

## The Story Of Magic : The Gathering - 1/3

**Voici l'histoire de Magic : l'Assemblée des premières éditions comme Arabian Nights, Legends, The Dark,... Au cycle Odyssée et à Carnage...**

L'histoire commence avec deux frères archéologues, Urza et Mishra, qui venaient de découvrir au fond d'une grotte dans les caves de Koilos des anciens artefacts Thrans (Antiquities). Ils tombèrent sur une pierre qui leur semblaient étrange, et au contact celle-ci se fendit en deux. Elle se sépara en deux parties, la Mightstone et la Weakstone. Urza prit la première et Mishra l'autre. Mais, très vite, ils décidèrent de s'approprier l'autre partie.

Malheureusement Lorsque la pierre s'était cassée, elle brisa le charme qui retenait un portail au fond des caves... Le portail vers Phyrexia. Dès lors le démon de Yaugzebul en sortit et offrit à Mishra les armes nécessaires pour vaincre son frère, mais à condition qu'il lui remette les deux pierres après. Dans son élan, Mishra accepta le pacte et fit tout pour rassembler une armée digne de ce nom.

Pendant ce temps, la bataille entre Urza et Mishra continue dans la forêt d'argoth (Epopée d'urza), Mishra ressemble plus à une entité phyrexienne qu'à un humain et se retrouve face-à-face avec son frère. Ce dernier lache une énergie incroyable qui détruit la moitié de la forêt d'Argoth et réduit en cendres son corps et celui de Mishra. Mais, il revient sous forme d'arpenteur, c'est à dire la plus haute forme de sorcier, c'est celui qui est immortel et passe d'un plan à l'autre sans difficulté.

En même temps dans un continent en perdition, Sarpadia (Fallen Empires), cinq civilisations tentent de survivre : les nains, les gobelins, les srânes, les ondins, et les thallids. Leur histoire se termine dans une ère sombre où toute forme de magie fut interdite (The Dark), mais les sorciers du mal parvinrent sans mal à prendre le contrôle du territoire et firent régner la peur sur leurs terres.

Nous sommes en 450 après l'ouverture du portail. Dominaria entre dans une grande période glaciaire (Ice Age) où seuls les plus forts survivaient. Mais loin dans les plaines du nord, un nécromancien appelé Lim-Dûl préparait ses troupes pour la conquête du monde. Les autres cultures tentent de s'allier contre cette avancée du mal (Alliances) et reconstruisent un monde après que Freyalize, l'arpenteur légendaire, ait fait fondre les glaces.

Lors d'un combat Urza poursuit les phyrexians jusqu'à leur plan : Phyrexia. Alors il fait connaissance avec l'horreur, et les quelques minutes vécues sur ce plan suffisent à le consumer. Il se sauve in extremis en emportant avec lui Xantcha, un agent dormant s'étant rebellé. Urza est soigné sur le plan de Serra, une autre arpentrice. Il réussit à la convaincre de soigner aussi Xantcha. Mais comme Phyrexia, le plan de Serra est artificiel et donc voué à disparaître : c'est pour cela que les phyrexians tentent de reconquérir Dominaria. Soudain Gix, un prêtre de Yaugzebul, sort de Phyrexia pour se suicider en tuant Xantcha. Karn sauve du justesse le cœur de Xantcha.

D'autre part, sur Tolaria, on découvre l'histoire des phyrexians : ceux-ci avaient déjà été repoussés de Dominaria par les Thrans, il y a bien longtemps avec l'aide d'une arme surpuissante. Pour trouver le fonctionnement de cette arme, Urza décide de retourner dans le temps afin de rencontrer les Thrans. Les recherches sur le temps dans les académies tolariennes sont lentes et les résultats étaient déplorables. Mais Urza persévère et place le cœur de Xantcha dans un golem, Karn, en constatant que le vif-argent voyageait dans le temps.

Mais l'excès de fonctionnement des machines sur Tolaria fit exploser toutes les académies : une énorme spirale temporelle s'ouvrit et les étudiants et les magiciens se retrouvèrent perdus dans un espace-temps flou. Il décide de reconstruire les académies en protégeant les étudiants et se mit en quête d'une source de mana suffisante : il finit par trouver le Mana Rig sur shiv (Héritage d'Urza). C'était un immense bâtiment déplaçable possédant une grande capacité mais il était entre les mains des gobelins et des viashinos. Finalement ils arrivèrent à un accord et travaillèrent ensemble pour Urza.

Pendant ce temps, Téfeiri, un mage, est bloqué dans l'espace temps... Urza a besoin de l'aide de tous et c'est pourquoi il demande la faveur de Multani. Cependant, ce dernier reste hostile depuis que Urza lui a détruit la moitié de sa forêt. Finalement, ils s'allient et Multani offre à Urza une graine biologique qui lui servira dans la

## The Story Of Magic : The Gathering - 2/3

construction de "l'arme ultime". Pour se mobiliser, Urza créa des Métathrans (Destinée d'Urza), des guerriers biologiques créés à partir de grimoires Thrans. Un mage nommé Gafiha créa les Keldes, des barbares sanguinaires et Multani fit la connaissance de Rofellos, un jeune elfe de Llanowar. L'incarnal de Yaugzebul, Dawhol, prépare ses troupes au combat. Karn sauve un certain Gerrard dans un village Capashen détruit par les phyrexians. Pendant ce temps dans un plan lointain ouvert aux arpenteurs, le Baron Sengir entend bien lui aussi contrôler le monde (Terres Natales)...

Sur un continent de Dominaria, trois races rivales s'affrontent (Mirage) : les Zhalfirin, les Femeiref, et les Souk'ata. Dans la bataille pour Jamuraa, ils vont être obligés de se lier pour retrouver Mangara, un puissant sorcier (Visions). Urza a rassemblé une fine équipe pour commander l'Aquilon, le vaisseau volant (d'où le nom de l'édition), fait pour contenir l'artefact capable d'anéantir les phyrexians, appelé l'Héritage. Ils devront, grâce au grimoire thran, retrouver les différentes pièces de l'Héritage à travers les plans... ils commenceront par Rajh, le plan contrôlé par un autre incarnal, le terrible Wolrajh.

Gerrard, Sissay, Hanna, Skwi, Mirri, Crovax, Karn et Tahngarth sont à bord de l'Aquilon et entrent dans le plan de Rajh (tempête). Ils doivent trouver la forteresse de Wolrajh afin récupérer les premiers artefacts.

Karn rencontre la Reine des Slivoides et celle-ci lui en donne une partie tandis que Tahngarth s'est fait prendre. Gerrard et les autres partent à sa recherche. Crovax tue Sélénia et se retrouve maudit à jamais. Gerrard rencontre Wolhrajh et reconnaît en lui son frère Vuel, qui est passé sous le contrôle des phyrexians. Pour réussir à quitter le plan de Rajh, Ertai, un sorcier, s'allie avec Lyna, une moine Soltari, pour ouvrir le portail intermittent (Exode). Mais un navire, le Prédateur, est lancé à la poursuite de l'Aquilon. Ce dernier s'échappe mais Crovax change de camp et rejoint le Prédateur, et Ertai se fait emporter dans le vortex lorsque le portail se referme.

La suite de leur quête des artefacts les mène dans un plan mercantil, Mercadia (Masques de Mercadia). Cela va se finir dans une poursuite à l'Aquilon qui a été volé, tandis que Sissay, Hanna et Tahngarth tentent de gagner des alliés sapprazois. Pendant ce temps, Wolhrajh quitte son trône pour laisser place à Crovax en tant qu'incarnal de Rajh (Nemesis). Sur dominaria, Eladamri et Line sivvi s'allient pour former une coalition réputée invincible...

De leur côté, les keldes ont un nouveau commandeur : Latulla (Prophétie). Ils attendent la Crépuscule Kelde, le jour de l'Apocalypse. Ce jour sera précédé des cinq Vents de la Prophétie Kelde. Latulla fait la guerre sur Jamuraa et Kipamu.

Le moment est arrivé, le jour de l'apocalypse : l'assaut ultime des phyrexians (Invasion), commandés par Tsabo Tavoc. Yaugzebul est décidé à retourner sur Dominaria et envoie ses troupes sur Bénalia en premier. Son but est simple : tout raser et recréer un monde des cendres. Mais Urza l'attendait, et avait préparé au préalable une armée des forces de tout dominaria. Gerrard et tout l'équipage de l'Aquilon partent un instant sur Rajh pour y découvrir l'immense armée phyrexienne. Urza les accompagne déguisé en voyant aveugle. La forteresse de Rajh se déploie sur Dominaria (Planeshift). Crovax abat Tsabo Tavoc de ses propres mains pour avoir échoué dans la première vague.

Mishra meurt... Urza, dans son armure, dirige l'Aquilon en Urborg, vers l'ancienne demeure de Crovax. Mais Gerrard et Urza restent prisonniers dans la forteresse... et y découvrent un Ertai transformé, ainsi que le cadavre de Skwi aux pieds de Crovax. Sissay et les autres se lancent à la recherche du Grimoire Thran qui explique comment faire fonctionner l'Héritage.

A la surface de dominaria, Eladamri à la tête des elfes, Grizzlegom des soldats et Line Sivvi des rebelles combattent vainement les infatigables machines à tuer et ne parviennent pas à atteindre la forteresse (Apocalypse). Urza et Gerrard se retrouvent enfermés dans une arène, où l'oeil de Yaugzebul les ordonne de se battre jusqu'à la mort. Finalement Gerrard s'enfuit avec la tête d'Urza au sommet de la forteresse... Et aperçoit au loin un splendide éclair d'énergie qui sort de l'Aquilon. L'Héritage était enclenché ! L'énergie

## The Story Of Magic : The Gathering - 3/3

dégagée suffit à annihiler les phyrexians et la forteresse avec.

... Les siècles passèrent...

Les magiciens de la coterie sont les maîtres du monde d'Otaria et les dirigeants d'arènes aux combats sanglants, les sangrahbas. Ils tentent de prendre le pouvoir et le Mirari, un artefact très convoité, créé à cause des discordes entre races, qui sera offert au vainqueur d'un jeu d'arène de combat à mort, puisque le Patriarche de la Coterie s'en est finalement emparé (Tourment).

Kamalh, un champion des rahbas, part de sa montagne natale, les Pardiques, laissant sa soeur Jeska et son apprenti Balthor, pour aller se faire une réputation au prêt de ses combats. Il découvre un jeune de la coterie, Chaînes, qui a les mêmes ambitions que lui. Ils se lient d'amitié et vont vivre des aventures ensemble : c'est leur Odyssée (d'où le nom du bloc et de l'édition). Mais, ils vont devoir se battre en finale du championnat pour avoir le Mirari, et c'est Chaînes qui va le gagner. Malheureusement, il va devenir très vite fou, dépassé par le pouvoir de cet objet, et créera des monstres cauchemardesques par centaines en rêvant de conquêtes.

Dans les mers, l'Ambassadeur Laquatus, qui veut aussi s'emparer du Mirari pour vaincre les Céphalides, va inciter Kamalh à tuer son ami pour l'avoir. Aboshan y est assassiné, mais il reste toujours sa veuve, Llawan, au pouvoir.

Pendant ce temps, Selton, le protecteur de la Krosia, prépare ses centaures au combat et Téroh, le chef de l'ordre et des Avemains, tient Kamahl pour responsable du meurtre de Kirtar et Pianna. De plus, Jeska et Balthor tentent de le retrouver.

Le Sangahbaire devra choisir entre son ami Chaînes et la survie d'Otaria... La coterie est alors presque détruite, à cause de la démence de Chaînes et du sacrifice de Téroh. Kamalh va se retrouver avec le Mirari entre les mains, va tout doucement succomber à son pouvoir et devenir légèrement fou à son tour. Les morts de cet artefact reviennent sous l'apparence de fantômes. Les nantukos sont obligés de se convertir à la guerre pour survivre. Jeska et Balthor vont essayer d'aider Kamalh : Balthor va devenir le souillé et Jeska va être au bord de la mort. En voyant ce qu'il a fait, Kamalh va déposer le mirari au coeur de la forêt de la Krosia, pour devenir un druide.

La coterie, affaiblie, reste quand même la première puissance et recrée une ville, Aphetto, et construit une Arène gigantesque pour leur combat. Cette arène crée des combattants titanesques et super puissants, tellement le niveau de combat augmente. Des tribus réapparaissent : les elfes qui se sont installés dans la forêt de Wirewood et les gobelins dans la montagne Skirk Ridge.

Kamalh est devenu un puissant druide, laissant la Krosia maître du Mirari, se transformant et crée une puissance gigantesque. Les céphalides toujours vivants vont créer un laboratoire, qui intéresse tous les sorciers d'Otaria, concentrant une grande puissance magique. Jeska ramené à la vie sous une combattante du jeu de l'arène sous le nom de Phage. Elle se combat contre deux guerriers : Ixidor et son partenaire Nivea, deux sorciers. Nivea est tué. Ixidor part en Exil dans le désert au centre d'Otaria, où il découvre que ces illusions peuvent devenir réelles. Il deviendra fou. Nivea crée à son image Akroma un ange sorcier, qui utilise ses atouts d'anges pour parvenir à ses fins. Son but est de détruire Phage.

Enfin, on pose la problématique de l'existence de Phage, sujet de discorde commun, entre Kamalh qui veut la récupérer puisque elle était sa soeur, Ixidor qui veut se venger et Akroma dont le but est sa destruction. Elle va être à l'origine de cette histoire. Mais des forces cachées commencent à bouger...

Voilà, ici se termine, enfin si on peut s'exprimer ainsi, l'histoire actuelle de Magic : The Gathering... J'espère qu'elle est assez simple et accessible à tous, même aux non-joueurs qui seront, je le souhaite, des futurs joueurs...