



Articolo di Francesco [Gyed](#) Cambilargiu

Abbandonati (per il momento) Mirrodin e Ravnica, spostiamoci su Dominaria, e facciamo un salto fino all'anno 4.500 A.R.. Sono passati quasi 300 anni dall'Invasione Phyrexiana, e quasi duecento dagli eventi che hanno coinvolto il continente di Otaria (la scoperta del [Mirari](#) e tutto ciò che ne è conseguito) e il piano di Dominaria è ormai ridotto all'ombra di ciò che era un tempo. Da quando

[Karona, Dio Fasullo](#)

, è morta, le fenditure temporali apertesi nel corso di alcuni eventi catastrofici hanno cominciato ad assorbire il mana del piano, inaridendo i suoi paesaggi e di conseguenza indebolendo i suoi abitanti.

Vediamo insieme cosa è cambiato dall'ultima volta che abbiamo messo piede sul piano al centro del Multiverso.

Terisiare

Le isole di Terisiare, ciò che resta del continente dei Fratelli dopo che il Disgelo lo ha sommerso per la maggior parte, è devastato da piccole Fenditure Temporali, dalle quali fuoriescono decine

di creature e leggende provenienti dal passato. Il ritorno di [Mishra, Artefice Prodigio](#) , di [Tivadar di Thorn](#)

e del Lord

[Ith, Sommo Arcanista](#)

, copie temporali create dalle fenditure, ha sconvolto ancor di più l'equilibrio già fragile del continente ed ha aperto la strada a nuove, inquietanti prospettive. Le coste di Terisiare sono ancora attaccate dai visceridi, eredi degli homarid che distrussero quelle di Sarpadia, e il terreno, già ferito dagli eserciti phyrexiani invasori, non ha mai potuto riprendersi del tutto da quel disastro. A causa della carestia di mana provocata dalle Fenditure, le floride pianure del continente sono ridotte ad un immenso deserto salino, solcato da folate salmastre che hanno reso complicati gli spostamenti ed hanno costretto i popoli ad adottare un abbigliamento che non lasci scoperto nessuna parte del corpo. A tutto ciò si sono aggiunte le carestie, le pestilenze e le guerre per accaparrarsi le poche risorse rimanenti, che hanno sterminato gran parte della popolazione di Terisiare, svuotando le grandi città e costringendo i sopravvissuti a vagare nei deserti di sale.

Solo l'isola che comprende la foresta di Yavimaya non sembra aver risentito della carestia di mana, e la sua vegetazione è ancora florida e lussureggiante, nonostante la presenza di una grande Fenditura Temporale. Apertasi quando Freyalise ha lanciato il suo Incantesimo del Mondo, la fenditura di Yavimaya ha cominciato ad assorbire il mana della foresta fin dalla morte di Karona, così Multani, lo Stregone Maro [Multani, Avatar di Yavimaya](#) e suo protettore, si è sacrificato avvolgendosi attorno alla Fenditura, così da impedirle di divorare il mana di Yavimaya. Multani sa che prima o poi la Fenditura lo consumerà, ma fintanto che le forze non lo abbandoneranno, cercherà di limitarne i catastrofici effetti.

Sarpadia

Il continente di Sarpadia, abbandonato quattromila anni fa nelle mani dei thrull e dei thallid, è oggi ridotto ad una landa desolata, un deserto di rovine in cui queste creature proliferano e si riproducono. Dalle fenditure minori di Sarpadia sono fuoriusciti [Thelon di Havenwood](#) ed [Endrek Sahr, Mastro Allevatore](#)

, rispettivamente il creatore dei thallid e quello dei thrull, che trovandosi in una situazione persino peggiore di quella del loro tempo, hanno semplicemente continuato a fare il loro mestiere, sperando di riportare Sarpadia all'antico splendore proprio grazie alle loro creazioni. Il terreno che un tempo ospitava il

[Lastricato di Trokair](#)

, ormai eroso dalle tempeste di sale, mantiene ancora intatto il suo potere, ed è l'unico ricordo del glorioso passato degli Imperi di Sarpadia, assieme ai sette volumi che raccontano la sua storia, dispersi chissà dove nel mondo.

Isole delle Spezie

Le isole delle spezie hanno subito numerose invasioni nella loro storia, specie da parte del vicino continente di Aeron, e gli effetti si possono osservare ancora oggi. Dopo l'Invasione Phyrexiana, una serie di eruzioni vulcaniche hanno portato all'affondamento di numerose isole e alla comparsa di altre, nate dopo che il magma si era riscaldato. Dopo le eruzioni però, sono giunte le piogge acide, provocate da fattori sconosciuti. Per ripararsi dalle piogge e per studiare un modo per fermarle, i maghi di queste isole hanno fondato l'Accademia di [Tolaria Occidentale](#),

erede dell'omonima

[Accademia di Tolaria](#)

fondata da

[Urza, Lord Grand'Artefice](#)

. Nella Tolaria Occidentale si studia la magia di qualunque tipo, con un interesse particolare per la magia del tempo, non più studiata per cercare di fermare Phyrexia, bensì per cercare di chiudere le piccole Fenditure Temporalì che sono apparse un po' ovunque nell'arcipelago. I maghi temporalì della Tolaria Occidentale però, sono molto più attenti dei loro antenati, e studiano la magia con cautela e restrizioni, facendo tesoro del poco mana cui riescono ad attingere. Ogni giorno gli studenti e i professori dell'Accademia di Tolaria Occidentale devono combattere contro una natura implacabile e violenta, che devasta le spiagge con tempeste improvvise, maree imprevedibili e piogge acide, il tutto mentre le fenditure circostanti (figlie della posizione della nuova Accademia, situata a metà tra la grande fenditura di Yavimaya e quella di Cielsudario) e provocano la fuoriuscita di strane creature provenienti dal passato, scarsità di mana e di risorse naturali.

L'Accademia di Tolaria Occidentale è stata costruita da coloro che fuggirono dalla Tolaria originale prima dell'Invasione Phyrexiana, al quale fece seguito l'incantesimo [Obliterare](#) di [Barrin, Mago Insegnante](#)

. Oggi di Tolaria non resta che uno scoglio privo di vita disperso in mezzo al Mar Voda, sovrastato dalla più grande di tutte le Fenditure Temporalì, apertasi dopo il Disastro ed ampliatasi proprio in seguito alla distruzione portata da Phyrexia e da Barrin. Le

[Rovine dell'Accademia](#)

giacciono oggi in fondo al mare, e sono talvolta frequentate dai tritoni di Vodalia, ma la prossimità della Fenditura rende la navigazione tra le sue aule sommerse imprevedibile e pericolosa.

Bogardan ed Urborg, le Isole Brucianti

Bogardan è la seconda regione per numero di vulcani di tutta Dominaria, superata solamente dal continente di Shiv. Fonte costante di mana rosso, Bogardan è patria di tribù primitive che venerano giganteschi nibbi infernali, creature di lava e soprattutto efreet, esseri provenienti dal piano di Wildfire, collegato a Dominaria da una serie di portali situati nel sottosuolo di Bogardan.

A primo impatto, può sembrare che Bogardan non sia stata molto colpita dalla Crisi delle Fenditure. Il suo paesaggio è sempre stato arido, vulcanico e roccioso ed attraversato da radi corsi d'acqua accanto ai quali sorgevano e sorgono gli insediamenti degli esseri umani, e proprio visitando questi ultimi si può comprendere davvero quanto anche Bogardan sia stato devastato dalla carestia di mana. Se un tempo i maghi del fuoco di Bogardan si sfidavano per creare meravigliose coreografie durante combattimenti a colpi di magie dalla enorme potenza distruttiva ma al tempo stesso di una bellezza unica, oggi produrre anche solo una piccola fiamma magica è diventato difficile, e i maghi sono dovuti ricorrere persino ad appositi strumenti e bastoni. Il paesaggio poi è stato contaminato, e maschere antigas e robuste armature d'acciaio hanno sostituito le tradizionali vesti dei locali.

Delle Isole Brucianti però, quella più famosa e più colpita dalla crisi delle Fenditure Temporalì è Urborg. Come ricorderete, durante l'Invasione Phyrexiana Urborg è stato il luogo dove si sono svolte la maggior parte delle battaglie, e questo a causa della Congiunzione che ha fuso la Fortezza di Rath al suolo dell'isola. Questo evento ha portato quindi ad una lacerazione del tessuto del Multiverso proprio in quella zona, e infatti la Fenditura di Urborg sorge proprio sui resti della Fortezza, distrutta dall'eruzione del vulcano nel quale era apparsa. Urborg appare oggi come una gigantesca e fetida palude invasa dalle carcasse dei phyrexiani, governata dal planeswalker [Lord Windgrace](#) e interrotta qua e là da alti vulcani. Una parte di Urborg è inoltre coperta dai Magnigoth di Yavimaya, spostatisi durante l'Invasione di Phyrexia.

Le creature che abitano questo luogo sono in prevalenza legate al mana nero, e passano il tempo ad ammazzarsi tra loro o a dare la caccia a qualsiasi persona interessata ai resti di macchine phyrexiane che galleggiano nelle paludi. Windgrace sa bene che una singola unità phyrexiana riattivata sarebbe capace di riciclare i suoi simili costruendo nuovi orrori meccanici, perciò ha organizzato delle bande chiamate "Cacciatori Arborei" che pattugliano le zone in cui sono presenti le carcasse phyrexiane, distruggendo qualunque creatura che si avvicini troppo ad esse. Molti di questi Cacciatori sono tramutanti, gli eredi di quelle creature che duecento anni fa sono state rigenerate partendo dai fossili della Regina dei Tramutanti recuperati nel

contesto del Progetto Marea di Otaria. Windgrace è ad oggi l'unica creatura in tutta Dominaria ad essere riuscito a sottomettere in maniera permanente queste creature, proteggendole dalle ambizioni del temuto Re Tessitore, un parassita mentale rathi risvegliato dal planeswalker Leshrac qualche tempo dopo la fine dell'Invasione. I servi del Re Tessitore (al secolo, Oleg il -Dal) sono in prevalenza ombre degli ex abitanti di Rath e della Città dei Traditori, quella percentuale di Kor, Vec, Dal e Dauthi che durante la Congiunzione tra Rath e Dominaria sono rimasti intrappolati in un mondo vuoto a metà tra le due realtà. Dopo trecento anni molte di queste creature hanno imparato ad uscire dal Mondo d'Ombra, e questo permette loro di assumere a piacimento forma fisica o incorporea. Le loro menti hanno subito però uno shock terribile, e molti di loro si sono trasformati in criminali psicotici, che dedicano la loro vita a massacrare chiunque capiti loro sotto tiro, vittime perfette del parassita mentale.

La Fenditura di Urborg è recentemente entrata in contatto con una realtà parallela, dove l'Era Glaciale non è mai finita e i phyrexiani hanno invaso con successo Dominaria. Da questa realtà parallela stanno cominciando a fuoriuscire, oltre ad un clima man mano sempre più freddo (tanto che il terreno di solito caldo di Urborg si sta ricoprendo di neve) veri e propri eserciti di phyrexiani adattati a questo gelo. Guidati da [Mirri la Maledetta](#), che in questa realtà phyrexiana è stata colpita dalla maledizione di Selenia e quindi vampirizzata, le truppe phyrexiane hanno immediatamente cominciato a riprodursi utilizzando le carcasse dei loro simili della nostra realtà. A contrastarli, oltre a Wingrace e ai suoi Cacciatori Arborei, è intervenuto persino un Crovax alternativo, [Crovax](#), [Antenato Eroe](#), deciso a liberare Mirri dalla maledizione che doveva essere destinata a lui.

Aerona

Aerona è il continente centrale di Dominaria e uno dei più importanti della sua storia. Qui sorgeva infatti il Regno di Benalia, luogo di nascita di [Gerrard Capashen](#), colui che durante l'Invasione Phyrexiana combatté e sconfisse Yawgmoth. Se oggi la memoria di Gerrard è onorata, purtroppo, nei primi giorni dell'Invasione, l'eroico Capashen non fu ascoltato, e Benalia venne rasa al suolo da un attacco a sorpresa delle truppe di [Tsabo Tavoc](#).

Le verdeggianti pianure di Benalia, devastate dalla guerra e dalla carestia di mana, si sono trasformate lentamente ma inesorabilmente in aridi deserti di sale, le sue città sono assediate da eserciti di tramutanti e la stessa capitale, Città di Benalia, è da decenni assediata da migliaia di queste creature. Gli eroici cavalieri di Benalia non si perdono d'animo e ogni giorno si scontrano con gli alveari nemici per controllare le poche risorse rimaste sul territorio, ma per ogni tramutante ucciso ce ne sono altri due dietro, pronti a prenderne il posto. Se da una parte le Fenditure hanno provocato tutto questo, dall'altra si sono rivelate una soluzione al problema, perché da esse fuoriescono costantemente nobili soldati e importanti generali che si prodigano per difendere la loro terra natia.

In aiuto di Benalia, è intervenuta persino la vicina isola di Avenant, che manda costanti aiuti sotto forma di guaritori e guaritrici.

Il resto di Aeron non se la cava meglio: nelle montagne ormai spogliate di ogni risorsa solo pochi goblin riescono a sopravvivere ad un clima sempre più difficile; i minotauri Talruun sono stati sterminati dai killer di Tsabo Tavoc durante l'Invasione, e la grande foresta di Llanowar, devastata dalle bombe chimiche phyrexiane, è ridotta ad un ammasso di alberi spogli e malati, ai cui piedi proliferano thallid di ogni tipo, pronti a divorare i gloriosi elfi che un tempo dominavano la foresta e che oggi sono ridotti a tristi e scheletriche versioni di sé stessi.

Keld e Cielsudario

A nord di Aeron, nella grande isola di Icehaven, la foresta di Cielsudario, trapiantata da Freyalise all'epoca dell'Invasione Phyrexiana nel suolo della nazione di Keld, subisce da più di un secolo le costanti razzie dei gathan, keldon geneticamente modificati da Gatha, uno scienziato di Tolaria che ai tempi del Progetto Bloodlines di Urza volle tentare di migliorare gli abitanti del luogo, rendendoli più resistenti e più feroci del normale. Dato che lo scienziato e il suo campione si sono uccisi secoli e secoli fa, questi gathan non appartengono al nostro tempo, ma provengono dal passato di Dominaria, e sono stati portati nel nostro tempo dalla Fenditura di Cielsudario.

Il freddo di Keld non sembra colpire più di tanto i gathan, che possono razzare i villaggi dei poveri contadini inermi. Da quando la nave Golden Argosy è salpata per andare a combattere i phyrexiani in Urborg, Keld, già devastata dell'Invasione e dai suoi stessi guerrieri rianimati come

non morti dalle truppe di Yawgmoth, è rimasta nelle mani dei civili e degli schiavi, i quali hanno aspettato per lungo tempo il glorioso ritorno dei loro guerrieri trionfanti, ignari che questi siano stati tutti uccisi in Urborg.

Con la scomparsa dei guerrieri di Keld, sono andate perdute anche le conoscenze che essi avevano accumulato nel corso di mille battaglie e i gathan riapparsi nel presente hanno approfittato di questo indebolimento per attaccare e distruggere ogni forma di opposizione. Loro non fanno largo uso della magia del fuoco come i keldon e attingono la propria forza soprattutto dal numero di combattenti e da artefatti che incitano alla battaglia. [Freyalise, Furia di Llanowar](#) e patrona di Cielsudario, è rimasta a guardare il massacro dei keldon e non è intervenuta fino a quando i gathan del condottiero Greth non hanno cominciato ad attaccare la foresta, tagliandone gli alberi per usarli per fabbricare navi con le quali partire alla conquista di terre più calde.

Ricorderete che questa foresta non è sempre stata parte di Dominaria, perché prima dell'Invasione faceva parte del piano artificiale di Rath. Con la Congiunzione Cielsudario si sarebbe dovuta unire a Keld, probabilmente non per una questione geografica quanto strategica; la foresta non sarebbe potuta sopravvivere al gelo di Keld e i suoi elfi ribelli sarebbero morti con lei, se [Eladamri, Signore delle Foglie](#) e leader della "resistenza", non fosse riuscito a convincere la planeswalker Freyalise a proteggerla con un incantesimo. Da allora Cielsudario ha goduto della protezione della planeswalker, ma quando, dopo la Guerra di Karona, la Fenditura apertasi a causa della Congiunzione iniziò ad assorbire il mana e a far fuoriuscire gathan incredibilmente resistenti, la foresta cominciò a decadere, e gli elfi che la abitavano divennero preda di thallid e dei tramutanti. Gli elfi, ormai pallidi e denutriti, combattono ogni giorno con fierezza i nemici di Cielsudario, siano essi gathan, tramutanti o thallid. Ogni giorno che passa, Freyalise diventa sempre più debole, e nemmeno tutto il suo potere di planeswalker potrà salvare la foresta di Cielsudario.

Shiv e Zhalfir

Shiv comincia la sua storia come colonia thran, come dimostrano i resti dei vari Mana Rig disseminati lungo tutto il suo territorio, e grazie a questa particolarità ebbe un ruolo importantissimo nella guerra contro Phyrexia. Durante la primissima fase dell'Invasione, dietro

consiglio di [Jhoira dei Ghitu](#) , l'ultimo Mana Rig venne trasformato in un'arma da guerra, in modo da sterminare gli invasori phyrexiani che lo avevano attaccato. Per salvare parte del popolo di Shiv dagli orrori dell'Invasione, tuttavia, questa migrazione degli armamenti shivan non sarebbe stata sufficiente, perciò Jhoira chiese a [Teferi, Arcimago Temporale](#) di mandare in fase un pezzo del continente, spostandolo letteralmente al di fuori dello scorrere del tempo.

Teferi accettò, affermando che lo avrebbe mandato in fase solamente per un centinaio d'anni, giusto il tempo di permettere a Dominaria di riprendersi dalle ferite della guerra. Questo "spostamento forzato", però, creò la Fenditura Temporale di Shiv, e anche se il pezzo di continente rimasto al suo posto poté godere sulle armi e le risorse del Mana Rig per affrontare i phyrexiani, ben presto la siccità di mana trasformò il deserto vulcanico shivan in un vero e proprio inferno. Le risorse che un tempo erano sufficienti per tutti gli abitanti grazie al Rig, sono oggi ridotte, e molti gruppi di goblin e viashino, la maggioranza degli operai dell'ormai inutile Rig, hanno stipulato vere e proprie "alleanze" ai danni degli umani Ghitu, i quali, dal canto loro, hanno risposto con la creazione di nuove magie di fuoco e nuovi potenti artefatti. Tuttavia, a soffrire maggiormente della situazione, furono le nazioni draconiche di Shiv. Essendo i draghi creature estremamente legate al mana e alla magia, soffrirono terribilmente per la presenza di quella Fenditura che divorava tutto il mana, e si ritrovarono a soccombere quando gli altri abitanti del continente decisero di attaccarli per vendicare quelli che ritenevano soprusi millenari. Senza mana, i vulcani del continente si stanno estinguendo e Shiv sta trasformandosi sempre più in un roccioso ed arido deserto privo di vita.

Anche Zhalfir, o meglio, due terzi del sub-continente nord-occidentale di Jamuraa comprendenti le nazioni di Zhalfir e di Suq'Ata, sono state mandate in fase da Teferi. Oggi sul continente è rimasta solo Femeref, che all'ombra della Fenditura creata dalle azioni di Teferi continua la sua vita di ogni giorno, combattendo contro la stessa siccità di mana che caratterizza l'intero mondo.

Ora però, con le Fenditure pronte ad accoglierli, i due continenti non possono tornare al loro posto senza causare ulteriori danni al già abbondantemente danneggiato tessuto temporale del Multiverso, e tocca a Teferi sistemare il problema che ha contribuito a causare.

Madara

Madara è stato probabilmente il primo continente di Dominaria ad essere stato popolato da creature senzienti, i draghi antichi, nonché il primo ad aver subito le conseguenze di uno scontro tra planeswalker. Qui, infatti, nel -15.000 A.R., Nicol Bolas sconfisse e divorò un leviatano demoniaco (che alcuni fan chiamano Ravaat in via non ufficiale) i cui resti ancora oggi formano i Cancelli dell'Artiglio. Proprio questo scontro creò la prima Fenditura Temporale sul suolo di Madara, la quale rimase inattiva fino alla Guerra di Karona.

A partire circa dal 3.591 A.R, e fino al 3.741 A.R. il drago-planeswalker [Nicol Bolas](#) governò Madara in qualità di imperatore-dio, fino a quando [Tetsuo Umezawa](#), pronipote di quel [Toshiro Umezawa](#) di Kamigawa, non lo uccise.

Nonostante il corpo fisico di Bolas fosse andato distrutto, la sua mente continuò ad esistere all'interno della Fenditura di Madara, e da quella posizione privilegiata, il drago poté osservare il suo impero cadere nelle zampe dei nekoru, draghi-felini che da tempo abitavano il continente, e le conseguenze della Guerra di Karona sul mana del continente. Oggi Bolas seguita ad attendere pazientemente il giorno in cui riuscirà a trovare un potere abbastanza potente da permettergli di ricrearsi un corpo fisico.

Otaria

Quando [Kamahl, Mano di Krosa](#) colpì [Phage l'Intoccabile](#), Zagorka ed [Akroma, Angelo della Distruzione](#) con la Mieti-anime, l'unione delle anime e dei corpi delle tre donne creò Karona, un essere dai poteri immensi che di lì a poco avrebbe strappato a Dominaria il suo mana, assorbendolo dentro il suo corpo e impedendogli di scorrere libero sul piano. Non solo: con la nascita di Karona, si originò anche la più importante di tutte le Fenditure Dimensionali, il centro della "rete" nel quale, dopo

la morte della dea, iniziò a confluire tutto il mana assorbito dalle fenditure più piccole.

Nel corso degli ultimi duecento anni, quindi il continente, già spopolato da Karona, subì un ulteriore calo demografico. La Cabala e l'Ordine, le due grandi sette che avevano indirettamente causato la nascita di Karona, si sciolsero qualche tempo dopo la morte della dea, le paludi di Aphetto vennero abbandonate, così come le pianure dei Daru, ma le grandi ricchezze di Città della Cabala giacciono ancora nelle sue cripte, sorvegliate da generazioni di maghi senza scrupoli che attingono mana direttamente dai potenti artefatti contenuti in quei sotterranei. I barbari dei monti pardici sono scomparsi da tempo, e nonostante anche la grande foresta di Otaria sia ormai corrotta dai thallid, invasa dai tramutanti e ridotta ad un ammasso di alberi grigi e spogli, i centauri locali cercano di sopravvivere, lottando assieme ai druidi kamahliti contro i nemici comuni.

Dei cefalidi non si sa più nulla, ma dopo il fallimento del Progetto Marea possiamo intuire che non siano rimasti in molti.

Mentre la Fenditura cresce sempre di più, creature provenienti da una realtà diversa dalla nostra iniziano ad apparire in tutta Otaria. Un Ixidor allineato al nero anziché al blu, accompagnato dalla fedele Akroma (allineata al rosso anziché al bianco) è riapparso tra le rovine di Topos; dai resti distrutti di Città della Cabala giungono notizie del ritorno di Braids, una delle più note Evocatrici di Dementia della Cabala allineata però al blu anziché al nero e in Krosa un nuovo [Asprociglio, Eroe di Krosa](#), ha giurato di vendicarsi di coloro che hanno distrutto la sua casa.

Fintanto che la Fenditura di Otaria sarà attiva, le altre fenditure continueranno a crescere e ad assorbire il mana, almeno fino a quando il tessuto della realtà non si lacererà per sempre, distruggendo Dominaria e di conseguenza tutti gli altri piani del Multiverso.

In questa stagione stagione 2019 / 2020:



1. [Magic Historica: La Quinta Alba di Mirrodin](#)
2. [Magic Historica: Dopo la Quinta Alba](#)
3. [Magic Historica: Ravnica, I Città delle Gilde: piani per il Decamillenario](#)
4. [Magic Historica: Ravnica, la Città delle Gilde - Convocazione e Decamillenario](#)
5. [Magic Historica: la crisi di Utvara. Prima parte.](#)
6. [Magic Historica: la crisi di Utvara. Seconda parte](#)
7. [Magic Historica: i giorni della Discordia. Prima parte](#)
8. [Magic Historica: i giorni della Discordia. Seconda parte](#)

Nella terza stagione 2018:

1. [Magic Historica: la prima fase dell'Invasione Phyrexiana](#)
2. [Magic Historica: la Congiunzione tra Rath e Dominaria](#)
3. [Magic Historica: Apocalisse!](#)
4. [Magic Historica: nuova terra, nuova storia](#)
5. [Magic Historica: l'Odissea di Kamahl](#)
6. [Magic Historica: intrighi e tradimenti a Città della Cabala](#)
7. [Magic Historica: la fine della Guerra del Mirari](#)
8. [Magic Historica Dossier: l'origine delle gilde di Ravnica](#)
9. [Magic Historica Dossier: la nascita dell'Innistrad moderno](#)
10. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
11. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
12. [Magic Historica Dossier: gli Eldrazi su Zendikar](#)
13. [Magic Historica Dossier: gli effetti delle Grandi Aurore](#)
14. [Magic Historica Dossier: le creature non umane di Esper](#)
15. [Magic Historica: preludio ad Assalto. Di nuovo in Otaria](#)
16. [Magic Historica: l'assedio di Topos e la Guerra dell'Incubo](#)
17. [Magic Historica: la Guerra Fredda di Phage ed Akroma](#)
18. [Magic Historica: l'anno del Flagello](#)
19. [Magic Historica: le origini di Mirrodin](#)

□ Riassunto delle prime due stagioni 2016 e 2017:

- [Magic Historica speciale: riassunto della prima stagione](#)

- [Magic Historica speciale: riassunto della seconda stagione](#)
- [Magic Historica Dossier: Bant e la Guerra Valero-Jhessiana](#)
- [Magic Historica Dossier: Maestrie Catare e Schiere Angeliche](#)