux avatars de Yaugzebul sa récompense : Hanna ressuscitée, libre de partir avec lui. Yaugzebul commence par accorder à Gerrard toutes sortes d'avantages : une force, une endurance, un savoir et une volonté dix fois supérieurs à ce qu'il possédait jusque là. Mais Gerrard s'entête, il ne désire toujours qu'une seule chose, retrouver Hanna.

Yaugzebul commet alors l'erreur de s'adresser à Gerrard par la bouche d'Hanna. Gerrard se rend compte que lorsqu'il entend la voix de Yaugzebul tonner dans l'arène, ce sont les lèvres d'Hanna qui forment les mots. Il comprend alors que l'Hanna qui se trouve devant lui n'est pas la véritable Hanna, mais son double magique créé par Yaugzebul. Depuis le début, il a été dupé. Furieux, Gerrard transperce « Hanna » de son épée (cf. *Déréliction*). Or Yaugzebul, qui avait multiplié ses incarnations physiques afin de ne pas être vulnérable à une éventuelle agression de la part de ses anciens ennemis, avait imprudemment dissimulé son essence véritable dans le corps d'Hanna, bien convaincu que Gerrard ne s'en prendrait jamais à elle. Surpris et ébranlé par le choc, Yaugzebul réagit instinctivement en chassant Gerrard du plan de Phyrexia. Gerrard se retrouve projeté sans avertissement sur Dominaria, dans la salle du trône de la Forteresse.

Portant toujours avec lui la tête d'Urza, Gerrard affronte seul les soldats de Crovax. Ceux-ci sont incapables de venir à bout du héros, rendu dix fois plus puissant par Yaugzebul en personne. Ertaï, faute de pouvoir vaincre Gerrard lui-même, invoque magiquement Crovax, parti combattre à l'extérieur. Pendant ce temps, les troupes de la coalition, menées par Eladämri et Lin Sivvi et accompagnées par l'*Aquilon*, combattent au pied de la Forteresse, mais ne parviennent pas à enfoncer ses défenses.

Le duel s'engage entre Gerrard et son ancien compagnon, sous le regard impassible de la tête d'Urza. Après un combat incertain, Gerrard parvient à tuer Crovax (cf. *Verdict de Gerrard*). Mais les troupes de l'incarmal sont toujours là et l'assaillent vague après vague. Il est sur le point d'être submergé par le nombre lorsque la tête d'Urza se met subitement à parler, puis lance par les yeux un rayon rouge désintégrateur qui brûle les soldats et que Gerrard, empoignant l'Arpenteur par les cheveux, fait darder sur toute l'escouade, qui ne tarde pas à s'enfuir. Urza fournit à Gerrard des explications complexes revenant à dire qu'il est toujours vivant parce qu'un Arpenteur est capable de survivre tant que son cerveau est intact, quoi qu'il arrive au reste.

L'équipage de l'*Aquilon* et les troupes menées par Eladämri font alors irruption dans la salle du trône. Après de brèves retrouvailles, le groupe se replie en hâte vers l'*Aquilon*, cependant que les mages de la coalition se préparent à faire entrer en éruption le volcan sur lequel a été transportée la Forteresse afin de la noyer sous la lave.

L'*Aquilon* quitte à peine la Forteresse lorsque le ciel tout entier s'obscurcit sous l'ombre d'une immense forme nuageuse, qui s'avance peu à peu sur l'horizon et tue tout ce qu'elle touche. C'est Yaugzebul en personne, venu terminer son invasion, entré sur Dominaria par le portail de la Forteresse juste avant sa disparition sous la lave du volcan d'Urborg.

L'équipage se réunit en urgence. Depuis le début de l'invasion, Hanna et Karn n'ont pas cessé de chercher dans les anciens grimoires le moyen nécessaire pour faire fonctionner ensemble toutes les pièces de l'Héritage. C'est alors que la tête d'Urza, rapportée à bord du vaisseau, se remet à parler : seul le sacrifice de Gerrard et de l'*Aquilon* permettra de faire entrer en synergie l'ensemble des artefacts et déchaînera une puissance suffisante pour annihiler Yaugzebul. Gerrard est l'héritier de l'Héritage, depuis le début ; il est aussi la clé sans laquelle l'Héritage ne pourra jamais fonctionner.

Karn propose alors une autre solution avant d'en venir à un moyen si radical. Autour de Dominaria gravitent deux lunes : la première est naturelle, mais la seconde est un astre artificiel conçu depuis des siècles par des Arpenteurs, et que l'on nomme la Lune d'Annulation (V.O. Null Moon). Depuis des siècles, cette lune a accumulée en son cœur une quantité considérable de mana blanc. L'*Aquilon* est capable d'absorber cette énergie et de s'en faire le catalyseur pour la diriger d'un coup contre Yaugzebul. Le plan est mis à exécution. Un gigantesque rayon de pur mana blanc jaillit de l'*Aquilon* et s'en va frapper le démon (cf. *L'Héritage*). Le choc est formidable, mais ne suffit pas à tuer Yaugzebul.

Seul reste le plan initial d'Urza, mis au point depuis des millénaires. Ayant fait ses adieux à son équipage, Gerrard se rend dans la salle des machines de l'*Aquilon* où l'attend Karn. Gerrard place à l'intérieur de Karn la Pierre de puissance et la Pierre de faiblesse donnés par Urza.

Ce mécanisme, accompli par l'héritier en personne, active enfin l'Héritage et libère à partir de l'*Aquilon* une explosion d'énergie sans précédent dans l'histoire de Dominaria (cf. *Justification*). C'est l'Apocalypse, qui fait enfin disparaître Yaugzebul, provoque la mort de Gerrard, détruit l'Héritage... et anéantit presque toute vie à la surface de Dominaria.

Odysée

Après le bouquet final de la saga de l'*Aquilon* avec *Apocalypse*, *Odysée*, septième extension autonome du jeu, constitue à beaucoup d'égards un nouveau départ pour *Magic*. Si l'univers, Dominaria, est toujours fidèle à ses fondements médiévaux-fantastiques, l'histoire et les personnages sont nouveaux, sans rapport immédiat avec ceux auquel le jeu avait habitué son public à partir d'*Antiquities* puis d'*Aquilon*. Un siècle après l'Apocalypse, Dominaria s'est lentement rebâti, et l'intrigue tourne autour d'un seul objet magique, un globe de pouvoir appelé le Mirari, que différents personnages convoitent. Si les illustrations et textes d'ambiance donnent une idée assez claire de la structure du monde, avec ses peuples et leurs grandes figures respectives, l'histoire est ramenée au rang d'une trame vague à peine existante, très loin du groupe de héros de l'*Aquilon* et des scènes détaillées des blocs Tempête ou Invasion. La logique narrative opère ainsi un retour en arrière qui la rapproche davantage d'anciennes extensions telles que *Fallen Empires*, dont les cartes décrivaient avant tout les forces en présence et éventuellement leurs grandes figures (à ceci près bien sûr qu'à l'époque, il n'y avait pas de roman correspondant). L'histoire de l'extension, encore une fois, n'est accessible que par le roman correspondant, ainsi que, dans une moindre mesure, par l'intermédiaire du site officiel du jeu, complété pour l'occasion par un mini-site. Dans un notable effort de

renouvellement, *Odyssée* ne comporte ni anges, ni gobelins, ni orques, ni elfes, et peu d'ondins, temporairement écartés au profit de créatures moins tolkienisantes.

Sur le plan des mécanismes de jeu, *Odyssée* et ses deux suites, *Tourment* et *Jugement*, forment un bloc dont la plupart des mécanismes utilisent le cimetière, non seulement parce que le contexte s'y prête (après tant de batailles et de morts, il est normal de mettre en avant le cimetière) mais essentiellement parce que depuis *The Dark* et *Aquilon*, les effets tournant autour du cimetière étaient restés peu répandus. On trouve dans *Odyssée* :

- le flashback, une capacité permettant de jouer une carte depuis son cimetière pour un coût de mana généralement élevé. Les cartes possédant le flashback portent un symbole en forme de pierre tombale sur leur coin supérieur gauche, afin d'être plus aisément repérables dans la pile de cartes du cimetière.
- le seuil, une capacité qui augmente les performances des créatures qui la possèdent lorsque le cimetière du joueur comprend au moins 7 cartes.
- de nouveaux terrains non-base fonctionnent comme autant de filtres entre deux couleurs de mana.
- parmi les nombreuses séries de cartes, citons les « Désir selon... », un par couleur, dont les illustrations représentent les cinq personnages principaux de l'histoire contemplant leurs plus chers désirs dans le globe du Mirari.

Cent ans se sont écoulés depuis l'Apocalypse qui a mis fin à l'invasion phyrexienne. Les multiples peuples de Dominaria reconstruisent lentement de nouvelles civilisations. *Odyssée* s'intéresse à un petit continent, Otaria, situé loin de ceux déjà connus par les précédentes extensions, et doté d'un niveau technologique assez bas.

Sur Otaria, les avemains (V.O. Avens), des hommes-aigles portant des ailes et un bec et dont pieds et mains sont des serres, vivent dans une harmonie relative avec les nomades des contrées désertiques. Les deux peuples (figurés sur les cartes blanches de l'extension) forment une alliance appelée l'Ordre (V.O. the Order). La figure dominante du peuple avemain est le lieutenant Kirtar (cf. sa carte), un militaire courageux, fort et ambitieux qui convoite le Mirari. Les nomades sont dirigés par le capitaine Pianna (cf. *Pianna, capitaine des nomades*).

L'Ordre tente de lutter tant bien que mal contre la principale organisation influente sur Otaria : la Coterie (V.O. the Cabal, noire), une sinistre confrérie de nécromanciens qui détient la plupart des richesses et entretient sa faveur auprès du bas peuple en organisant des combats dans ses arènes (cf. *Rahba de la Coterie*, V.O. Cabal Pit). Le Patriarche de la Coterie (cf. *Patriarche de la Coterie*) convoite bien sûr le Mirari. Une figure représentative de la Coterie est le séide Nattes (V.O. Braids, cf. sa carte).

Dans les montagnes de Pardia (Pardic mountains, rouges), les barbares et les nains s'affrontent dans des conflits territoriaux. Le héros d'*Odyssée* est Kamahl, un barbare pardique, maniant à la fois l'épée et la magie du feu (cf. *Kamahl, sangrahbaire*).

La principale forêt d'Otaria est la Krosia (verte), une épaisse forêt vierge infestée de bêtes sauvages particulièrement féroces, et dont les deux peuples indigènes, les centaures et les nantukos (sortes de mantres religieuses géantes), sont hostiles aux étrangers. Une grande figure de la Krosia est le centaure Selton (V.O. Seton, cf. sa carte).

Les mers qui baignent Otaria sont peuplées de céphalides (bleus), des créatures aux allures de poulpes. Les céphalides sont dirigés par l'empereur Aboshân (V.O. Aboshan), lequel, ayant déjà fait main basse sur toutes les mers entourant Otaria, est en train de parachever un plan d'invasion du continent lui-même, dans l'ambition d'imposer sa volonté aux habitants de la surface, et de s'emparer du Mirari. Dans l'entourage d'Aboshân évolue Laquatus, un ondin venu de mers lointaines et dont les buts restent troubles.

Le Mirari, lui, est un artefact, un globe renfermant un puissant pouvoir magique et au sujet duquel circulent toutes sortes de légendes. Ce qui est sûr, c'est que le Mirari attire à lui tous ceux qui ont le malheur de le voir, en faisant miroiter dans leur esprit des rêves de pouvoir et de conquêtes. Tous n'ont cessé de le poursuivre et de s'entretuer pour l'acquérir. Ce thème de l'objet doué d'une volonté propre et chargé d'un pouvoir maléfique rappelle beaucoup l'Anneau Unique du *Seigneur des Anneaux*, sauf que le Mirari n'est au service de personne et que le but dans lequel il a été fabriqué n'est pas mis en valeur dans l'intrigue. Le Mirari est plutôt une sorte de concrétisation physique de l'illusion destructrice du pouvoir.

Les romans expliquent les origines du Mirari de façon à rattacher *Odyssée* à l'histoire des extensions précédentes. Au moment de l'Apocalypse, l'*Aquilon* et tous les artefacts de l'Héritage sont détruits par la déflagration d'énergie colossale activée par Gerrard. Tous, à l'exception du seul artefact vivant et pensant de l'Héritage, le golem d'argent Karn. Celui-ci, placé au cœur de l'explosion magique, connaît une ascension, de manière comparable à ce qui était arrivé à Urza à la fin de la Guerre des Frères d'*Antiquities*, et devient un Arpenteur des Plans. Karn part explorer le multivers et prend l'habitude de laisser derrière lui, sur les plans qu'il visite, des artefacts chargés d'énergie fonctionnant comme des sondes qui le tiennent au courant de ce qui se passe en son absence dans tel ou tel monde. Le Mirari est la sonde laissée par Karn sur Dominaria des dizaines d'années auparavant. Il a commencé à dysfonctionner, libérant peu à peu une quantité croissante d'énergie magique incontrôlée. De là l'aura de pouvoir qui l'entoure et les diverses aberrations qu'il provoque au cours de l'histoire.

L'intrigue d'*Odyssée* suit le barbare Kamahl, qui abandonne sa sœur Jeska et quitte ses montagnes pardiques natales pour aller se faire un nom comme gladiateur dans les arènes de la Coterie. Il s'y lie d'amitié avec le mage Chaines (V.O. Chainer), lié à la Coterie, et avec le centaure Selton. C'est dans une cité de la Coterie qu'il aperçoit pour la première fois le Mirari et conçoit le désir de s'en emparer. Mais il est loin d'être le seul à convoiter l'artefact. Le Patriarche de la Coterie, le centaure Selton, l'empereur des céphalides Aboshân, l'ambassadeur ondin Laquatus et le lieutenant de l'Ordre Kirtar sont également à sa recherche.

Le lieutenant Kirtar est le premier à s'emparer du Mirari. D'abord peu sensible à son influence, il l'emporte dans une ville contrôlée par l'Ordre afin de le détruire, car le credo de l'Ordre pense le plus grand mal des objets magiques. Mais parvenu là, le désir fanatique d'ordre présent dans l'esprit de Kirtar trouve une résonance inattendue avec la magie du Mirari : la ville entière est emprisonnée dans un gigantesque cristal à la structure parfaite, ce qui a pour effet d'en tuer tous les habitants, Kirtar compris.

Le Mirari est alors récupéré par les agents céphalides de l'empereur Aboshân. L'ambassadeur Laquatus tente de s'emparer du Mirari, grâce auquel il espère usurper le trône de l'empire céphalide, mais sa tentative est un échec. Dévoré par sa soif de pouvoir, Aboshân active le Mirari en formant le vœu d'engloutir dans les flots tout le nord du continent, rien moins que le tiers d'Otaria, pour l'ajouter à son empire aquatique. Son vœu est aussitôt accompli... mais Aboshân est accidentellement tué dans le cataclysme qui en résulte.

Le Mirari tombe alors entre les mains du Patriarche de la Coterie, bien décidé à mettre l'artefact au service de ses sombres desseins.

Tourment

Tourment prolonge l'histoire et les mécanismes d'*Odyssée*, toujours sous le signe du cimetière et du pouvoir du Mirari. Cette extension se caractérise par une bizarrerie volontaire : pour la première fois dans l'histoire du jeu, l'une des cinq couleurs, le noir, est favorisée au détriment des autres. En l'occurrence, ce déséquilibre est en parfaite correspondance avec l'histoire, puisque *Tourment* voit le Mirari passer entre les mains des sinistres agents de la Coterie, représentés par des cartes noires, dont le pouvoir est ainsi temporairement décuplé. *Tourment* introduit les nouveautés suivantes :

- la Folie (Madness) permet au joueur de jouer certains sorts depuis sa main en payant leur coût de Folie au moment où il devrait s'en défausser.
- les cauchemars (nightmares) sont une série de créatures qui retirent certains permanents de la partie lorsqu'ils arrivent en jeu, et les remettent en jeu lorsqu'ils sont mis au cimetière.
- les terrains non-base sont tous des versions « souillées » des terrains de base fournissant du mana noir en plus de leur couleur normale si le joueur contrôle au moins un marais.
- *Tourment* ne comprend ni artefacts, ni cartes multicolores.

A présent en possession du Mirari, le Patriarche de la Coterie en fait l'enjeu des prochaines luttes organisées dans ses arènes, mettant au défi les meilleurs guerriers d'Otaria de venir conquérir l'objet – et comptant bien manipuler le vainqueur par la suite. Kamahl répond à l'appel, déterminé à s'emparer du Mirari. Son ami Chaines convoite également l'objet, mais leur amitié reste pour le moment plus forte : ils s'allient au combat afin d'écarter tous les autres concurrents.

Pendant ce temps, dans l'empire céphalide, la veuve de l'empereur Aboshân, Llawan (cf. sa carte), revient fort à propos de son ancien exil et devient impératrice. Laquatus, excédé, ne renonce pourtant pas à mettre la main sur le Mirari, clé du pouvoir sur l'empire céphalide. Laquatus entre en contact avec la Coterie et s'allie avec son Patriarche ; Chaines, en tant qu'agent de la Coterie crée lui-même un gardien monstrueux (cf. *Champion de Laquatus*) afin de protéger l'ondin.

Dans le nord, le major Téroh (V.O. Teroh, cf. sa carte) a pris la succession du défunt lieutenant Kirtar. Il lance une grande croisade contre la Coterie pour mettre fin une fois pour toutes aux agissements du Patriarche, et recherche activement Kamahl, qu'il tient pour responsable de la mort de Kirtar.

C'est finalement Chaines, agent de la Coterie, qui remporte le tournoi : l'aide de Kamahl n'y a pas été pour rien, mais en dehors de cela, la Coterie s'est bien entendu arrangée pour garder le Mirari. Le Patriarche autorise Chaines à s'entraîner avec le Mirari. Les pouvoirs de Chaines deviennent vite terrifiants à mesure qu'il devient capable de créer des créatures de plus en plus démentielles. Chaines ne tarde pas à renverser le Patriarche pour prendre sa place à la tête de la Coterie. Kamahl finit par se rendre compte que le Mirari a altéré la santé mentale de Chaines et que son ami est en train de sombrer dans la folie. Partagé entre son amitié pour Chaines et la certitude que celui-ci est en train d'entraîner Otaria vers le chaos, Kamahl affronte finalement Chaines dans un duel magique pour le Mirari. Au cours de l'affrontement, qui rase complètement la principale cité de la Coterie, Chaines puise trop de ressources magiques dans le Mirari et finit consumé par l'énergie en surcharge. Vainqueur, Kamahl s'empare enfin du Mirari.

Jugement

Jugement conclut l'intrigue commencée avec *Odyssée*, de façon provisoire, puisque l'histoire du Mirari et du barbare Kamahl se poursuit et se termine dans le bloc suivant, formé par *Carnage* et ses deux suites. Pour rééquilibrer le déséquilibre créé par *Tourment*, qui favorisait le noir aux dépens du blanc et du vert, ce sont ces deux dernières couleurs qui sont favorisées dans *Jugement*. Elles bénéficient d'un plus grand nombre de cartes ; toutes les cartes multicolores sont des bicolores vertes et blanches ; et les trois terrains produisent tous du mana blanc et vert. *Jugement* comporte également quelques nouveautés caractéristiques :

- les incarnations sont des créatures qui produisent un effet sur le jeu tant qu'elles restent dans le cimetière de leur propriétaire.
- les créatures « asticroc » (V.O. Wormfang) sont une série de cauchemars bleus.
- les souhaits sont des sortilèges qui permettent au joueur d'aller chercher une carte en dehors de la partie pour la mettre dans sa main.

Désormais en possession du Mirari, le barbare Kamahl retourne dans les montagnes pardiques, où il retrouve sa sœur Jeska (cf. sa carte) et leur maître, le forgeron nain Balthor. Kamahl sait que l'ambassadeur Laquatus n'aura de cesse de le pourchasser, lui et son clan, jusqu'à retrouver le Mirari et renverser l'impératrice Llawan. Laquatus a d'ores et déjà renouvelé son alliance avec la Coterie, désormais dirigée par Nattes (cf. sa carte dans *Odyssée*), et a réussi à convaincre la nouvelle dirigeante de l'Ordre, la commandante avemain Isheu (V.O. Eesha, cf. sa carte), que Kamahl, toujours accusé de la mort du lieutenant Kirtar, était à présent beaucoup plus dangereux en possession du Mirari ; Isheu s'est donc alliée avec Laquatus et (temporairement !) la Coterie pour reprendre le Mirari à Kamahl, Laquatus l'ayant persuadée qu'il l'aidera ensuite à détruire l'artefact.

Kamahl décide d'unifier les tribus barbares de Pardia afin de pouvoir faire face aux futures attaques. Et en tant que détenteur du Mirari, il prétend bien sûr en devenir le chef. Balthor et Jeska ne tardent pas à se rendre compte que le Mirari a commencé à altérer le caractère de Kamahl, à son tour. Le barbare est devenu colérique, cruel, mais aussi plus fort. Balthor et Jeska décident d'ôter le Mirari à Kamahl pour l'empêcher de courir à sa propre perte. Alors survient le drame : au moment où Balthor et Jeska en sont réduits à arracher le Mirari à Kamahl, Kamahl blesse sérieusement sa sœur. Voyant Jeska tomber presque morte à ses pieds, Kamahl est brutalement libéré de l'influence du Mirari par le choc émotionnel, mais il est trop tard.

Conseillé par Balthor, Kamahl se met en route en urgence pour la forêt de la Krosia, dans l'espoir de retrouver son ancien ami Selton et de le convaincre de soigner Jeska. Il ignore que ses mouvements

sont connus de Laquatus, et que l'Ordre et la Coterie sont également en chemin pour la Krosia, résolu à reprendre le Mirari coûte que coûte.

Parvenus dans la Krosia, Kamahl et Balthor rencontrent Selton, qui conseille à Kamahl de se rendre au cœur de la forêt, là où vit Thriss, le plus ancien et le plus sage de tous les nantukos, seul capable de soigner la blessure de sa sœur (cf. *Thriss, Primus nantuko*). Kamahl va trouver Thriss et son entrevue avec le sage le transforme : il décide de devenir druide. Définitivement libéré de l'influence du Mirari, Kamahl établit un fort lien empathique avec la forêt. Finalement il attache le Mirari au pommeau de son épée et enfonce le tout dans le sol au cœur de la Krosia, pensant que dans un endroit aussi reculé le Mirari n'aura plus rien sur quoi exercer son influence dévastatrice.

Kamahl ignore que pendant ce temps, une force de la Coterie menée par Nattes a pénétré dans la Krosia et a combattu Balthor, qui a été zombifié après la bataille, et que Jeska, toujours inanimée, a été kidnappée par Nattes, qui a des projets pour elle...

Carnage

Huitième extension autonome de *Magic*, *Carnage* inaugure une seconde trilogie d'extensions consacrées au continent d'Otaria et à l'histoire du Mirari et de Kamahl. Tandis qu'*Odyssee* et ses suites décrivaient le nord d'Otaria, *Carnage* et ses suites déplacent l'action au sud, gardant ainsi une complète liberté dans l'invention de nouveaux peuples et créatures. Les mécanismes de jeu, quant à eux, ne sont pas tous nouveaux :

- le Recyclage (Cycling), créé avec *L'Épopée d'Urza*, réapparaît sur certains sorts.
- la Peur change en capacité à mot-clé une très ancienne capacité des créatures noires, imblocables sauf par d'autres créatures noires ou par des créatures-artefacts.
- la nouveauté principale de *Carnage* est la Mue (V.O. Morph), capacité de créature qui autorise le joueur à jouer la créature face cachée et à ne la révéler à ses adversaires que plus tard en payant son coût de Mue.
- *Carnage* comprend beaucoup de cartes jouant sur les types de créatures, rendant possible de nombreux jeux « tribaux » ; les créatures « changebrume » (V.O. mistform) peuvent changer de type à volonté.

L'intrigue de *Carnage* prend la suite chronologique immédiate de celle de *Jugement*. Nattes, désormais dirigeante de la Coterie (noire), a transformé la sœur de Kamahl, Jeska, en une redoutable créature nommée Phage, capable de corrompre la chair par simple toucher et indéfectiblement fidèle à la Coterie. Après la dévastation de sa principale ville au nord, la Coterie se réorganise autour de sa principale cité au sud d'Otaria, Aphetto. Nattes et Phage y font édifier une arène gigantesque, le Grand Colisée, et y attirent toutes sortes de combattants venus non seulement d'Otaria mais de tout Dominaria, principalement des réfugiés des autres continents plus durablement touchés qu'Otaria par l'Apocalypse – explication commode à la réapparition des elfes et des gobelins, les uns s'installant dans la forêt de Brinbois (V.O. Wirewood), les autres dans les montagnes des hauts de Skirk. Phage en personne combat dans le Grand Colisée (cf. la carte éponyme), où son toucher de mort en fait une championne invincible. Kamahl, devenu un puissant mage après avoir élu domicile dans la Krosia (cf. *Kamahl, la Poigne de la Krosia*), est désespéré par l'horrible transformation subie par sa sœur, et tente de trouver un moyen d'inverser le processus pour que Phage redevienne Jeska.

Mais il doit avant tout s'assurer que Phage reste en vie dans l'intervalle ; or Phage ne manque pas d'ennemis. L'Ordre avemain (blanc) est moins bien implanté dans le sud d'Otaria, mais bel et bien présent, prêtant tant bien que mal son assistance aux clercs et aux guérisseurs des tribus humaines de la région, les darus et les novas, et toujours prêt à mettre des bâtons dans les roues aux agents de la Coterie.

Mais le principal ennemi de Phage est le sorcier Ixidor (bleu, cf. *Ixidor, sculpteur de réalité*). Ixidor a longtemps combattu dans l'arène, formant une paire de combattants imbattables avec sa Nivea, bien-aimée. Malheureusement, Nivea a dû un jour combattre contre Phage, qui l'a tuée sans difficulté. Pire, Ixidor avait contracté des dettes envers la Coterie avant le duel, et la perte de Nivea le rend incapable de les rembourser. Les agents de la Cabale conduisent alors Ixidor dans le grand désert situé au centre d'Otaria et l'y abandonnent à une mort certaine. Mais dans le désert, Ixidor se découvre un nouveau pouvoir : rendre réelle les illusions qu'il a toujours su produire. Cette découverte augmente

grandement sa puissance mais entame sérieusement sa santé mentale. Seul dans le désert, Ixidor s'édifie *ex nihilo* une grande cité qu'il peuple d'habitants à son service, et entreprend de préparer sa vengeance contre la Cabale. A cette fin, il élabore sa création la plus aboutie : l'ange Akroma (blanche), une implacable combattante doublée d'une puissante magicienne, qui a pour but de protéger son maître et de détruire Phage. Dans ce dernier but, Akroma prête fréquemment son aide aux soldats et aux clercs de l'Ordre.

Kamahl se voit donc contraint de passer une alliance toute relative avec la Coterie dans le but de protéger Phage, mais il a le plus grand mal à la protéger des atteintes d'Ixidor et d'Akroma.

Pendant ce temps, le Mirari, isolé dans la forêt de la Krosia, continue à suppurer de l'énergie magique, qui agit sur le seul véritable « propriétaire » du Mirari : la forêt elle-même, dont les bêtes sauvages deviennent de plus en plus grosses et agressives. Pire, le Mirari aspire en lui les énormes quantités de mana vert accumulés dans la forêt et les suppure autour de lui. La forêt les contient pour le moment, mais cette énergie ne tardera pas à se diffuser au-delà de la Krosia, sur l'ensemble du continent.

Pendant ce temps, depuis le fond des mers, l'impératrice céphalide Llawan met en place, sur une île à quelque distance de la côte d'Otaria, un vaste projet de recherches magiques, le Projet Jusant (V.O. Riptide Project), auquel elle invite également des sorciers humains à participer. Les mages du projet Jusant (bleus) voyagent à travers tout Dominaria pour en étudier les diverses formes de vie (cf. par exemple *Chronologue du projet Jusant*, et l'artefact *Reproducteur du projet Jusant*).

Légions

Légions développe l'histoire et les mécanismes de *Carnage*, mais de même que la précédente extension de milieu de bloc, *Tourment*, s'autorise une bizarrerie volontaire : toutes les cartes sans exception sont des créatures, et il n'y a ni terrains, ni artefacts, ni cartes multicolores. Là encore, cette bizarrerie est en accord avec l'histoire, puisque *Légions* raconte la guerre sans merci que se mènent Phage et Akroma, recrutant chacune de son côté des armées innombrables. *Légions* apporte également plusieurs mécanismes nouveaux :

- la double initiative, plus puissante que l'initiative normale, voit les créatures qui en sont dotées infliger leurs blessures deux fois, une fois en premier (comme avec l'initiative normale) mais aussi une seconde fois simultanément avec celles qu'elles reçoivent.
- l'amplification autorise un joueur à renforcer la créature qu'il invoque en révélant à ses adversaires d'autres cartes de sa main du même type que la créature qu'il joue, celle-ci recevant autant de marqueurs +1/+1 que de cartes ainsi révélées.
- la provocation (provoke) permet à une créature attaquante d'obliger une créature adverse à la bloquer, même si elle est engagée.
- certaines créatures déclenchent des effets particuliers au moment où le joueur joue leur capacité de mue ou de recyclage.
- les slivoïdes, apparus dans *Tempête* et *Forteresse*, sont de retour, à raison de trois dans chaque couleur.
- les muses, à raison d'une par couleur, sont des créatures qui provoquent un effet permanent tant qu'elles restent en jeu.

Ixidor s'est replié dans son désert, laissant agir son ange Akroma. Pire, Kamahl s'est retiré au cœur de la forêt de la Krosia, espérant que les événements tourneront mieux si la nature reprend ses droits sur toute chose. Akroma et Phage sont libres de recruter des armées en masse pour servir leur affrontement personnel. Akroma (cf. *Akroma, ange de la colère*) utilise son apparence angélique pour devenir l'icône guerrière de l'Ordre et des guerriers des tribus humaines, tandis que Phage (cf. *Phage l'Intouchable*) lève de terre des foules de zombies et de mort-vivants.

Pendant ce temps, l'influence du Mirari s'étend peu à peu hors de la Krosia et atteint les régions voisines. Son pouvoir incontrôlé transforme tous les êtres vivants pour les rendre plus proche de l'idéal qu'ils ont d'eux-mêmes. Dans la forêt de Brinbois, les arbres poussent plus vite et de façon plus enchevêtrée, tandis que les réfugiés elfes voient leur peau devenir plus dure, semblable à de l'écorce. Leurs sorciers se métamorphosent peu à peu en esprits faits de magie pure, et leurs soldats deviennent

de froides machines à tuer. Tout cela n'a pas encore de conséquences trop graves, mais chacun se demande jusqu'où ira le phénomène.

Pendant ce temps, le projet Jusant lancé par l'impératrice Llawan a réussi au-delà de toutes les espérances, mais aussi au-delà de toutes les craintes. Au cours de leurs explorations, les sorciers du projet Jusant ont visité le continent d'Aerona, l'ancien Terisiare. Là, dans une région encore appelée Urborg un siècle plus tôt, ils ont découvert, figés dans la lave d'un volcan, les restes d'une curieuse créature. Ils les ont rapportés sur leur île, puis ont entrepris de la ressusciter, elle et ses congénères, et après de nombreux essais infructueux, ils ont réussi. Or cette créature n'était autre qu'un slivoïde de Rajh, apparu sur Dominaria en même temps que la Forteresse tout entière pendant l'invasion phyrexienne, au moment du basculement planaire de *Planeshift*.

Ressuscités, les slivoïdes s'adaptent promptement à leur nouvel environnement, mais, privés de leur reine, se développent de façon anarchique et finissent par échapper au contrôle de leurs créateurs. Les installations du projet Jusant sont détruites, les sorciers dévorés, les survivants rarissimes. Pour le moment, les slivoïdes sont cantonnés à l'île où ils ont été recréés, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne trouvent le moyen de se répandre dans tout Dominaria.

Fléau

Fléau conclut l'histoire de Kamahl et du Mirari entamée par le bloc Odyssée et poursuivie par *Carnage* et *Légions*. Outre le prolongement des mécanismes introduits par les deux extensions précédentes, *Fléau* comprend plusieurs nouveautés :

- le Déluge (V.O. Storm) crée au moment où un sort est lancé autant de copies de ce sort qu'il y a eu de sorts joués avant lui pendant le tour, chacune de ces copies pouvant affecter de nouvelles cibles.
- le recyclage à terrain (landcycling) est une variante du recyclage qui permet non pas de piocher une autre carte mais de chercher dans sa bibliothèque le terrain de base correspondant à la couleur de la carte recyclée.
- certains sortilèges ont des effets tournant autour des créatures coûtant 6 manas ou plus.

La bataille entre les armées de Phage et d'Akroma fait rage. Les troupes convergent vers le centre du continent. Kamahl comprend enfin qu'il doit faire quelque chose avant qu'Otaria ne soit complètement dévasté. Il quitte sa retraite de la Krosia et se dirige lui aussi vers le centre du continent. Parvenu au cœur de la bataille, il est finalement confronté à Akroma et à Phage sur le point de s'entretuer. En désespoir de cause, il s'élanche entre elles et frappe les deux femmes d'un seul coup, espérant mettre ainsi fin à la guerre.

Erreur. Encore une fois, l'énergie magique du Mirari provoque des effets imprévisibles : les deux ennemies disparaissent dans une lumière aveuglante, et lorsque Kamahl rouvre les yeux, il a devant lui un être irradiant une magie surpuissante, une entité quasi divine : son coup n'a pas tué Akroma et Phage, il les a fait fusionner en une entité unique, Karona, incarnation vivante de la magie de Dominaria. Autour de Kamahl, les troupes des deux armées se prosternent, comme frappées d'un effroi sacré devant la nouvelle déesse. Mais Kamahl sait que Karona est une fausse divinité, une créature née de la magie où chacun voit ce que lui montre son fanatisme, et qui incarne l'esprit de la guerre. L'existence même de Karona menace la stabilité du plan de Dominaria, car Karona menace d'aspirer en elle toute la magie du monde (cf. *Karona, fausse divinité*).

Kamahl regagne la Krosia en hâte et y retrouve l'épée qu'il avait enfoncée dans le sol de la forêt après y avoir attaché le Mirari. Seule une pareille arme pourrait vaincre Karona, mais elle restera insuffisante si Karona n'est pas préalablement affaiblie. Kamahl part alors en quête des restes des anciens dieux d'Otaria. Utilisant le pouvoir du Mirari, désormais déchaîné, il ressuscite plusieurs anciennes divinités, qui s'élancent aussitôt contre Karona et commencent à l'affaiblir peu à peu. Dans l'intervalle, Kamahl lui-même se remet en route vers le centre du continent, où il donnera le coup de grâce à la fausse déesse le moment venu. Il trouve un allié inattendu en la personne d'Ixidor, dont le royaume a été dévasté par les armées d'Akroma et de Phage.

Pendant ce temps, les slivoïdes enfermés sur l'île du projet Jusant ont trouvé le moyen de gagner le continent. Attirés par les impulsions magiques du Mirari, ils se sont dirigés droit vers l'artefact. Au moment de la naissance de Karona, l'énergie magique libérée par le phénomène a fait fusionner les

slivoïdes entre eux, donnant naissance à une seule énorme créature, le Suzerain slivoïde (V.O. Sliver Overlord, cf. sa carte), concrétisation physique de leur esprit d'essaim.

Avec l'aide des dieux ressuscités, Kamahl parvient à affaiblir suffisamment Karona pour la rendre de nouveau vulnérable à ses coups. Au moment opportun, il transperce la fausse divinité avec l'épée-Mirari. Une déflagration terrible s'ensuit, annihilant les deux armées en présence. Mais lorsque Karona a enfin disparu, Jeska réapparaît à sa place, enfin libérée des sortilèges de la Coterie.

C'est le moment que choisit Karn pour apparaître. Il explique la nature réelle du Mirari et la raison pour laquelle il a provoqué tant d'atrocités. Le golem Arpenteur reprend sa « sonde » pour éviter des cataclysmes supplémentaires, puis part rejoindre ce qu'il considère désormais comme son monde d'origine, un plan artificiel qu'il vient juste de créer, entièrement fait de métal, et qu'il a nommé Argentum – futur Mirrodin. Au cours de la déflagration finale, Jeska est à son tour devenue une Arpenteuse, et elle décide d'accompagner Karn dans son exploration du multivers.

Sur Otaria, pour ne pas changer quand des Arpenteurs des Plans sont impliqués dans une histoire, tout ou presque est à reconstruire.

Mirrodin

Neuvième extension autonome de *Magic*, *Mirrodin* est la première à adopter le nouvel habillage graphique réalisé au moment de la huitième édition du jeu de base. C'est aussi la première extension depuis *Terres natales* à décrire un monde et une intrigue dépourvus de connexion directe avec le monde principal de *Magic*, Dominaria (c'est également le cas des deux blocs suivants, Kamigawa et Ravnica). Ces deux nouveautés suffiraient à faire de *Mirrodin* et de ses deux suites, *Sombracier* et *La cinquième aube*, des extensions originales, sans parler de l'invention d'un nouveau type de carte avec les artefacts d'équipement. Mais *Mirrodin* va plus loin encore, puisque c'est probablement l'extension la plus « SF » jamais réalisée – du jamais vu dans *Magic*. *Mirrodin* est une extension originale, peut-être même trop originale au goût de certains joueurs peu attirés par son design entièrement métallique.

Pourtant, malgré son apparence déroutante, *Mirrodin* cultive largement le changement dans la continuité. Le bloc a pour thème les artefacts, comme *Antiquities* en son temps, et *Mirrodin* peut à plusieurs égards être qualifié de reprise à plus grande échelle et de modernisation des mécanismes et des principes déjà explorés par *Antiquities*. On retrouve même des cartes directement inspirées, voire reprises presque telles quelles, de cette ancienne extension. *Mirrodin* comporte cependant de nombreuses nouveautés :

- un nouveau type d'artefact, l'équipement (equipment), peut être attaché à une créature pour lui conférer divers bonus ou capacités supplémentaires, et reste en jeu lorsque la créature est détruite.
- l'affinité (affinity) pour les artefacts réduit le coût de lancement d'un sort en fonction du nombre d'artefacts que son lanceur possède en jeu.
- les terrains non-base de *Mirrodin* sont des terrains-artefacts qui partagent les caractéristiques de ces deux types de cartes.
- l'empreinte (imprint), capacité de certains artefacts, oblige le joueur à retirer une carte de la partie, afin que ces artefacts en gardent « l'empreinte », basant différents effets sur les caractéristiques de la carte retirée de la partie.
- l'union (entwine), figurant sur des sorts proposant de choisir entre deux effets, permet de jouer les deux effets à la fois moyennant un coût en mana supplémentaire.

Le bloc *Mirrodin* se déroule sur un plan lointain, *Mirrodin*, dont la caractéristique est d'être entièrement fait de métal. La place chronologique de l'histoire du bloc *Mirrodin* par rapport aux extensions précédentes est mal déterminée, mais, là encore, il existe un lien indirect avec l'histoire de Dominaria, détaillé surtout par les romans : dans le multivers de Dominia, *Mirrodin* est un plan relativement neuf, façonné par Karn après qu'il soit devenu Arpenteur à la fin d'*Apocalypse* ; c'est une façon d'expliquer les « réminiscences » d'*Antiquities* présentes sur les cartes du bloc *Mirrodin*, puisque Karn est une création d'Urza. Karn confie la garde de *Mirrodin* à un autre golem, Memnarch, un sorcier mécanique fabriqué à partir du Mirari, l'artefact autour duquel tournait toute l'intrigue des blocs *Odyssée* et *Carnage*. Memnarch, au début, accomplit correctement sa tâche et crée la plupart des êtres vivants de *Mirrodin*, mais il ne tarde pas à devenir fou et à concevoir de terribles projets de domination sur les peuples de *Mirrodin* (cf. *Tour des Champions*).

Mirrodin est un monde très particulier : entièrement fait de métal, il est habité par des créatures faites à la fois de chair et de métal – ce qui ne va pas sans rappeler les Phyrexians, mais les peuples de Mirrodin ne sont pas spécialement maléfiques. Toutes les créatures vivantes de Mirrodin ont certaines parties du corps faites de métal.

Les plaines sont de gigantesques plaques de tôle arrondie où pousse une herbe métallique aux brins tranchants comme des lames de rasoir. Dans ce Champ de Rasoirs (V.O. Razor Fields) évoluent les Batteuses (Threshers), des machines chargées de tondre « l'herbe ». Les Aurioks (blancs) qui vivent dans ces plaines sont des hommes-bêtes au visage léonin rappelant un peu les guerriers-chats de Dominaria. Leur société, dirigée par un kha nommé Raksha Lionceador (Raksha Golden Cub, cf. *Ancienne tanière*), se divise en guerriers, les fantassins gardantres (Den-Guards) et les patrouilles chasseurielles (skyhunters) montées sur ptérons (sortes de ptérodactyles), et en clercs nommés les albusas. Les Loxodons (blancs), eux, sont des hommes-éléphants.

Les îles de Mirrodin ressemblent à de grandes pointes de métal dispersées sur la Mer de Vif-Argent. C'est là que vivent les Vedalkens (bleus), curieuses créatures à peau bleue et à quatre bras vêtues d'armures arrondies, dans la forteresse de Lumengrid. Ils sont regroupés autour du Synode des sorciers, le Sauvoir de Connaissance. Les sorciers sont dirigés par un nommé Pontifex. Les serviteurs des Vedalkens sont des humains, les sorciers neuroks. La surveillance du Synode est assurée par des drones, les aérogardes (hoverguards) ou garderrances (wanderguards).

Les marais de Mirrodin, dans la région de Mephidross, sont faits de cheminées de métal rouillé rongé par des lacs d'acide et crachant des fumées irrespirables. Ils sont hantés par les nims, des sortes de morts-vivants dirigés par un seigneur nommé Geth depuis son siège du Caveau des Chuchotement (Vault of Whispers). On y trouve aussi des moriokes, peut-être des Aurioks mort-vivants.

Les montagnes de Mirrodin forment la chaîne d'Oxidda : des montagnes de métal rouge animées par des phénomènes magnétiques improbables, ce qui explique les nombreux blocs de métal que l'on peut voir flottant dans les airs au-dessus des sommets. Dans ces montagnes vivent les barbares vulshoks et de nombreux gobelins, dont ceux du clan Krark, regroupés autour du Grand Fourneau. Le Grand Fourneau abrite aussi la gestation de créatures appelées sliths, nés de la chaleur et du métal fondu. On trouve aussi dans les montagnes d'Oxidda beaucoup d'ogres et des atogs, friants d'artefacts.

La grande forêt de Mirrodin, la Filandre (the Tangle), dont les arbres sont eux aussi faits de métal, abrite les elfes viridiens et les trolls de Tel Jilad. Les trolls, qui vivent principalement autour de l'Arbre des Récits, sont les gardiens de la mémoire de Mirrodin. La faune de la Filandre comprend les fangrens, de redoutables fauves, et les vorracs, sortes de sangliers.

La faune de Mirrodin compte aussi des créatures appelées scintimites (blinkmoths) et de très nombreux golems.

Mirrodin a plusieurs autres particularités. D'abord, c'est un monde doté de quatre soleils : un blanc, un bleu, un noir et un rouge. Ensuite, c'est un monde creux. Le noyau de Mirrodin abrite les complexes machineries du Radix, le centre du monde, mais aussi toutes sortes de mystères. C'est notamment là que Memnarch fabrique les myrs, ces petits robots qui arpentent tous les pays de Mirrodin et espionnent les différents peuples pour son compte. Memnarch maîtrise aussi le sombracier (darksteel), matériau qui a la propriété d'être indestructible et dont Memnarch fait des tours qui sont autant d'observatoires répartis à la surface de Mirrodin. Memnarch contrôle la démographie des peuples de Mirrodin à l'aide des Lisseurs (Levelers), de terrifiantes machines qui surgissent à l'improviste et massacrent un nombre donné de personnes avant de disparaître comme elles sont venues. Memnarch possède aussi des dispositifs de surveillance placés dans le ciel de Mirrodin (cf. *Guet des nuages*).

Les cartes de Mirrodin et de ses deux suites décrivent avec une grande richesse le monde de Mirrodin et figurent plusieurs personnages légendaires, l'elfe Glissa Cherchesoleil (Glissa Sunseeker), le golem de fer Bosh et le rétameur gobelin Slobad, mais ne mentionnent à peu près aucune intrigue et se contentent d'allusions aux secrets du monde : une fois encore, le joueur intéressé est renvoyé aux romans correspondants. Quant aux liens entre Mirrodin et Dominaria via le personnage de Karn, il n'est pas non plus mentionné sur les cartes. Seuls les textes d'ambiance de la série des quatre Tours, des monolithes gravés de runes dressés dans les tout premiers temps de Mirrodin par le peuple des Urogolems, font allusion à la création du monde par un puissant golem (cf. *Tour des Fortunes*).

L'héroïne de l'histoire de Mirrodin est l'elfe Glissa, qui part à la recherche du secret de Mirrodin après que son village ait été détruit par les Lisseurs. Parcourant Mirrodin à la recherche

d'informations, assistée par le gobelin Slobad et le golem de fer Bosh, elle se rend auprès des différents peuples et finit par découvrir l'existence de Memnarch et la dictature de démiurge qu'il entretient sur le monde. Memnarch a entrepris la construction d'un ultime instrument d'espionnage, l'œil de sombracier, qui lui fera voir absolument tout ce qui se passe dans le monde. Chunth, l'Ancien des trolls de Tel-Jilad, se fait assassiner juste au moment où Glissa arrive pour l'interroger, mais a le temps de révéler à l'elfe que le monde de Mirrodin est creux.

Sombracier

Sombracier poursuit la description du monde de Mirrodin et ajoute au jeu d'autres mécanismes toujours fondés sur les artefacts :

- l'indestructibilité rend un artefact invulnérable à tous les sorts et effets de destruction directe, ce qui contraint l'adversaire à trouver d'autres moyens de le réduire à l'impuissance. Cette capacité est en lien avec un métal fictif du monde de Mirrodin, le sombracier (darksteel).

- les créatures « entravarc » (V.O. Arcbound) sont des créatures-artefacts dotés de marqueurs +1/+1 qui peuvent transmettre leurs marqueurs à d'autres créatures-artefacts lorsqu'elles sont mises au cimetière.

- la série des sorts « résonnants » (echoing), un par couleur, affecte non seulement la carte ciblée mais aussi toutes les cartes ayant le même nom.

- la série des « pulsations » (Pulse) comprend des sorts que le joueur peut reprendre dans sa main après les avoir lancés si son adversaire possède un avantage donné sur lui au moment où il les lance.

Glissa finit par trouver une entrée menant vers le centre du monde, et là, abrité par un réseau complexe de métal fongoïde, la treille de mycosynthèse, elle découvre, flottant au cœur de Mirrodin, un soleil intérieur de pur mana vert. Glissa entreprend ensuite de rassembler l'épée, le bouclier et le heaume de Kaldra, des armes de sombracier permettant d'invoquer l'avatar de Kaldra, une puissante entité qui lui permettra de vaincre Memnarch et de mettre fin à sa dictature démente.

La cinquième aube

Dernière extension du bloc Mirrodin, La cinquième aube comprend quelques nouveautés qui réorientent l'ensemble vers les jeux multicolores, sans atteindre les sommets du bloc Invasion, mais assez pour fournir une véritable variante à des mécanismes jusque là entièrement centrés sur le mana incolore des artefacts :

- la solarisation (V.O. Sunburst) fait arriver en jeu les artefacts qui en sont dotés avec un nombre de marqueurs dépendant du nombre de couleurs de mana différentes utilisés pour les invoquer.

- le regard (scry) est un effet supplémentaire de certains sorts permettant au joueur de changer l'ordre des premières cartes de sa bibliothèque.

- les Annonceurs des aubes (Bringers of the Dawns), un par couleur, sont des créatures puissantes qui peuvent être invoqués en payant un mana de chaque couleur au lieu de leur coût normal monocouleur.

Glissa rassemble enfin les trois parties de l'armure de Kaldra et reconstitue le puissant golem. Mais lorsque Glissa se trouve face à Memnarch, l'avatar de Kaldra se retourne contre elle, car son concepteur n'était autre que Memnarch ! Poursuivie par Kaldra, Glissa parvient au Radix et, désespérée, n'a d'autre choix que de fusionner avec le soleil de mana vert, détruisant Kaldra et Memnarch et provoquant l'aube du soleil vert, la cinquième aube de Mirrodin.

Champions de Kamigawa

Après les graphismes chromés de *Mirrodin*, *Magic* revient à une ambiance médiévale-fantastique moins surprenante. *Champions de Kamigawa*, dixième extension autonome du jeu, et ses deux suites, *Traîtres de Kamigawa* et *Libérateurs de Kamigawa*, explorent de nouveau un plan du multivers de Dominia jusque là inconnu et sans rapport direct avec le monde de Dominaria. L'originalité de Kamigawa réside dans son inspiration résolument japonisante, qui rompt franchement avec

l'imaginaire jusque là majoritairement occidental de *Magic* pour la première fois depuis les *Mille et une nuits* d'*Arabian Nights* (est-ce pour concurrencer un autre jeu de cartes à succès dans l'esprit de *Magic*, *Le Livre des Cinq Anneaux* (*Legend of the Five Rings*) dont le monde, Rokugan, s'inspire lui aussi du Japon médiéval ?). Le plan de Kamigawa est totalement indépendant de celui de Dominaria et sans doute aussi ancien, et contrairement à l'histoire de *Mirrodin*, il n'y a plus de connexion possible entre les deux mondes via un personnage déjà connu, même dans les romans.

Wizards of the Coast poursuit avec Kamigawa la même logique de développement de l'univers que celle adoptée à partir de *Mirrodin* : les cartes décrivent un monde dans sa structure, avec ses forces en présence, ses héros, ses légendes, et des allusions à une intrigue générale, mais sans détails narratifs ni groupe de personnages récurrents autres que les auteurs des citations dans les textes d'ambiance, dans un esprit proche d'un *Fallen Empires*, contrairement à l'histoire que l'on apercevait encore dans les blocs Odyssée et Carnage. Les joueurs désirant une véritable histoire sont entièrement renvoyés aux romans. Les peuples correspondant aux différentes couleurs font preuve d'une certaine originalité et marquent la volonté de respecter l'esprit des contes japonais (l'unique peuple de *fantasy* générique conservé, les gobelins, adopte un visuel très particulier). L'emploi de nombreux termes japonais sur les cartes, susceptible de désorienter les joueurs, est contrebalancé par des articles explicatifs sur le site officiel du jeu. Il apparaît clairement que *Magic* ne mise plus désormais son succès sur les aventures d'un groupe de personnages récurrents mais sur sa capacité de renouvellement dans l'invention de cadres de jeu originaux.

Sur le plan des mécanismes, *Champions de Kamigawa* se caractérise par des règles en rapport étroit avec son univers :

- Les règles concernant les légendes, introduites dans *Legends*, sont légèrement modifiées : « légende » n'est plus un type de créature mais un super-type, tout permanent pouvant être « légendaire » en plus de son type normal ; et lorsqu'un deuxième exemplaire d'un permanent légendaire arrive en jeu, tous les exemplaires vont au cimetière. Les trois extensions Kamigawa comprennent de nombreuses cartes légendaires, en accord avec leur esprit particulièrement épique.

- Certaines créatures « héroïques » ont des cartes en deux parties (V.O. flip cards) qui peuvent être inversées à certaines conditions, les caractéristiques figurant sur leur partie inférieure étant bien sûr plus avantageuses.

- Le bushido est une capacité de combat qui renforce plus ou moins la puissance d'une créature chaque fois qu'elle bloque ou devient bloquée.

- La vigilance regroupe sous un mot-clé une capacité jusque là donnée sur les cartes comme « attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager ».

- Certains sorts sont des arcanes en plus de leur type normal, et les sorts dotés de la capacité Imprégnation d'arcane (Splice onto Arcane) peuvent être lancés sans quitter la main du joueur au moment où celui-ci joue un autre sort d'arcane, s'il paye le coût de la capacité et révèle le second sort depuis sa main.

- De nombreuses créatures ont comme type « esprit » (spirit), en accord avec l'intrigue de Kamigawa, qui raconte la guerre entre le monde matériel et le monde spirituel.

- La transmigration (soulshift) est une capacité réservée à certains esprits, qui permet au joueur, lorsque l'esprit en question est mis au cimetière, de récupérer dans son cimetière une autre carte d'esprit d'un coût en mana plus ou moins élevé.

Le monde de Kamigawa est partagé entre deux dimensions superposées : le monde des vivants et le monde des esprits, où vivent les kamis, les dieux de Kamigawa, très nombreux, tous liés à un aspect particulier de la nature ou de la culture, et capables de s'incarner sous les apparences les plus surprenantes. La magie des sorciers de Kamigawa est d'ailleurs entièrement fondée sur l'adoration des esprits.

Dans les plaines de Towabara vivent les humains du clan du daimyo Konda (cf. sa carte), qui mène la guerre contre les kamis depuis son château d'Eiganjo (cf. la carte éponyme), et aussi les kitsune, des hommes-renards (blancs). L'académie de Minamo (bleue), qui flotte au-dessus de la Grande Cascade, abrite les sorciers de Kamigawa (cf. *Minamo, école de la Cascade*). Dans le ciel, sur les nuages, vivent les soratami, des lunaréens (V.O. moonfolk, également bleus), des humanoïdes pâles pratiquant la magie. Dans les marais de Takenuma et la cité de Numai vivent les hommes-rats nezumi (noirs) ainsi que des créatures démoniaques, les onis, dont le culte reparaît et attire les ogres des montagnes vers les

marécages. Les montagnes appelées Pics de Tendo abritent les akkis, des gobelins à peau de roc, et des ogres (rouges). La forêt de Jukai est peuplée par les orochis, des hommes-serpents à quatre bras (verts), qui naissent dans des couvoirs de forme ovoïde. Au cœur de la forêt se trouve Okina, le temple des ancêtres (cf. la carte éponyme).

Vingt ans avant le début de l'extension, le daimyo Konda a commis un crime contre le monde des esprits ; depuis lors, les hommes sont en guerre contre les kamis, leurs propres dieux. Les romans correspondant aux trois extensions racontent comment la fille du daimyo, Michiko Konda, s'efforce de mettre fin à la guerre.

De manière comparable à ce qui apparaissait sur les cartes de *Fallen Empires* ou d'*Ere glaciaire*, on retrouve des textes d'ambiance présentés comme des extraits d'ouvrages historiques, comme *L'histoire de Kamigawa*, *Grandes batailles de Kamigawa* ou *Observations sur la guerre des kami*, qui relatent la guerre entre mortels et kamis comme appartenant à un lointain passé (contrairement à toute l'histoire de la saga de l'*Aquilon*, racontée au passé mais qui n'était pas présentée comme enregistrée dans des livres, et dont on ignorait la fin, ce qui autorisait toutes sortes de rebondissements dans une logique de feuilleton). On trouve des citations du seigneur Konda lui-même, mais aussi des passages de lettres adressées à Konda par le sensei Hisoka, toujours en défaveur de la guerre entreprise par Konda, ou de lettres de rapports adressées à Konda par son général en chef Takeno, et aussi des paroles de Masako, conseillère de Konda (cf. *Masako la Taciturne*).

Traîtres de Kamigawa

Deuxième extension du bloc Kamigawa, *Traîtres de Kamigawa* poursuit la description du monde et de la guerre entre mortels et kamis, tout en introduisant de nouvelles règles :

- l'offrande (offering) est une capacité propre à cinq créatures puissantes, les Patrons, représentant les chefs de plusieurs « tribus » de Kamigawa. Au moment d'invoquer un Patron, le joueur peut sacrifier une créature du type propre à la « tribu » du Patron. Le coût d'invocation du Patron est alors réduit d'autant de manas que le coût d'invocation de la créature sacrifiée.
- le ninjutsu est une capacité de créature (propre aux personnages de ninjas) qui permet au joueur de poser la créature en jeu sans payer son coût d'invocation et de la faire attaquer directement à condition de payer le coût de ninjutsu et de renvoyer dans sa main une autre créature avec laquelle il vient d'attaquer et qui n'était pas bloquée.

Tandis que la guerre déchire toujours Kamigawa, Michiko Konda tente de percer à jour le secret du crime commis par son père contre les kamis : le vol de... quelque chose, qu'il détient à château Eiganjo et qui est nommé simplement Ce qui fut pris (cf. la carte éponyme). Dans ce but, elle en vient à s'allier avec Toshiro Umezawa (cf. sa carte), un samouraï solitaire qui poursuit également ses propres buts. Michiko découvre finalement la nature véritable du crime commis par son père : le daimyo Konda a enlevé et emprisonné un kami à château Eiganjo. Mais ce kami n'est autre qu'un descendant de l'O-kagachi, une énorme créature qui est le gardien de la frontière entre le monde matériel et le monde spirituel. L'enlèvement et la détention du kami provoquent la colère de l'O-kagachi, et menacent de faire sombrer la double réalité de Kamigawa dans le chaos.

Libérateurs de Kamigawa

Dernière extension du bloc Kamigawa, *Libérateurs de Kamigawa* décrit la fin de la guerre entre les kamis et les peuples du monde matériel.

- l'épique (epic), effet propre à certains sorts, interdit au joueur de jouer d'autres sorts jusqu'à la fin de la partie, mais lui donne droit de copier gratuitement le sort épique au début de chacune de ses phases d'entretien.
- le transfert (channel), capacité possédée par certains kamis, donne le choix au joueur entre les invoquer normalement comme des créatures ou les lancer comme des sorts pour leur coût de transfert, en les défaussant depuis sa main.
- le balayage (sweep) est un effet supplémentaire utilisé par quatre sortilèges, qui fait dépendre leur efficacité du nombre de terrains que le joueur renvoie dans sa main au moment où il les joue.
- certaines créatures héroïques se changent en enchantements légendaires une fois leur carte inversée.

Le monde de Kamigawa sombre peu à peu dans l'anarchie à mesure que les kamis franchissent en nombre toujours plus grand le voile qui sépare le monde des esprits du monde matériel, menaçant de le déchirer irrémédiablement (cf. *Onde de choc d'Æther* et *Couper les liens terrestres*). Le seigneur Konda persiste dans sa résistance contre les kamis, assisté dans ses dernières batailles par des cavaliers montés sur phalènes (cf. *Libres-cavaliers d'Eiganjo* et *Phalène à ailes de lune*), tandis que les différents peuples se jettent à corps perdu dans la guerre. L'issue finale de l'affrontement entre mortels et kamis n'est pas dévoilée par les cartes.

Ravnica, la cité des guildes

Onzième extension autonome de *Magic*, *Ravnica* opère un nouveau changement de décor après le monde métallique du bloc Mirrodin et la *fantasy* japonisante de la trilogie Kamigawa. Cette fois encore, il s'agit d'un monde entièrement nouveau et sans aucune connexion avec l'histoire des extensions précédentes. *Ravnica* est un autre monde du multivers de Dominia, aussi ancien que Dominaria ou Kamigawa.

En termes d'univers, la caractéristique principale du bloc *Ravnica* est de se dérouler intégralement dans un milieu urbain, loin des grands espaces sauvages d'un Dominaria : *Ravnica* reprend le thème de la ville-univers, une ville si grande qu'elle s'étend sur l'ensemble du monde (ce qui peut faire penser à Coruscant, ville-planète-capitale de la galaxie de *Star Wars*). Sur le plan des mécanismes de jeu, le bloc *Ravnica* se concentre sur les alliances de couleurs, non pas les jeux multicolores comme le bloc *Invasion* mais essentiellement les jeux bicolores.

La connexion entre la logique narrative et l'ajout de nouvelles règles s'opère avec une grande simplicité : les trois extensions du bloc *Ravnica* explorent toutes les alliances réalisables entre deux couleurs ; à ces dix combinaisons possibles correspondent dix factions de l'univers de *Ravnica*, dix guildes qui incarnent un aspect particulier de la société ravnicaïne, représentent chacune une paire de couleurs et possèdent chacune une capacité nouvelle, réservée aux cartes de la guilde. *Ravnica, la cité des guildes* présente quatre guildes, puis les deux extensions suivantes, *Le Pacte des guildes* et *Discorde*, en présentent chacune trois autres. Chaque guilde possède son identité visuelle propre ainsi qu'un logo distinctif. Le bloc tout entier est donc pensé selon une logique descriptive, chaque extension dévoilant un nouveau pan de l'univers avec de nouvelles forces en présence, jusqu'à en tracer un tableau complet : c'est l'inverse presque parfait de la logique du bloc *Tempête*, qui reposait entièrement sur la progression d'une intrigue. Presque, parce qu'il reste tout de même une trame générale progressant d'une extension à l'autre, comme dans le bloc précédent : en l'occurrence, le déclenchement d'une guerre civile à *Ravnica*, due à la rupture du pacte passé autrefois entre les différentes guildes ; mais cette intrigue ne prétend pas dépasser le statut de simple toile de fond. Les romans, comme d'habitude, sont mis en valeur pour retrouver certains protagonistes figurant sur les cartes et découvrir les tenants et les aboutissants de l'histoire.

- en accord avec la logique de paires de couleurs de *Ravnica*, des cartes hybrides bicolores apparaissent, identiques dans leur fonctionnement aux cartes dorées. Des symboles de mana moitié-moitié, bicolores, apparaissent sur ces cartes hybrides, et peuvent être payés avec l'une ou l'autre des deux couleurs qu'ils représentent.

- pour la première fois dans l'histoire du jeu, une indication visuelle sans rapport direct avec les règles est ajoutée sur les cartes pour aider à reconnaître leur appartenance à telle ou telle guilde, chaque guilde étant dotée d'un logo distinct (cf. la série des dix *Cachets* dans les trois extensions).

- l'irradiance (radiance), capacité de la guilde de Boros, étend l'effet d'un sort à tous les permanents en jeu partageant une couleur avec sa cible initiale.

- la convocation (V.O. convoque), capacité de créatures de la guilde de Selesnya, permet de réduire le coût d'invocation d'une créature en engageant des créatures déjà en jeu.

- le dragage (dredge), capacité de la guilde de Golgari, permet au joueur de renvoyer une carte ayant le dragage depuis son cimetière dans sa main à un moment où il devrait piocher une carte, à condition de se défausser préalablement d'un certain nombre de cartes.

- la transmutation (transmute), capacité de la guilde de Dimir, offre la possibilité de sa défausser de la carte pour son coût de transmutation afin d'aller chercher dans sa bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana.

Ravnica est un monde très ancien, dont les différentes cités se sont tellement développées qu'elles se sont changées en un groupe de gigantesques mégalopoles qui ont fini par fusionner entre elles, donnant naissance à la cité-univers de Ravnica, qui recouvre l'ensemble du plan. Pas un seul espace sauvage ou simplement rural. Cela explique que, pour la première fois dans le jeu, les terrains de base montrent un milieu urbain et densément peuplé. Ravnica est habitée par toutes sortes de peuples qui semblent provenir de partout dans le multivers : aussi bien des humains, des elfes, des dryades, des gobelins, des trolls, des zombies et des anges que des viashinos (découverts dans *Mirage*), des loxodons et des vedalkens (inventés pour *Mirrodin*).

La société ravnicaïne est dominée par dix guildes qui incarnent chacune l'un de ses aspects, pratiquent chacune une magie différente par l'intermédiaire de leurs ghildmages (V.O. guildmages) et y remplissent différentes fonctions, tout en rivalisant dans des luttes d'influence qui menacent toujours de dégénérer en lutte ouverte. Pour éviter une guerre civile permanente, les guildes s'accordèrent toutes, il y a 10 000 ans, sur un texte, le Pacte des guildes, qui garantissait leur bonne cohabitation au sein de Ravnica. Ce pacte est célébré chaque année par des réjouissances publiques (cf. *Festival du Pacte des Guildes*). Bien entendu, au moment où commence l'intrigue de l'extension et des romans, le Pacte se trouve menacé par des complots en tout genre.

La Légion de Boros (blanche-rouge) est la plus puissante force militaire de Ravnica, et cultive un idéal de justice et d'action, incarné par sa figure spirituelle majeure, Razia, une archange de feu. La forteresse de Solcastel (Sunhome) abrite son siège. Une partie de la Légion de Boros, la Ligue de Wojek, est chargée d'assurer le respect des lois sur Ravnica. Les forces de la Légion sont composées de soldats et de chevaliers célestes, tandis que la Ligue de Wojek comprend aussi des guérisseurs.

Le Conclave de Selesnya (blanc-vert) est un groupe spirituel qui se consacre à l'adoration et à la préservation de la nature. Composé essentiellement d'humain, d'elfes et de dryades, il est conçu selon une structure égalitaire, mais plus ou moins dirigé par un groupe de dryades partageant une forme de conscience collective. L'une des grandes figures de Selesnya est le guerrier Tolsimir Sangdeloup (Wolfblood). Le siège du Conclave se trouve sur l'un des plus grands arbres du monde, Vitu-Ghazi, surnommé la Citarborescence (the City-Tree), dans le vieux quartier de Ravnica.

Les Golgari (noirs-verts) sont d'autres habitants des souterrains de Ravnica. Ils croient fermement en l'intérêt de la vie après la mort et utilisent des masses de mort-vivants comme serviteurs ou au besoin comme soldats. Leurs rangs se composent également d'elfes noirs, les Devkarin, et d'entités hybrides entre plantes et cadavres. La résidence principale de la guilde se trouve à Svogthos, une ancienne cathédrale devenue un tombeau tapissé de plantes grimpanes, presque doué d'une conscience propre. La guilde est dirigée officiellement par trois gorgones, les Sœurs de la mort de pierre, mais les luttes intestines au sein de la guilde ont permis l'ascension d'une shamane elfe, Savra, qui attire à elle de plus en plus de pouvoir sur les Golgari, dont elle ambitionne de devenir la reine. Pour ne rien arranger, il n'est pas certain que l'ancien fondateur de la guilde, le nécromancien Svogthir, soit réellement mort, ou que sa mort l'ait rendu incapable de revendiquer le pouvoir sur la guilde...

La Maison Dimir (bleue-noire) se surnomme l'Invisible, et pour cause : la plupart des Ravnicaïns pensent qu'il n'y a que neuf guildes et que cette dixième guilde n'a de vérité que pour les enfants apeurés et les paranoïaques. Elle existe bien, mais fait tout pour masquer son existence. Elle est dirigée par un seigneur vampire, Szadek, lui aussi signataire du pacte des guildes à l'insu des représentants des autres guildes. La maison Dimir est composée d'assassins, de spectres, de ghildmages nécromants et de diverses horreurs qui hantent les égouts labyrinthiques de Ravnica, agissent dans la plus grande discrétion et n'ont de contacts qu'indirects avec les dirigeants de la guilde. Ceux-ci vivent dans la résidence secrète de Manteaubrunne (Duskmantle), la Maison des Ombres, quelque part dans les souterrains de la cité. Leur objectif est fort simple : contrôler Ravnica... en secret.

Le Pacte des guildes

Trois nouvelles guildes sont détaillées dans *Le Pacte des guildes*, deuxième extension du bloc Ravnica. Selon le même principe que dans l'extension précédente, à chaque nouvelle guilde correspondent une nouvelle paire de couleurs et une nouvelle capacité spéciale :

- la soif de sang (bloodthirst), propre à la guilde des Gruul, renforce une créature à l'aide d'un certain nombre de marqueurs +1/+1 si le joueur l'invoque pendant un tour où un de ses adversaires a subi des dommages.

- la duplication (replicate), effet propre aux sorts de la guilde d'Izzet, permet au joueur de copier un sort au moment où il est lancé autant de fois qu'il paye son coût de duplication, ce qui revient à lancer plusieurs fois le même sort avec une seule carte.

- la hantise (haunt), capacité propre à la guilde d'Orzhov, contraint à retirer de la partie la créature qui la possède lorsqu'elle devrait normalement être mise au cimetière ; mais le joueur choisit alors une créature en jeu que la créature retirée de la partie va « hanter », avec divers effets selon les cartes.

De plus, parmi les séries de cartes marquantes, on remarque :

- les lignes ley, des enchantements qui peuvent être posés directement en jeu sans besoin de dépenser du mana s'ils se trouvent dans la main du joueur au début de la partie.

- les néphilims, des créatures multicolores nécessitant quatre couleurs de mana différentes pour être invoquées.

La guilde des Gruuls (rouges-verts) est réduite à l'état d'assemblage disparate de bandes armées, de gangs et de groupes d'agitateurs partageant une même vision anarchiste des choses à Ravnica. Ces bandes de barbares, de bandits et de casseurs gobelins agissent la plupart du temps dans l'illégalité, vivant de raids et de pillages et squattant temporairement les quartiers qu'ils ont dévastés avant de repartir s'attaquer à d'autres. L'une de leurs positions fortes se trouve à Skarrg, les Fosses de Rage. Le plus influent parmi les différents chefs de bande qui se font concurrence au sein des Gruul est le cyclope Borborygmos. Une créature représentative des Gruuls est l'hydre Ulasht (cf. *Ulasht, la semence de la haine*).

Les Izzet (bleus-rouges) sont les ingénieurs et les hydrauliciens de Ravnica ; ce sont eux qui ont conçu et ont en charge d'entretenir les systèmes d'adduction d'eau et les circuits de chauffage de la cité. Mais ce sont surtout des alchimistes passionnés de recherche pure, peu intéressés par la pratique du pouvoir. Ils maîtrisent aussi bien la magie de l'eau que celle du feu, et les mêlent volontiers en nuages de vapeur et en éclairs électriques, selon un mode magique nommé le Cérébropyre (Firemind) d'après un surnom donné au dirigeant de la guilde. Les Izzet créent et utilisent divers élémentaires et créatures pour entretenir leurs systèmes, notamment des élémentaires particuliers faits à la fois d'eau et de feu, les Anomalies (Weirds, cf. *Anomalie au noyau de vapeur*). Le siège de la guilde se trouve au palais de Nivix, qui sert d'aire à son dirigeant, Niv-Mizzet, un dragon rouge sorcier (cf. sa carte).

La guilde des Orzhov (blancs-noirs) est à la fois celle du clergé et celle des banquiers et des négociants de Ravnica. Tandis que sa partie la plus pauvre est asservie par des dettes parfois vieilles de plusieurs générations, sa partie la plus riche vit dans une opulence indécente et décadente. En haut de la pyramide se trouvent les patriarches, dirigeants de la cité, si riches et si privilégiés qu'ils se changent vite en montagnes de graisse grise. Ils payent les services de nécromanciens afin de prolonger leur vie démesurément, puis de revenir parmi les vivants une fois morts afin de continuer à surveiller les affaires à l'état de fantômes. Le conseil des patriarches se compose ainsi de quelques vivants et de beaucoup d'ancêtres spectraux, d'où son nom de Conseil fantôme (Ghost Council). Le siège d'Orzhov est Orzhova, l'Eglise des Transactions (Church of Deals). Une figure connue d'Orzhov est le scion Teysa.

Discorde

Troisième extension du bloc Ravnica, *Discorde* achève la description de son univers avec l'arrivée des trois guildes restantes.

- la prévision (forecast), capacité de la guilde Azorius, est un effet ajouté à certaines cartes et qui se lance depuis la main du joueur en payant le coût de prévision et en révélant la carte du sort sans la poser en jeu.

- l'acharnement (hellbent), réservé à la guilde de Rakdos, renforce la puissance de telle ou telle capacité de créature si le joueur n'a pas de cartes dans sa main au moment où la capacité se déclenche.

- la greffe (graft), capacité propre aux créatures des Simic, les fait arriver en jeu avec sur elles un certain nombre de marqueurs +1/+1 ; chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, le joueur peut décider de déplacer un marqueur, depuis une (ou plusieurs) créatures ayant la greffe, sur cette créature.

Le Sénat d'Azorius (blanc-bleu) est chargé de maintenir la loi et l'ordre sur Ravnica, mais la rigidité de son administration et l'immobilisme de ses agents contribuent surtout à empêcher la situation d'évoluer dans la cité. Les membres d'Azorius, principalement des humains et des vedalkens, sont des juristes subtils, aussi habiles à manier la loi que l'épée contre leurs adversaires. Le Sénat a son siège dans le palais labyrinthique de Pravh, où s'élèvent les Tours de l'Ordre (Spires of Order). Son dirigeant actuel est le Grand Arbitre Augustin IV.

Le culte de Rakdos (noir-rouge) regroupe toutes sortes de fanatiques autour du culte de la personnalité du démon Rakdos, créature monstrueuse venue d'un autre monde, dans toutes sortes de rites et de sacrifices qui expliquent le fort taux de mortalité interne à la guilde. Les agents de Rakdos sont cependant tolérés en tant qu'exécuteurs des basses besognes des autres guildes et, au quotidien, comme animateurs de soirées dans les quartiers chauds. Rakdos mène une vie dissolue de plaisirs et de tueries divertissantes dans son palais-donjon de Rix Maadi.

La guilde des Simic (bleue-verte), qui se compose surtout d'elfes, regroupe des mutologues qui travaillent à adapter la nature aux besoins des citoyens de Ravnica. Ils se sont donc spécialisés dans la création et la modification de toutes sortes de formes de vie, principalement des plantes et des bêtes. Leur siège, Novijen, surnommé le Cœur du Progrès (Heart of Progress), une curieuse sphère couverte de végétation organique, flottant dans les airs et reliée au sol et aux bâtiments voisins par des lianes aux allures de cordons ombilicaux, abrite de nombreuses couveuses et chambres de mutation dans lesquelles le dirigeant de la guilde, l'elfe Momir Vig, a mis au point récemment la technologie cytoplastique sur laquelle se sont fondées les dernières créations des Simic.

L'avenir

Le retour en arrière inédit qu'opère *Souffle glacière* dans l'histoire de *Magic*, et le retour annoncé du monde de Dominaria et du personnage de Téféri dans le prochain bloc d'extensions (*Time Spiral*, *Planar Chaos*, *Future Sight*), semblent relever d'une volonté de Wizards of the Coast de revenir aux sources de l'univers du jeu. Si la longue saga de l'*Aquilon* avait pu ennuyer certains joueurs lassés de retrouver toujours les mêmes personnages et la même histoire, plusieurs années de blocs d'extensions dépourvus de rapport entre eux ont pu au contraire donner à l'univers de *Magic* une apparence trop décousue, tout aussi nuisible à long terme dans l'esprit des joueurs.

Il reste à savoir comment ce retour à la grande histoire de Dominaria se traduira dans la logique narrative des cartes elles-mêmes. Les cartes de *Souffle glacière* laissent penser que *Magic* s'apprête à retourner à la logique narrative de ses premières extensions, comme *Ere glacière* ou *Mirage* : un univers cohérent dont l'histoire court d'extension en extension, chacune correspondant à une étape de l'Histoire – avec un grand H – de l'univers, avec ses péripéties et ses personnages légendaires, mais sans détails trop précis et sans dérive feuilletonesque à la *Tempête*. Mais la situation de *Magic* et de Wizards of the Coast n'est plus la même qu'aux temps d'*Ere glacière* ou de *Mirage* : la gamme des romans et (surtout, pourrait-on dire) le large vecteur de promotion que constitue le site Internet du jeu, désormais très soigné, donnent à l'entreprise des moyens beaucoup plus conséquents pour faire connaître aux joueurs l'histoire derrière les cartes – la *backstory* – et les orienter à travers l'histoire générale du monde – la sacro-sainte *storyline* – sans toutefois en révéler trop, afin de mieux en promouvoir les divers produits dérivés.

L'univers de *Magic* : quel statut ? quelle valeur ? Pour une étude d'un univers de cartes.

En maintenant treize années d'existence et presque quarante extensions, l'univers de *Magic*, au départ simple cadre générique servant de décor au jeu de base, a été contraint de s'enrichir et de se renouveler constamment pour ne pas lasser son public, déjà bien au courant des clichés des univers de fantasy, sans pour autant montrer trop d'audace créative afin de garder un abord « classique » rapidement compréhensible par les nouveaux joueurs, qui ont déjà fort à faire pour comprendre les règles. Mais plus encore que cet équilibre délicat entre clichés trop connus et originalité trop déroutante, à laquelle sont confrontés tous les univers fictifs cherchant à la fois à faire du neuf et à toucher le plus large public possible, c'est le statut singulier de l'univers de *Magic* qui, depuis sa création, pose problème à ses créateurs et à son public.

Pourquoi l'univers de *Magic* possède-t-il un statut singulier ? Pour plusieurs raisons.

D'abord parce que, contrairement à beaucoup d'univers de jeux vidéo ou de jeux de rôle, **l'univers du jeu *Magic* n'a pas le dessus sur ses règles**. La preuve en est que les éditions du jeu de base, au nombre de neuf à l'heure actuelle, continuent à fonctionner sur le même principe que la toute première édition, c'est-à-dire qu'elles ne décrivent aucun univers précis ni aucune histoire en particulier mais se contentent d'une toile de fond générique assez lâche – et le jeu, non seulement reste jouable, mais garde tout son intérêt « technique ». Autrement dit, *Magic* a un univers, mais pourrait virtuellement s'en passer. Les mécanismes mathématiques et statistiques qui confèrent son intérêt au jeu n'ont pas été pensés, du moins pas *au départ*, dans le but de décrire un univers original... sauf, on l'a vu, à travers les principes des terrains produisant le mana et du pentagone des couleurs rassemblant chacune en elle un aspect de la nature et un ensemble de valeurs, principes qui au fond décrivent moins un univers qu'elles n'établissent une sorte de structure thématique. Or, dès que l'on veut enrichir le jeu avec de nouvelles cartes (et c'est ce que Wizards of the Coast cherche à faire au rythme de trois extensions par an), il ne suffit pas d'enrichir l'univers, il faut avant tout travailler sur les mécanismes du jeu, faute de quoi les extensions n'apportent rien au jeu de base.

Un jeu vidéo peut produire plusieurs opus fonctionnant en gros sur les mêmes principes, mais susciter un intérêt durable chez le joueur grâce à la richesse de son univers, la beauté de ses graphismes, de sa musique, etc. Un jeu de rôle, une fois les règles posées et l'univers présenté dans le livre de base, peut avoir besoin de nouvelles règles pour simuler en détail tel ou tel aspect de l'univers, mais peut parfaitement se développer à l'aide de suppléments de pur *background*. Une extension de *Magic*, en revanche, ne peut pas se contenter d'un univers original, d'une belle histoire et de belles illustrations pour séduire les joueurs : la preuve en a été faite avec l'échec de *Terres natales*, extension très riche sur le plan de l'univers, mais dépourvue de nouveauté et donc d'intérêt sur le plan du jeu lui-même. Bref, *Magic* est bien plus conditionné par sa mécanique que d'autres types de jeux développant des univers fictifs sur le long terme : l'univers n'y a donc pas structurellement la même importance, ni *a priori* la même liberté dans son développement.

Seconde raison, que la première explique en partie : **les joueurs de *Magic* ne s'intéressent pas nécessairement à l'univers** décrit sur les cartes. Ils sont bien sûr sensibles au cadre de *fantasy* du jeu, aux textes d'ambiance, bref au *flavor* de la toile de fond, et surtout à la qualité des illustrations et du *design* des cartes ; mais ils n'achètent pas *a priori* les cartes pour le simple plaisir d'y retrouver un univers familier, d'en rassembler les lieux et les personnages, ou même de connaître la suite d'une histoire. C'est précisément ce qui distingue *Magic* des séries de cartes à collectionner mais non à jouer telles que les vignettes Panini en France. Les joueurs de *Magic* sont principalement soit des stratèges, soit des collectionneurs. Les stratèges jouent à *Magic* pour le plaisir de composer des jeux performants, de faire des combinaisons de cartes, d'élaborer des stratégies à un niveau variable, du groupe d'amis jouant pour le plaisir à la communauté de joueurs chevronnés s'affrontant dans les tournois. Les collectionneurs s'intéressent surtout aux cartes rares et aux séries anciennes, et, à la limite, ils achètent les cartes sans y jouer, pour le plaisir de les rassembler dans un classeur. Tout joueur de *Magic* est un peu les deux en même temps, mais ce qui est sûr, c'est que l'univers n'est pas ce qui intéresse les joueurs en premier. Beaucoup de gens l'apprécient, mais peu cherchent activement à en connaître le détail. Les paquets composés par les joueurs se composent de cartes qui la plupart du temps n'ont rien à voir entre elles dans l'histoire. Les cartes les plus recherchées ne sont pas celles qui représentent les lieux ou les personnages importants de l'histoire, ce sont celles qui se révèlent les plus puissantes en tournoi. On ne joue pas à *Magic* pour son univers, on y joue *aussi* pour son univers. Mais l'univers a beau rester accessoire, cela ne veut pas dire que les joueurs ne se laisseront pas du jeu si l'univers ne sait pas *aussi* se renouveler.

Troisième raison, la plus « structurelle » : **le caractère éclaté du support de l'univers, les cartes**.

Tout univers fictif a besoin d'un support pour être décrit et pour raconter des histoires. Habituellement, cela ne pose pas de problème, car le support rassemble une quantité fixe d'informations qu'il rend toujours accessible de la même façon à son public. Tous les lecteurs d'un livre ou d'un cycle de *fantasy* lisent les mêmes livres, même s'il peut arriver, dans le cas d'un cycle long, qu'un lecteur ne lise pas l'ensemble du cycle ou, mal informé, commence la série par le milieu. Tous les joueurs de jeux vidéo achètent le même logiciel. Tous les joueurs d'un jeu de rôle achètent au départ les mêmes livres de base et font leur choix dans une gamme de suppléments formant chacun un bloc d'informations identique : même si leur expérience du jeu et de son univers varie grandement

selon les scénarios qu'ils jouent, la façon dont ils les jouent et les nombreuses modifications que les rôlistes ont l'habitude d'apporter à leurs jeux, les livres achetés et lus restent les mêmes. En un mot, les autres supports d'univers de *fantasy* ont tous le moyen de fournir à leur public un socle commun d'informations auquel les joueurs ont accès de façon identique.

Mais les choses sont différentes lorsqu'on cherche à décrire un univers et des histoires sur des cartes à jouer, plus précisément sur plusieurs séries successives comprenant chacune plus d'une centaine de cartes dont certaines sont rendues volontairement plus rares donc moins accessibles. Chaque carte prise individuellement, avec son nom, son illustration, son texte de règle et son texte d'ambiance, constitue un fragment d'un tout (l'ensemble des cartes de l'extension) qui, du point de vue du joueur, est la plupart du temps condamné à rester virtuel car jamais reconstitué (sauf dans le cas d'un collectionneur qui se fixe comme objectif de posséder la série complète de telle ou telle extension). Parfois une carte décrit un élément de l'univers (par exemple une créature, un lieu ou un personnage), et fonctionne alors de façon relativement fermée, puisqu'elle constitue un mini-tout autonome, comme une page de catalogue ou une fiche dans un dossier ; mais il arrive bien plus souvent qu'une carte contienne une allusion à un événement ou à un secret non précisé, ou plus généralement ne devienne compréhensible qu'une fois confrontée à d'autres cartes : elle fonctionne alors de façon plus ouverte, comme une pièce de puzzle qu'il faut emboîter à d'autres pour savoir ce qu'elle représente. C'est alors au joueur de faire concorder les cartes entre elles à travers les personnages et lieux qui apparaissent sur les illustrations ou les noms et les événements mentionnés par les textes d'ambiance, la difficulté de la recherche étant augmentée par le fait que certaines cartes n'apportent presque rien à l'univers (par exemple les cartes dépourvues de texte d'ambiance) tandis que d'autres apportent des indices ou même des éléments-clés pour la compréhension de l'ensemble, ce qui en fait de véritables « balises ».

Les illustrations et les textes d'ambiance des cartes *Magic* jouent bien sûr à l'envi sur ce caractère fragmentaire de l'information. De là, dans le domaine descriptif et narratif, une esthétique du fragment qui s'accorde à merveille avec le principe de frustration propre aux jeux à collectionner : le joueur a envie d'acheter d'autres cartes pour obtenir plus d'informations sur l'univers. Mais il en résulte aussi que, contrairement à ce qui arrive sur tous les autres supports, aucun joueur n'a accès de la même façon aux informations concernant l'univers. L'exposé d'une structure fait par l'intermédiaire d'un support éclaté expose le destinataire à ignorer des pans entiers de cette structure, donc à ne pas apprécier l'univers dans toute sa richesse.

Bien entendu, plus le joueur achète de cartes, plus il rassemble d'informations sur l'univers. Mais le principe de frustration mis en œuvre par les cartes n'est pas assujéti à une logique narrative, il est fait avant tout pour limiter l'accès des joueurs aux cartes les plus puissantes : c'est le principe même de la hiérarchie de rareté des cartes. Ainsi la concordance entre la rareté de la carte, sa puissance dans le jeu et son importance dans la description de l'univers ne joue pas systématiquement en faveur du troisième terme, et certaines cartes figurant des éléments fondamentaux de l'univers sont parfois aisément accessibles ou décevantes en jeu. C'est au fond un avantage pour le joueur qui s'intéresse à l'univers, puisque cela rend plus accessibles les cartes importantes pour la compréhension de l'histoire. Mais comme le principe de frustration conduit le joueur à se procurer avant tout (par collection, échange ou achat à l'unité) les cartes puissantes dans le jeu, et non les cartes « balisant » le mieux l'univers, le statut de l'univers s'en trouve encore une fois rabaissé par rapport aux mécaniques du jeu lui-même. De façon générale, le joueur est placé en position d'apprécier l'univers décrit sur les cartes, mais toujours et seulement « au passage ». Cela explique en partie l'intérêt limité du joueur de *Magic* pour l'univers de son jeu : le principe de frustration conduit à désirer les cartes rares et puissantes que l'on pourra utiliser pour gagner, et ce critère d'acquisition des cartes éclipse l'autre critère que pourrait constituer une « enquête » sur l'univers et l'intrigue décrits par les cartes. Le joueur ne supporte pas de manquer des cartes dont il pense avoir absolument besoin pour son jeu, mais il supporte aisément de ne pas tout connaître de l'univers du jeu, et cela d'autant plus que, s'il est nécessaire de posséder une carte pour pouvoir la jouer, il est suffisant de l'avoir lue une fois pour connaître ce qu'elle dévoile de l'univers ; or les bases de données de cartes mises récemment à disposition sur Internet mettent virtuellement le joueur dans la position du collectionneur fou qui posséderait toutes les cartes de toutes les extensions.

Si l'on se place non plus du côté du joueur mais du côté des concepteurs du jeu, le support très particulier que constituent les cartes n'est pas non plus sans poser problème. Une série de cartes se prête très bien à la description d'une structure, un univers statique dont le joueur peut rassembler les

éléments. Le problème surgit lorsqu'on cherche à aller plus loin. On a vu que la logique de développement de l'univers de *Magic* par Wizards of the Coast a considérablement évolué, et que si elle correspond certes à une multiplication des supports (remplacement des premiers *comics* et romans sous-traités par une gamme de romans estampillés Wizards of the Coast, remplacement du magazine officiel mensuel par un site Internet où des articles sont publiés quotidiennement), elle ne progresse pas constamment dans le sens d'un enrichissement ou d'une complexification de la logique narrative, celle qui préside à l'élaboration des cartes elles-mêmes. Bien au contraire, on a l'impression qu'après la longue saga de l'*Aquilon*, entre *Aquilon* et *Apocalypse*, le jeu fait marche arrière et en revient à une logique proche de celle de ses premières extensions, plus descriptive que narrative. Tout se passe comme si la logique narrative avait peu à peu pris son essor jusqu'à tester ses propres limites, avant de régresser volontairement vers moins de complexité. A la question : « que peut-on faire quand on développe un univers avec des cartes ? », il convenait de répondre par d'autres questions, selon les modèles susceptibles d'être adoptés : peut-on adopter le ton d'archives érudites décrivant un passé lointain, comme dans *Antiquities* ? Peut-on se lancer dans une saga épique avec des personnages doués d'une véritable profondeur psychologique, comme dans la saga de l'*Aquilon* ? Peut-on se contenter de décrire un monde en tant que structure presque statique, comme le bloc Mirrodin ? Peut-on explorer l'imaginaire d'un pays lointain *a priori* mal connu des joueurs sans les désorienter, comme dans le bloc Kamigawa ?

Plusieurs modèles ont déjà été essayés ; d'autres suivront sans doute. Mais au-delà de la structure ou de l'histoire d'une extension ou d'un bloc d'extensions, le problème qui se pose est celui de la cohérence de l'univers sur le très long terme. Peut-on développer une histoire qui relie entre elles non pas deux ou trois extensions, mais dix ou quinze, voire toutes les extensions ? En d'autres termes : un jeu de cartes peut-il fonctionner sur le même modèle qu'un cycle de *fantasy* ou qu'une série télévisée, avec une *storyline* courant sur plusieurs années réelles et un très grand nombre d'années fictives ? C'est à cet égard que le statut de l'univers de *Magic* reste problématique encore aujourd'hui, y compris, semble-t-il, pour ses concepteurs : si les premières années d'existence du jeu jusqu'à la saga de l'*Aquilon* ont eu tendance à répondre *oui*, celles qui ont suivi *Apocalypse* ont rebroussé chemin jusqu'à répondre plutôt *non*, en renonçant à relier entre eux, même de façon assez lâche, les univers de Mirrodin, Kamigawa et Ravnica, jusqu'à la quasi disparition apparente de toute *storyline* autre que celle interne à chaque trilogie. Et l'on se rend compte que s'il semble définitivement acquis qu'un jeu comme *Magic* peut et doit avoir *des* univers, la question de savoir si un jeu comme *Magic* doit et peut avoir *un* univers unique n'a toujours pas trouvé de réponse certaine. L'expérience de la saga de l'*Aquilon* a montré qu'il était téméraire de prétendre développer une intrigue riche et détaillée sur plusieurs années dans un même univers. Alors pourquoi pas, après tout, se contenter d'une série de toiles de fond comme autant de papiers peints régulièrement changés, voire d'extensions thématiques, sur le modèle d'*Arabian Nights* ?

La question fondamentale, et qui reste ouverte, est au fond celle de la définition du *flavor*, celui du *flavor text*, traduits en français par « texte d'ambiance » mais qui, employé seul, prend en américain un sens plus large désignant tout ce qui a trait à l'univers ajouté sur les cartes pour le plaisir des joueurs, la notion de plaisir, étant bien sûr essentielle à un ensemble qui se doit de rester toujours *savoureux*.

Et c'est cette définition qui amène à poser **la question de la valeur** d'un tel univers. Techniquement dispensable au jeu, présent par défaut comme simple décor, il a pourtant acquis au fil des extensions une richesse et une profondeur croissantes, au point de constituer un ensemble narratif aussi considérable que celui d'un cycle de *fantasy*, d'un jeu de rôle ou d'une série de jeux vidéo. Le tout par le biais d'un support singulier, dont il a retourné les contraintes à son avantage : les textes d'ambiance, réduits à quelques lignes au maximum, en explorant toutes les formes de l'écriture brève ; les illustrations, en réussissant à la fois à conserver une grande variété de styles et une identité visuelle forte ; les règles, en reflétant parfois avec étroitesse les caractéristiques principales des univers décrits, innovation dans les règles et invention de nouveaux univers s'entretenant l'une l'autre lors des étapes de conception.

Les artistes ayant travaillé aux illustrations de *Magic* ont acquis pour certains une réputation largement méritée ; la question se pose, en revanche, pour les auteurs de l'univers, toujours développé de façon collective, et dont personne, pas même les auteurs des romans *Magic*, ne peut revendiquer pleinement la paternité. Il faut dire qu'en dehors de sa beauté visuelle, l'univers de *Magic* existe essentiellement à l'état de faits bruts : une série de structures comprenant chacune des lieux, des

peuples et des héros, et une succession d'événements aboutissant généralement à une explosion plus ou moins dévastatrice selon la longueur de l'histoire qui la précède. *Magic* est né d'un cadre générique manipulant sans complexe clichés et archétypes, et ce caractère archétypique se fait encore fortement ressentir dans la présence récurrente des mêmes peuples (encore et toujours elfes, nains et gobelins), des mêmes créatures (dragons) et des mêmes ressorts (repousser le grand méchant en quête du pouvoir absolu, retrouver le ou les objets magiques dotés d'un grand pouvoir). Encore faut-il rappeler les contraintes inhérentes au jeu et la structure thématique mise en évidence tout à l'heure qui préside à l'ensemble de ses mécaniques, règles et univers : tous les éléments de l'histoire se doivent de rentrer dans le moule prédéfini du pentagone des couleurs, qui reste invariable. Au moins devra-t-on alors concéder aux développeurs de l'univers une virtuosité certaine dans leur recherche du changement dans la continuité.

L'univers de *Magic* est également singulier en ceci : alors qu'il est présent partout sur les cartes, c'est bel et bien un univers introuvable. Le joueur n'a jamais l'ensemble des cartes en main et ne peut donc pas apprécier dans son entier l'œuvre artistique et littéraire que constitue (ou non, mais il faudrait *pouvoir* en juger) une extension du jeu. Wizards of the Coast ne cesse de proposer aux joueurs de découvrir l'histoire complète de telle extension ou le détail de tel univers... en les réorientant vers la gamme des livres, dont la valeur littéraire est on ne peut plus contestée, mais n'est pas l'objet de cette analyse. Les livres, à en croire les publicités, révèlent au joueur « l'univers derrière les cartes ». Et de fait, il y a de quoi se poser la question : où est l'univers de *Magic* ? Où commence-t-il, où s'arrête-t-il ? S'il ne s'arrête pas aux cartes, comprend-il les textes d'accroche des pochettes-recharges, les livrets ou dépliants fournis dans les paquets, les textes et images publiés sur le site officiel du jeu, les romans, les *comics*, les jeux vidéos ?

Il est certes facile et tentant d'identifier l'univers de *Magic* à ses produits dérivés, et, en tout cas, il est parfois indispensable de recourir à autre chose que les cartes pour comprendre l'histoire qu'elles représentent – ainsi les dernières extensions de la saga de l'*Aquilon* omettent volontairement les détails de l'intrigue réservés aux romans. Mais la réponse à la question est sans doute plus facile qu'elle n'en a l'air : l'univers de *Magic* n'est pas derrière les cartes, il est sur les cartes. C'est ce qui lui confère ses contraintes et son originalité. Et même si l'on est amené à recourir à d'autres sources, romans ou textes divers, pour expliciter certaines allusions faites par les cartes, c'est bien des cartes qu'il faut partir, à elles qu'il faut revenir, et à elles qu'il faut s'en tenir autant que possible lorsqu'on cherche à analyser l'univers de *Magic*, y compris justement dans leurs allusions et dans les vides qui peuvent exister entre elles, et sont ménagés volontairement d'une façon différente d'une extension à l'autre.

Le présent tour d'horizon des éditions et extension de *Magic* a tenté de s'en tenir autant que possible à ce principe, afin de montrer de quelle façon ce jeu a entrepris, pour la première fois en son temps, de développer un univers fictif par l'intermédiaire de séries de cartes. A défaut de trancher sur la question de la valeur d'un tel univers, j'espère avoir montré qu'il peut être intéressant de l'étudier en détail.

*

Sources

Sur les séries de cartes

Le hors-série n°18 du magazine *Casus Belli* (avril-juin 1997), consacré aux jeux de cartes à jouer et à collectionner, fournit des informations sur la création du jeu, son originalité à l'époque de sa sortie et ses premières années d'existence. Le site officiel de *Magic : l'Assemblée*, sur le site de Wizards of the Coast (désormais abrégé WotC), donne la liste de la plupart des éditions et extensions existantes. Le site *Magic Library* (www.magiclibrary.net) contient des informations sur les séries de cartes rares ou peu connues. Des informations sur les cartes Vanguard ont été trouvées dans les n° 108 et 118 de *Casus Belli* (septembre 1997 et février-mars 1999) dans la rubrique « Aux quatre coins des cartes ».

Bases de données de cartes

La base de données du site officiel de *Magic* est le Gatherer (www2.wizards.com/gatherer), qui a l'avantage de permettre des recherches dans les textes d'ambiance. D'autres bases de données sont disponibles sur des sites de joueurs, par exemple MagicVille (www.magic-ville.com/fr/), Magic corporation (www.magiccorporation.com) ou la Secte des Magiciens Fous (www.smfcorp.net/). Pour la traduction française, j'ai tenté de respecter la traduction des noms, termes spécifiques à l'univers et termes techniques telle que donnée sur les cartes ; lorsque je ne l'ai pas trouvée, j'ai éventuellement donné ma propre traduction en l'indiquant comme telle.

Sur certaines extensions en particulier

Sources Wizards of the Coast

Les cartes elles-mêmes ont été ma source principale, en grande partie à partir des bases de données disponibles sur Internet. Rappelons que toutes les composantes du jeu et de son univers sont la propriété intellectuelle de Wizards of the Coast, Inc., filiale d'Hasbro, Inc.

Le site officiel de *Magic : l'Assemblée* fournit pour chaque extension des indications de longueur très variable sur son univers et son histoire, renvoyant aux romans correspondants à partir de *L'Héritage d'Urza*.

- L'histoire de *Mirage* et *Visions* a été communiquée aux joueurs à la sortie de ces extensions par des articles dans la revue *The Duelist*. Je l'ai trouvée pour ma part sur le site de Wizards of the Coast et complétée par comparaison avec les cartes. Le texte intégral de *The Love Song of Night and Day*, qui apparaît sur certains textes d'ambiance de ces extensions, a été publié sur le site de WotC dans la rubrique « Feature Article » le 14 avril 2003.

- L'article de Mark Rosewater « Here's a Story » annonçant la saga de l'*Aquilon* dans les extensions à venir après *Visions* a été publié dans le numéro de *The Duelist* d'avril 1997.

- L'histoire de *Tempête* est connue, outre les cartes, grâce au livret « Tempête – Chroniques » fourni avec les paquets de base, comprenant une cinquantaine de pages consacrées à la présentation des personnages et à l'histoire de l'extension.

- Une utile synthèse d'informations concernant les personnages du cycle de *Rajh* a été trouvée dans le livre *The Art of Magic : The Gathering – The Rath Cycle*, éditée par Lizz Baldwin, publication Wizards of the Coast, 1998.

- Un article publié dans le numéro 20 de *The Duelist* contenait un storyboard de l'histoire de *Tempête* réalisé à partir des illustrations des cartes. Il a été publié par la suite sur le site *Magic* de WotC dans la rubrique « Feature Article » le 20 décembre 2002.

- Les livrets de règles fournis avec les paquets préconstruits de *L'Epopée d'Urza* comprenaient un encart en couleurs de 12 pages présentant l'histoire de l'extension.

- De même, il semble que des livrets présentant l'histoire des extensions aient été fournis avec les paquets de base ou les paquets préconstruits jusqu'à *Némésis*. Je n'ai pas eu accès à ces livrets, mais il est probable que les textes de présentation de *L'Héritage d'Urza*, *La Destinée d'Urza*, *Les Masques de Mercadia* et *Némésis* du site *Magic* de WotC en reprennent les textes.

- Le bloc Invasion puis le bloc Odyssée ont fait l'objet de mini-sites (www.magicinvasion.com et www.magicodyyssey.com), le second ne disant rien de l'histoire des extensions correspondantes. Le mini-site Invasion, en revanche, présente en détail l'évolution de l'invasion phyrexienne, notamment par l'intermédiaire de cartes de Dominaria, accessibles pour la première fois à un large public. Le mini-site comprenait également des *comics*, celui d'*Invasion* écrit par Scott Mc Gough et illustré par Kev Walker, celui de *Planeshift* co-écrit par Kev Walker et Will McDermott et illustré par Kev Walker, celui d'*Apocalypse* écrit par Dan Stahl et illustré par Greg Staples, les scénarios des trois *comics* étant adaptés des premiers chapitres des romans correspondants écrits par Rob King.
- Les blocs suivants ont également fait l'objet de mini-sites de taille variable. Ceux du bloc Kamigawa présentaient une série de nouvelles mettant en scène des personnages figurant sur les cartes de personnages légendaires des trois extensions, mais ne donnaient que peu d'informations sur l'intrigue générale de la guerre des kamis. Ceux du bloc Ravnica fournissaient pour chaque guildes une présentation générale et une nouvelle.

Autres sources

- Le site de joueurs Phyrexia (www.phyrexia.com) a réalisé des storyboards utilisant les illustrations des cartes, sur le modèle de l'article de *The Duelist* consacré à *Tempête*, pour les extensions *Aquilon*, *Tempête*, *Forteresse*, *Exode*, *L'Épopée d'Urza*, *L'Héritage d'Urza*, *La Destinée d'Urza* et *Les Masques de Mercadia*. On trouve également sur ce site un lexique des personnages concernant principalement les blocs *Tempête*, *Urza*, *Mercadia* et *Invasion*, mais dont les notices, comme sur tous les sites de joueurs que j'ai trouvés, incluent les romans, les *comics* et les jeux vidéos, et suivent la distinction faite par WotC entre sources « pre- » et « postrevisionist ».
- Le site Magic Salvation (www.mtgsalvation.com) comprend une série de trois articles par Daniel Rezendes intitulée « Remember the Weatherlight », publiés les 2, 11 et 23 août 2005 et consacrés à l'histoire de la saga de *Aquilon*, d'*Aquilon* à *Prophétie*. Ces articles s'appuient en partie sur les romans, mais ont le grand mérite de reconstituer la progression de l'histoire telle que les joueurs pouvaient se la représenter à partir des cartes et des livrets des extensions successives.
- La petite encyclopédie Wiki du site Magic Salvation (<http://wiki.mtgsalvation.com>) contient de nombreux articles consacrés à l'univers de Magic (dont le fort utile article « Timeline »).
- Les forums *Magic* du site WotC incluent un forum « Storyline » sur lequel des joueurs ont élaboré un « Storyline Info Booth », sorte d'encyclopédie sur l'univers du jeu.

Sur la logique de développement de l'univers

Plusieurs articles du site *Magic* de WotC concernent directement ou indirectement la logique de développement de l'univers du jeu. J'ai utilisé :

- Les articles de Mark Rosewater concernant l'élaboration des cartes, la roue des couleurs, les artefacts et les terrains dans la rubrique « Making Magic » (« Hate Is Enoug » le 19 février 2002, « It's Not Easy Beeing Green » le 21 octobre 2002, « The Great White Way » le 3 février 2003, « This Land Is My Land » le 31 mars 2003, « True Blue » le 11 août 2003, « In the Black » le 2 février 2004, « Seeing Red » le 19 juillet 2004, « Just the Artifacts, Ma'am » le 28 février 2005). Ces articles concernent principalement les règles d'élaboration des cartes, mais évoquent aussi les valeurs propres à chaque couleur et aux artefacts, autrement dit la « structure thématique » présente dans le jeu dès les premières éditions et que l'élaboration de l'univers a dû respecter constamment.
- « The Story of the Story », par Brady Dommermuth, paru le 27 mai 2003 dans la rubrique « Feature Article ».
- « The Evolution of *Magic : the Gathering* » par Jess Lebow, rubrique « Write Now ».

Ces deux articles (surtout le premier) évoquent les changements d'orientation opérés par WotC dans l'élaboration des extensions de *Magic*, la place plus ou moins grande accordée à l'histoire sur les cartes et les changements dans les rapports entre les auteurs des romans et l'équipe de développement du jeu.

Je n'ai pas trouvé à l'heure actuelle d'étude universitaire consacrée au développement ou aux techniques narratives de l'univers du jeu *Magic* ou d'un quelconque jeu de cartes à jouer et à collectionner.

Table des matières

Introduction	2
Brève histoire du jeu	3
Les éditions de base	3
Les extensions	4
<i>Tableau des extensions de Magic : l'Assemblée</i>	5-6
Réimpressions, extensions spéciales et divers cas particuliers	6
Naissance et expansion de l'univers de Magic : l'Assemblée	8
Le jeu de base de 1993 : des éclats d'univers	8
Des cartes à jouer aux cartes géographiques : naissance d'un univers	12
Le développement de l'univers de Magic : logique créatrice et logique commerciale	13
Histoire de l'univers du jeu au fil des extensions	14
La première extension : <i>Arabian Nights</i>	14
<i>Antiquities</i>	15
<i>Legends</i>	15
<i>The Dark</i>	16
<i>Fallen Empires</i>	17
Ere glaciaire	18
<i>Terres Natales</i>	19
<i>Alliances</i>	21
<i>Souffle glaciaire</i>	22
Mirage	23
<i>Visions</i>	25
<i>Aquilon</i>	27
Tempête	31
<i>Forteresse</i>	36
<i>Exode</i>	39
L'Épopée d'Urza	40
<i>L'Héritage d'Urza</i>	43
<i>La Destinée d'Urza</i>	45
Les Masques de Mercadia	46
<i>Némésis</i>	51
<i>Prophétie</i>	55
Invasion	56
<i>Planeshift</i>	59
<i>Apocalypse</i>	60
Odyssée	62
<i>Tourment</i>	64
<i>Jugement</i>	65
Carnage	66
<i>Légions</i>	67
<i>Fléau</i>	68

Mirrodin	69
<i>Sombracier</i>	71
<i>La Cinquième Aube</i>	71
Champions de Kamigawa	71
<i>Traîtres de Kamigawa</i>	73
<i>Libérateurs de Kamigawa</i>	73
Ravnica, la cité des guildes	74
<i>Le Pacte des Guildes</i>	75
<i>Discorde</i>	76
L'avenir	77
L'univers de Magic : quel statut ? quelle valeur ? Pour une étude d'un univers de cartes	77
Sources	82
Table des matières	84

*