



Articolo di Francesco [Gyed](#) Cambilargiu

Intrappolati

Una volta chiusa la Fenditura di Shiv e rimesso il continente al suo posto, [Teferi, Mago di Zhalfir](#), [Jhoira dei Ghitu](#), [Venser, Plasmatore Sapiente](#), e il viashino Corus si trovano a fare i conti con gli shivan rimasti sulla parte del continente che non era stata mandato fuori fase.

Dato che i poteri di Teferi sono inutilizzabili, i quattro sembrano spacciati, ma ecco che Venser afferma di riuscire a percepire il mana locale, cosa che né Corus né Jhoira riescono a fare nonostante il loro legame con la terra di Shiv e nonostante siano entrambi maghi. Teferi rivela che nelle prossime ore ci sarà una sovrabbondanza di mana, e Jhoira approfitta della situazione per lanciare un incantesimo Ghitu: una tempesta di vetro. Tecnicamente l'incantesimo dovrebbe creare una barriera capace di ferire i nemici senza ucciderli, ma la sovrabbondanza di mana rende instabile la tempesta, che investe e massacra tutti gli shivan moderni. Questo provoca un grande dolore nel cuore di Corus, il quale, furioso, getta Venser e Jhoira verso la tempesta, con il chiaro intento di ucciderli.

L'incantesimo di Jhoira però garantisce protezione dalla tempesta a lei e a Venser, e a parte una spalla slogata della Ghitu, nessuno dei due riporta danni seri. Dopo essersi ricongiunta con il giovane artefice, Jhoira rivela a Venser di aver sentito la mano dell'inventore che scivolava via dalla sua, scomparendo come se non ci fosse mai stata. Venser chiede cosa significhi, e Jhoira gli spiega che non lo sa, ma che comunque sarà una cosa da tenere sotto osservazione, perché a quanto pare egli ha la capacità di interagire con il mana di Dominaria anche nei luoghi dove non è presente una Fenditura.

Tornati da Teferi, Jhoira e Venser stabiliscono con il planeswalker di attraversare il deserto alla ricerca dei Ghitu, che secondo l'inventrice offriranno loro ospitalità e li aiuteranno a costruirsi una via di fuga. Venser si accorge però che Corus è sparito e Jhoira domanda a Teferi dove sia andato, ma il planeswalker ricorda solo di averlo sentito dire qualcosa in merito alla stella di mana che portava al collo. Pochi istanti dopo però, Venser ritrova il corpo del viashino imprigionato in una colonna di vetro. A quanto pare Corus deve aver spezzato la propria stella di mana, ma quando Jhoira interroga Teferi in proposito, il planeswalker afferma di non ricordare bene ciò che è avvenuto. Nonostante l'irritazione di Jhoira per la vaghezza di Teferi, i tre compagni si mettono in viaggio nel deserto.

Il viaggio è lungo, faticoso e stressante e ben presto a Venser mancano le forze. Nonostante una voce gelida nella testa gli consigli di rimanere sulla sabbia a dormire, l'inventore, con un grande sforzo di volontà, riesce a riaprire gli occhi e a mettere a fuoco ciò che lo circonda. Il suo sguardo però finisce sulla cresta di un basilisco, dal quale peraltro sembrava provenire la voce, e Venser cerca di fare una capriola all'indietro per schivarlo. Anziché rotolare sulla sabbia però, il giovane urborgiano si ritrova a fluttuare per qualche istante, salvo atterrare a breve distanza dal punto in cui si trovava. Jhoira e Teferi lo raggiungono e dopo che la Ghitu ha ucciso il basilisco, nuovi guai si profilano all'orizzonte: un gruppo di guerrieri. Nonostante non sembrano armati di buone intenzioni, dopo un discorso con Jhoira, che spiega loro che la guerra con Phyrexia è finita, i Ghitu abbassano le armi e si inchinano in segno di scusa nei confronti di Jhoira. Venser domanda all'amica cosa stia succedendo, e lei gli risponde che gli shivan li avevano scambiati per phyrexiani in incognito, e perciò si erano preparati ad uno scontro, ma che ora le cose si sono chiarite e saranno perciò pronti ad ospitarli nel loro villaggio.

Nel frattempo, la voce che ha parlato a Venser si impossessa di un altro basilisco, assumendo il controllo di ogni sua facoltà fisica e mentale.

Fuga da Shiv

Nelle settimane successive al loro arrivo nel villaggio, Jhoira e Venser lavorano assieme agli altri Ghitu per realizzare una copia dell'Ambulatore del giovane urborgiano, apportando alcune modifiche nel design e migliorandone un poco il funzionamento e i confort. Jhoira inizialmente deve fare i conti con lo scetticismo degli anziani del villaggio e le abitudini di Venser, abituato a lavorare da solo e infastidito da tutta quella gente, ma poi sia gli anziani che l'inventore si convincono a lavorare. Utilizzando l'antico metallo Thran, la miglior lega di metallo esistente al mondo, Jhoira, Venser e gli altri costruiscono quindi una perfetta replica dell'Ambulatore di Urborg.

Il giorno del test, Jhoira va a parlare con Teferi per mettere in chiaro delle cose. Il planeswalker dice di non avere più magia, di non percepire più né il mana né le fenditure, ma si dice anche disposto a fare il possibile per aiutare. Quando Jhoira gli chiede cosa sia successo con Corus, Teferi risponde semplicemente che quando il viashino lo ha attaccato, lui si è protetto, e lo stesso ha fatto quando Corus ha infranto la stella di mana. Infine, Jhoira consente a Teferi (il quale è convinto che Venser possa teleportarsi anche senza la macchina) di osservare la partenza dell'Ambulatore e gli espone il suo piano: cercare l'aiuto di altri planeswalker partendo da quelli che ha a disposizione, ovvero [Freyalise, Furia di Llanowar](#) , e [Lord Windgrace](#) .

Poco dopo, finalmente, Jhoira e Venser si apprestano a partire. Dopo i dovuti saluti ed aver rassicurato i Ghitu del fatto che torneranno a breve, Venser accende l'Ambulatore, Tutto sembra procedere per il meglio, ma ad un tratto la voce che l'inventore aveva sentito provenire dal basilisco poco tempo prima, gli parla nuovamente, invitandolo a riposare. Alzando gli occhi, Venser si accorge che Teferi sta muovendo la bocca, e questo lo manda in paranoia, convincendolo a cercare di fermare la propria macchina. Ormai è però troppo tardi e l'Ambulatore si teleporta verso Urborg, seguito dalla risata diabolica della voce misteriosa.

Nel frattempo, nella Cieca Eternità, [Karn, Golem d'Argento](#) e [Jeska, Guerriera Provetta](#) , la guerriera pardica che abbiamo conosciuto come sorella di [Kamahl, Mano di Krosa](#) , e poi come [Phage l'Intoccabile](#) e [Karona, Dio Fasullo](#) e che ora è diventata compagna di viaggio del golem d'argento, stanno osservando Mirrodin,

ormai da un secolo libero dal giogo di Memnarch. Impaziente come solo un planeswalker red aligned sa essere, Jeska chiede a Karn di portarla a Rabiah, quando all'improvviso il golem sente qualcosa, una specie di richiamo. Jeska però afferma di non aver udito nulla e i due tornano a discutere su dove andare.

Un Urborg diverso

L'Ambulatore riesce comunque a trasportare Jhoira e Venser in Urborg, ma la Ghitu percepisce subito che qualcosa non va: il terreno è innevato. La cosa è strana perché Urborg è una delle Isole Ardenti e il suo inverno non può certo essere così freddo, ma Jhoira deve interrompere il flusso dei suoi pensieri quando un uomo esce dall'ombra e si offre di darle un cappotto e un riparo.

Sospettosa, Jhoira chiede allo sconosciuto se sia un planeswalker, ma lui risponde di non esserlo, nonostante sia longevo quanto uno di loro. Jhoira capisce quindi di trovarsi di fronte a [Jodah, Arcimago Eterno](#)

della

[Scuola dell'Invisibile](#)

, personaggio di cui ha letto in numerosi testi di storia, il quale sembra sapere cosa sono le Fenditure e afferma di stare cercando Jhoira da tempo, così da combattere il loro comune nemico. Jhoira chiede chi sia costui, ma Jodah non le risponde, limitandosi semplicemente a dirle che non è né il freddo né le Fenditure. Decisa a saperne di più, Jhoira accetta di seguirlo nel riparo che poc'anzi le ha offerto, ma Jodah le dice che prima dovranno recuperare Venser.

Intanto, l'inventore scopre di essere ancora vivo e vegeto e di essere atterrato in Urborg. Dopo aver urlato il nome di Jhoira, Venser inizia a cercare l'amica, ma ben presto si imbatte in uno spettacolo terribile e affascinante al tempo stesso: i Cacciatori Arborei stanno combattendo un'orda di phyrexiani sbucati dalla Fenditura della Roccaforte. Simili a quelli che Venser ha visto fin da quando era bambino nelle paludi di Urborg, questi phyrexiani appaiono comunque differenti dai loro cugini "morti" tre secoli fa, perché sembrano più lisci e meno spigolosi e soprattutto sono mossi da Pietre del Potere azzurrognole anziché gialle. Dopo qualche minuto in cui i due fronti combattono alla pari, i Cacciatori Arborei optano per una ritirata, ma i phyrexiani non hanno certo vinto. Poco dopo, infatti, una forza misteriosa comprime gli invasori

in una bolla di viticci dalle grosse spine acuminate, le quali spuntano senza preavviso trapassando i corpi dei phyrexiani. Venser capisce che ora che la battaglia è finita i Cacciatori Arborei si getteranno contro di lui per distruggere il nuovo Ambulatore, perciò cerca di sgattaiolare via. Sfortunatamente, Lord Windgrace si accorge della presenza dell'inventore e lo blocca prima che possa raggiungere la macchina.

Venser viene quindi sottoposto ad un processo da parte del planeswalker, e in questi minuti di interrogatorio scopriamo che la Fenditura di Urborg si è risvegliata in seguito all'ultimo viaggio dell'Ambulatore di Venser, quello con Radha e tutto il gruppo di Teferi che li ha poi portati da Bolas, e che è dalla Fenditura che provengono il gelo innaturale e i phyrexiani che il planeswalker pantera combatte. Durante l'interrogatorio-processo, viene fuori che la voce che Venser ha sentito all'inizio del libro e durante il viaggio per Urborg, appartiene a un certo Re Tessitore, un vampiro mentale immateriale che di recente ha cominciato ad infestare la terra di Urborg. Windgrace scaccia il Re Tessitore dalla mente dell'inventore, e in quel momento compare un misterioso guerriero armato di dardi che punta una delle sue armi verso Venser. Il Re Tessitore però gli impone di fermarsi e la loro presenza svanisce in pochi istanti.

Una nuova minaccia

Scopriamo poi che il Re Tessitore è in realtà un nativo di Rath, tale Oleg en-Dal, che dopo essere stato accolto nella [Città dei Traditori](#) (diventando quindi Oleg IL-Dal) ed essere stato posto ad estenuanti torture magiche, mentali e fisiche dall'Evincaro

[Volrath il Caduto](#)

, ha sviluppato la capacità di controllare le menti altrui. Con la Congiunzione, Oleg si è ritrovato intrappolato, assieme con Dinne e centinaia di altri rathi, nel mondo-ombra, un vuoto a metà tra Rath e Dominaria dove è rimasto incosciente per decenni, fino a quando una voce non lo ha aiutato a tornare nel mondo fisico. Mentre Oleg avverte Dinne di continuare a sorvegliare Venser e si dedica a distrazioni differenti, Jhoira e Jodah incontrano l'inventore e Windgrace. La Ghitu cerca di far ragionare Windgrace, ma il planeswalker vuole parlare solo con Teferi, perciò viaggia fino a Shiv trascinandosi dietro il povero Venser. Jhoira e Jodah decidono quindi di seguirli tramite una serie di gallerie che l'arcimago usa per spostarsi, il

[Rifugio Sicuro](#)

, ma prima che possano concludere la loro opera, Windgrace e Venser ricompaiono assieme a Teferi. In quei pochi minuti in cui sono stati a Shiv, i due urborgiani hanno chiesto spiegazioni a Teferi, che ha consigliato di chiedere aiuto a Freyalise, dato che la fenditura di Cielsudario è

nata durante la Congiunzione come quella di Urborg. Teferi spiega anche che per sigillare la Fenditura di Shiv lui ha fatto ricorso ad ogni briciola del suo potere e teme che Freyalise non abbia desiderio di incontrare lui, Windgrace o chiunque altro. Il planeswalker pantera decide comunque di portare Teferi con sé e dopo essere passato a prendere Jodah e Jhoira viaggia nella Cieca Eternità, chiamando a sé Freyalise. L'ex planeswalker e l'Arcimago sono personaggi odiati da Freyalise che il dio-pantera vuole consegnarle come segno di pace nel caso in cui qualcosa vada male, mentre Jhoira è al momento la massima autorità per quanto riguarda le Fenditure.

Incontro diplomatico

Quando la patrona di Cielsudario arriva, la vediamo molto più calma e diplomatica di quanto non l'avessimo vista nello scorso libro, tanto che saluta Windgrace con cortesia e gentilezza. La pantera risponde nello stesso modo, poi la informa di ciò che sta succedendo a Urborg, e le dice che secondo i tolariani (ovvero Jhoira e Teferi) i phyrexiani e l'inverno magico sono dovuti alla presenza della Fenditura. Jodah interrompe un paio di volte il discorso tra i due, ma Freyalise lo ammutolisce e rivela che anche a Cielsudario sono arrivati l'inverno e i phyrexiani. I due planeswalker si mettono quindi d'accordo per lavorare assieme: Freyalise chiuderà la Fenditura di Cielsudario e contemporaneamente (o poco dopo) Windgrace farà lo stesso con quella di Urborg, ma entrambi seguiranno ognuno le proprie regole. Windgrace accetta, ma prima di tornare in Urborg accoglie la richiesta di Freyalise di portarsi a Cielsudario Jhoira, la quale non può che accettare, nonostante i pareri contrari di Venser, Jodah e Teferi.

Mentre la Patrona di Cielsudario chiede alla shivan di recuperare [Radha, Cuore di Keld](#), e convincerla a sterminare tramutanti, fungus e phyrexiani, Jodah e Venser studiano un piano per recuperare la loro amica dalle mani di Freyalise. Una volta costruito un piccolo faro per portare l'Ambulatore a Cielsudario, Venser si fa aiutare da Jodah a recuperare la propria macchina, sconfiggendo un gruppo di cacciatori arborei e teleportandosi involontariamente ancora una volta.

La trappola del Re Tessitore

Nel frattempo, nei meandri della Roccaforte Teferi ha una conversazione con Windgrace, il quale vuole mettere alla prova i suoi poteri abbandonandolo nel vecchio quartier generale degli evincari di Rath. Dopo aver recuperato l'Ambulatore, Venser aspetta che Jodah porti il faro a Cielsudario attraverso i suoi tunnel, e quando il segnale arriva, l'inventore parte per la foresta.

Il viaggio si conclude però quasi subito, perché Venser si ritrova nella Cieca Eternità, dove attira le attenzioni di Karn, attirato da una delle funzionalità segrete che Jhoira ha inserito nell'Ambulatore. Il golem capisce finalmente cos'era il richiamo che ha sentito poche pagine fa, e scambia due parole con Venser, affermando che non ha bisogno di "quello", riferendosi vagamente all'Ambulatore. Karn saluta l'inventore dicendogli che si rivedranno presto e svanisce nella Cieca Eternità, salvo tornare poco dopo, in una forma meno massiccia. Il nuovo Karn ripete a Venser che non ha affatto bisogno di "quello", riferendosi al marchio dei cacciatori arborei posto sul suo viso da Windgrace, perciò glielo stacca dal volto e sparisce ancora.

Mentre Venser conclude il suo viaggio verso Cielsudario, Jodah subisce l'ira di Freyalise. La planeswalker non ha alcuna intenzione di lasciare che l'Arcimago intralci i suoi piani, ma accetta comunque lo specchio che Jodah le dona, artefatto che la stessa Freyalise aveva utilizzato in precedenza per far finire l'Era Glaciale e lanciare l'Incantesimo del Mondo. Jhoira dal canto suo chiede alla patrona di Cielsudario di permettere a Jodah di aiutarla a ritrovare Radha, ma prima che Freyalise possa accettare o rifiutare, l'Ambulatore di Venser appare in Cielsudario, e l'inventore vomita una strana materia argentea che prende la figura di un essere umano. Si tratta del Re Tessitore, che fingendosi Karn si era nascosto nella mente di Venser per entrare in Cielsudario. Freyalise tenta di fermare il vampiro mentale, ma le sue palle di fuoco non hanno effetto sul corpo d'ombra del rathi, che dopo aver preso il controllo dei tramutanti di Cielsudario, fugge nel profondo della foresta. Lì il Re Tessitore si imbatte in un gruppo di phyrexiani e riesce ad assumere anche il controllo di quelle unità dell'esercito della realtà alternativa, poi ordina al suo fedele Dinne di preparare i suoi seguaci in Urborg per sferrare un attacco combinato contro Freyalise e Windgrace.

Il piano di Freyalise

Sconvolta, Freyalise si infuria con Venser, il quale si scusa, raccontando come sono andate le cose. Quando Venser dice di aver incontrato Karn, Jhoira si illumina e chiede a Freyalise di sollevarla temporaneamente dalla sua promessa, così da chiamare Karn e chiedere il suo aiuto. Sentendosi abbandonata, Freyalise si lascia alle spalle Jodah, Jhoira e Venser e si prepara a combattere il Re Tessitore con le poche forze che le rimangono.

Lasciata andare Freyalise, Jhoira e Venser mettono a punto un piano: la Ghitu chiamerà Karn attraverso l'Ambulatore, poi insieme a lui tornerà a Cielsudario per recuperare Venser e andare ad aiutare Windgrace in Urborg.

Mentre Jhoira parte per la Cieca Eternità e Teferi lascia la ex [Fortezza di Volrath](#) usando i suoi poteri di mago zhalfiriano per levitare fuori da essa, Jodah insegue Freyalise, cercando di convincerla a non suicidarsi per chiudere la Fenditura di Cielsudario. Freyalise, dopo aver massacrato phyrexiani e tramutanti, accetta di parlare con lui, ma le parole dell'Arcimago non bastano a farle cambiare idea. Per enfatizzare la decisione, Freyalise si toglie la lente che le copre l'occhio destro, rivelando il suo vero colore: rosso, non azzurro come l'altro. Infine, dopo essersi detta dispiaciuta per la morte di Jaya Ballard, Freyalise saluta Jodah, poi lo rispedisce da Jhoira e Venser.

Nella Cieca Eternità, intanto, Jhoira incontra finalmente Karn, ma nota qualcosa di diverso in lui: i suoi occhi di golem che di solito esprimono intelligenza, dolore, e dolcezza allo stesso tempo, ora esprimono bramosia e malizia. Jhoira capisce quindi di trovarsi probabilmente davanti al Re Tessitore, perciò, prima che la creatura possa entrare nella sua mente, torna a Cielsudario, dove trova ad aspettarla Venser, il quale era stato quasi convinto dal Re Tessitore che lei non sarebbe più tornata.

Le conquiste del Re Tessitore

Il vampiro mentale abbandona quindi i due inventori e torna a giocare in Cielsudario, massacrando tre o quattro elfi e facendo lottare tramutanti e phyrexiani, ma ben presto comincia ad annoiarsi, perché ogni volta che manda il suo esercito contro Freyalise, la planeswalker lo distrugge. Cogliendo la sua noia, una voce mentale, la stessa che lo aveva aiutato ad uscire dal mondo-ombra decide di far visita al Re Tessitore, presentandosi come uno che preferisce aggirarsi nella notte ed è famoso per questo e invitandolo a scatenare il proprio esercito contro Freyalise e a crearne un altro in Urborg, da scatenare contro Windgrace. La voce inoltre afferma di essere una creatura subdola, che non ha alcun interesse nel vedere Teferi e i suoi trionfare o fallire nella loro missione, ma desidera vederli soffrire il più possibile. La voce scompare, e il Re Tessitore si appresta ad obbedire al suo signore.

Nel frattempo, in cima alla Roccaforte, Teferi e Windgrace discutono dei recenti accadimenti, del freddo innaturale e dei phyrexiani, conseguenze dell'aggravarsi delle condizioni della Fenditura di Urborg. Teferi cerca di convincere Windgrace che la Fenditura sta per esplodere e che quando lo farà ricoprirà di "veleno" Urborg, aprendo un passaggio permanente e impossibile da richiudere tra la realtà alternativa dei phyrexiani e la nostra. Il dio-pantera è scoraggiato e l'idea di una Seconda Apocalisse Phyrexiana lo sconvolge, perciò decide di chiedere aiuto a Freyalise, discutendo con lei se i consigli di Teferi sono da ascoltare o meno. Windgrace invia un messaggio mentale alla patrona di Cielsudario, ma lei risponde di non poter parlare, poiché deve finire una cosa. Se sopravvivrà, allora potranno discutere assieme delle loro prossime mosse, altrimenti toccherà a lui portare avanti la sua causa.

Nel frattempo, in Cielsudario, Venser e Jhoira si ricongiungono con Jodah, che rivela loro cosa sta cercando di fare Freyalise: un nuovo Incantesimo del Mondo, ma più potente e con minore controllo che potrebbe consumare mezzo Keld tra le fiamme senza neppure chiudere la Fenditura. Jhoira propone di chiedere aiuto a Karn, ma Jodah insiste che lei e Venser debbano scappare a Urborg, mentre lui cercherà di convincere Freyalise a non fare follie. Mentre i due inventori si avviano verso l'Ambulatore, il Re Tessitore irrompe nella mente di Venser, obbligandolo a teleportarsi lontano. Jodah promette a Jhoira di ritrovarlo, poi i due si baciano e la Ghitu parte per Urborg.

Il potere di Venser

Intanto, Venser si ritrova su un albero, sempre in Cielsudario, ma è troppo in alto per saltare. Ricordando però le parole di Jhoira e del Re Tessitore sulla sua abilità di teleportarsi, il giovane inventore tenta uno spostamento dimensionale chiudendo gli occhi e immaginandosi a terra. Nonostante non accada nulla, Venser riprova, stavolta mimando tutti i gesti necessari per mettere in moto il suo Ambulatore. Al terzo tentativo, finalmente Venser riesce a teleportarsi dapprima sul terreno sottostante l'albero e poi direttamente nel luogo dove ha lasciato Jodah e Jhoira. Quando arriva, trova l'Arcimago intento a sistemare il proprio tunnel di trasporto per regolarlo verso Freyalise, ma quando vede il ragazzo, Jodah cambia nuovamente la direzione del tunnel, regolandolo verso Urborg. Venser ne approfitta per gettare Jodah nel tunnel, poi lo chiude riempiendolo di sassi di grandi dimensioni, "intrappolando" l'Arcimago ad Urborg. Infine, si teleporta anche lui a casa.

La fine di Cielsudario

Mentre Venser si teleporta verso Urborg e Teferi e Windgrace discutono sulle loro prossime mosse, Freyalise raggiunge il centro di Cielsudario e riassume tutto il potere che aveva prestato alla foresta, lasciandola avvizzire. Dal terreno spoglio Freyalise fa uscire poi una piccola piantina, che nel giro di pochi minuti si trasforma in un gigantesco albero costituito da viticci incrociati in cima al quale si pone la planeswalker. In quell'istante, Windgrace la contatta, spezzando per un momento la sua concentrazione, ma la patrona di Cielsudario lo interrompe dicendogli di lasciarle finire quello che sta facendo e che se trionferà potranno parlare dopo, poi si prepara alla mossa finale. Protende verso l'alto il gigantesco albero, cacciando indietro il Re Tessitore quando quest'ultimo cerca di aggredirla mentalmente e chiudendo la propria mente a chiunque, poi lancia un messaggio mentale a Windgrace, dicendogli di doversi fidare dei tolariani e fare come dicono, perché è l'unico modo per salvare Urborg. Man mano che l'albero sale, Freyalise si fonde ad esso, fino a che di lei non rimangono altro che mente e potere, poi, una volta raggiunta la sommità della Fenditura di Cielsudario, Freyalise comincia a ripiegarla su sé stessa, fino a renderla un avversario alla sua portata. Infine, con un ultimo sforzo, si riversa dentro di essa, riempiendola di mana fino a farla implodere. Dalla Fenditura iniziano a piovere fiamme verde smeraldo e anche l'albero di Freyalise comincia a bruciare, distruggendo l'esercito del Re Tessitore. Quando tutto finisce, Freyalise, Cielsudario e la Fenditura non esistono più.

Il sacrificio di Windgrace

Mentre Freyalise muore sigillando la Fenditura di Cielsudario, Jhoira arriva nel laboratorio di Venser, dove incontra Karn. Visti i recenti avvenimenti con il Re Tessitore, la Ghitu non è convinta che sia davvero lui, ma ben presto il golem d'argento si rivela essere il suo vecchio amico. Jhoira spiega a Karn cosa stia accadendo, e una volta finita la spiegazione il golem si teleporta vicino alla Fenditura, accanto a Teferi e Windgrace. Anche lui cerca di convincere il dio-pantera a chiudere la Fenditura di Urborg e quando Windgrace gli chiede come mai non possa farlo lui, Karn spiega che il suo compito è di sigillare la Fenditura di Tolaria tornando indietro nel tempo, in quanto unico essere in grado di farlo.

Windgrace non sembra comunque intenzionato a chiudere la Fenditura, e anzi, affermando di voler riflettere inizia a dare la caccia al Re Tessitore, appena tornato in Urborg. Il dio-pantera teleporta Teferi nel laboratorio di Venser, dove il giovane inventore subisce le ire di Jodah, furioso per essere stato portato via da Cielsudario. Quando l'Arcimago se ne va, Teferi e Venser lo seguono, teleportandosi accanto a lui grazie al potere dell'inventore e lì i due hanno un breve ma intenso dibattito, in cui Teferi cerca di convincere Jodah a non andarsene. L'Arcimago non vuole però sentire ragioni e dopo essersi scusato con Venser per averlo aggredito, torna a casa sua, in Terisiare.

Nel frattempo, Karn riesce a convincere Windgrace a fare ciò che deve essere fatto. Gli dice che quella che sta combattendo è ancora la stessa guerra che ha cominciato trecento anni fa quando si è unito ai Nove Titani, e che se anche distruggesse tutti i phyrexiani, la Fenditura esploderebbe lo stesso, distruggendo l'Urborg appena salvato. La Fenditura è opera dei phyrexiani e distruggendola, Windgrace distruggerà anche i suoi nemici, ponendo fine una volta per tutte all'Invasione Phyrexiana.

Windgrace alla fine si lascia convincere, ma decide di non voler lasciare Urborg senza un protettore nel caso in cui dovesse morire o diventare mortale come Teferi, perciò fonde parte della sua essenza alla terra di Urborg. Infine, aggredisce la Fenditura come una pantera farebbe con una preda, dilaniandola tra le zanne e facendola a pezzi. La Fenditura reagisce con violenza e per un attimo sembra avere la meglio sul planeswalker, che però riesce a resistere e con un ultimo sforzo sigilla per sempre la Fenditura.

Prima di svanire e perdere conoscenza, Windgrace celebra la propria vittoria con un possente ruggito che risuona in ogni parte di Urborg. Infine, anche Lord Windgrace, il Dio Pantera, Protettore di Urborg ed ultimo esemplare della antica e nobile razza dei guerrieri-pantera di Urborg, muore, salvando il suo regno e assicurandogli un futuro.

L'intervento di Karn

Mentre Windgrace fa a pezzi la Fenditura della Fortezza, Karn ritorna da Teferi, Jhoira e Venser per discutere delle mosse successive. I tre tolariani concordano su una cosa: Karn dovrà tornare indietro ai tempi della prima fase dell'Invasione Phyrexiana e chiudere la Fenditura locale prima che l'incantesimo di [Barrin, Mago Insegnante](#), la renda ingestibile.

Teferi consiglia al golem di creare una catena metafisica composta di ricordi, così da poter tornare indietro nel tempo senza perdersi nel suo flusso, e propone inoltre di venire assieme a lui, rimanendo però nella Cieca Eternità nel nostro tempo grazie all'Ambulatore di Venser. Nessuno dei suoi tre compagni però sembra d'accordo e infatti l'inventore finge che la macchina abbia un guasto. Prima di partire però, Karn chiede a Venser di venire con lui, così da poter imparare qualcosa. Venser è un pò titubante, ma alla fine accetta e parte con Karn. Mentre il golem forgia la catena partendo dai suoi ricordi di Jhoira e Venser lo guarda allontanarsi, i due tolariani rimasti in Urborg discutono sulla morte del viashino Corus. Teferi afferma di non ricordare come abbia fatto il viashino a rimanere intrappolato nell'esplosione della stella di mana, ma piano piano i ricordi tornano alla luce: Corus lo ha attaccato in preda alla rabbia per aver visto morire gli shivan moderni nella tempesta di vetro generata da Jhoira, ma il mago zhalfiriano ha lanciato un incantesimo di fase su sé stesso per rendersi immateriale, così Corus si è sfogato sulla stella di mana, spezzandola. Teferi ha tentato di proteggerlo mandando in fase anche lui, ma ormai era troppo tardi e Corus è tornato dalla fase mezzo carbonizzato mentre l'esplosione solidificava la sabbia di Shiv. Finito il racconto però, i due vengono attaccati da Dinne, il servo-ombra del Re Tessitore, che seguendo gli ordini del suo padrone dovrà tenerli sotto tiro fino a quando Venser non si arrenderà alla sua volontà. Nella Cieca Eternità, infatti, scopriamo che ormai il Re Tessitore è radicato nella mente di Venser, e ovunque egli andrà, lui lo seguirà. Ma questo al vampiro mentale non basta, perché vuole essere lui a decidere quali piani visitare, perciò minaccia Venser di uccidere Jhoira e Teferi se non si arrenderà alla sua volontà e non si lascerà indossare come un guanto. Venser tenta di ribellarsi, ma il Re Tessitore gli impedisce di teleportarsi lontano e comincia a strisciargli nella mente, possedendolo lentamente. Venser cerca disperatamente una soluzione, e infine la trova: le Pietre del Potere Phyrexiane. Dopo averle puntate verso la figura spettrale del Re Tessitore, Venser accumula in esse una grande quantità di mana, sovraccaricandole e facendole esplodere nel momento stesso in cui si teleporta lontano. Il Re Tessitore viene quindi distrutto dall'esplosione e Venser è finalmente libero.

Vittorie e sconfitte

La prima cosa che Venser fa una volta sconfitto il Re Tessitore, è cercare di contattare Karn, che nel frattempo è arrivato nel passato e ha cominciato a fare strage di phyrexiani, consapevole che ben presto Barrin cancellerà ogni singola traccia degli invasori e che quindi il continuum non subirà mutamenti, poiché nessuno saprà quanti phyrexiani erano già morti quando Barrin ha obliterato l' [Accademia di Tolaria](#) . Mentre Venser lo contatta, Karn conclude l'opera, sacrificando gran parte della scintilla di

[Urza, Lord Grand'Artefice](#)

contenuta nella

[mightstone](#)

e nella

[weakstone](#)

che il golem ha assorbito assieme agli altri componenti dell'Eredità. In quell'istante però, Karn, estremamente indebolito e ormai privo dei poteri di planeswalker sente un'ondata di corruzione phyrexiana avvolgerlo, e prima di impazzire e cadere preda dell'Olio pompato dal cuore di

[Xantcha, Agente Dormiente](#)

, incastonato nel suo petto, saluta Venser, torna nel presente e chiede di non essere cercato, lasciando all'inventore il compito di dire a Jeska che gli dispiace. Karn usa quindi gli ultimi residui della scintilla del suo creatore per viaggiare attraverso il Multiverso, entrando e uscendo dalla Cieca Eternità così da far perdere le sue tracce.

Epilogo

Sono passati due giorni da quando Karn è scomparso e Venser lo ha cercato in ogni angolo di Dominaria a lui conosciuto, ovvero quelli in cui è presente una Fenditura Dimensionale, ma del golem non c'è più traccia. Una volta tornato a casa, nel suo laboratorio, Venser racconta a Teferi e Jhoira di non aver fatto progressi nella ricerca, ma all'improvviso dal cielo cade un

fulmine rosso che alza una cortina di fumo dalla quale esce una donna vestita con un'armatura di cuoio che si presenta come Jeska e afferma di stare cercando Karn.

-

Per Riassumere:

-

2.934 A.R.: Freyalise compie il suo Incantesimo del Mondo, concludendo l'Era Glaciale ed aprendo la Fenditura di Yavimaya.

-

3.307 A.R.: avviene il Disastro di Tolaria e si apre la Fenditura di Tolaria. Teferi finisce imprigionato in una bolla temporale dove il tempo scorre dieci volte più lentamente del normale.

-

4.205 A.R.: Phyrexia invade Dominaria. Durante la Prima Fase dell'Invasione, Teferi manda fuori fase parte di Shiv e Zhalfir, creando senza accorgersene due fenditure. Poco tempo dopo, Barrin trasforma Tolaria in una pira funeraria per sua moglie Rayne, e sua figlia Hanna, Pilota della Nave distruggendo l'isola ed allargando la Fenditura locale. Durante la Seconda Fase dell'Invasione, la Congiunzione tra Rath e Dominaria, la Fortezza di Volrath appare in Urborg, e Cielsudario si unisce al terreno di Keld, aprendo due fenditure. Freyalise aiuta la foresta a completare la congiunzione e accetta di proteggerla.

-

4310 A.R.: nei primi mesi di quest'anno, Karona, Dio Fasullo, viene bandita dai numena, e con lei scompare la magia da Dominaria. Tre mesi dopo, Karona viene uccisa definitivamente, la sua morte apre la Fenditura Dimensionale di Otaria, e le altre Fenditure cominciano ad assorbire il mana del piano.

-

4321 A.R. ca.: Memnarch ribattezza Mirrodin il piano artificiale di Argentum. L'Olio Scintillante comincia a corrompere la mente del Guardiano e ben presto anche Mirrodin. Memnarch crea e distrugge gli ur-golem e poi comincia a rapire esseri viventi dagli altri mondi, alla ricerca di una scintilla da planeswalker da assorbire.

-

4395 A.R. ca.: la ricerca di Memnarch si conclude quando scopre che la giovane elfa Glissa Sunseeker possiede il potere che sta cercando. I genitori di Glissa vengono uccisi, e l'elfa e sua sorella si salvano per miracolo. Glissa comincia quindi un lunghissimo viaggio attraverso Mirrodin, che la porterà a scoprire che il suo mondo è ben più grande di quanto pensasse, è cavo all'interno, e che i suoi abitanti non sono nati lì, ma sono stati rapiti da Memnarch. Il viaggio di Glissa si interromperà quando verrà intrappolata da un sigillo magico di Yert, che la terrà in stasi per cinque anni. In questo stesso anno nasce il Sole Verde di Mirrodin.

-

4397 A.R. ca.: Raksha viene esiliato dopo essere stato accusato di aver distrutto Taj Nar con una bomba di mana.

-

4400 A.R.: Glissa viene liberata da Bruenna, e comincia il suo ultimo viaggio all'interno di Mirrodin. Memnarch sarà sconfitto e ritrasformato in Mirari (seppure innocuo e privo del potere distruttivo che abbiamo conosciuto in Otaria), ma Slobad morirà poco dopo, e Glissa si ritirerà in Panopticon. Nel frattempo, in superficie, la distruzione delle Trappole dell'Anima di Memnarch causerà l'evento che verrà poi conosciuto con il nome di "Scomparsa", ovvero il momento in cui tutti gli abitanti di Mirrodin rapiti da Memnarch (tranne Geth, che è morto da tempo, e Slobad e Glissa che decidono di non distruggere le loro Trappole dell'Anima) torneranno a casa per rifarsi una vita.

-

4500 A.R.: Teferi scopre l'esistenza delle fenditure di Zhalfir e Shiv, e per evitare il disastro, cerca aiuto per risolvere il problema. Insieme a Jhoira e ad un gruppo di shivan, Teferi scopre che Dominaria è letteralmente invasa dalle fenditure, che sono passati trecento anni dall'Invasione (anziché cento) e che alcune persone hanno sviluppato una connessione con le Fenditure dei loro luoghi di appartenenza. Nel tentativo di comprendere il fenomeno, Teferi viaggia a Cielsudario, dove recluta un'elfa keldon di nome Radha, e poi in Urborg, dove incontra l'inventore Venser, il quale ha costruito una macchina per il teletrasporto. Dopo un test fallito, la macchina trasporta tutti in un viaggio attraverso la Storia di Dominaria, che si conclude di fronte alla Fenditura di Madara. Lì, Bolas utilizza il potere di Venser e Radha per ritornare in vita, e dopo un duello con Teferi, decide di abbandonare Dominaria. Jhoira, Venser e Teferi raggiungono Shiv, mentre Radha affronta Greth, il condottiero dei gathan, e diventa la nuova leader di Keld. Teferi sacrifica la sua scintilla per chiudere la Fenditura di Shiv e riportare al suo posto il pezzo di continente che aveva spedito fuori fase, Freyalise e Windgrace fanno lo stesso per chiudere le fenditure di Cielsudario ed Urborg e Venser scopre di essere un planeswalker. Karn torna nel passato per chiudere la Fenditura di Tolaria, ma dopo aver sacrificato buona parte del suo potere per riuscire nell'impresa, viene sopraffatto dall'Olio Scintillante, e fugge lontano da Dominaria.

Fonte:

Planar Chaos, di Scott McGough e Timothy Sanders. Libro pubblicato nel 2007 e disponibile in italiano

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](#)
9. [Magic Historica: Dominaria Duecento Anni Dopo](#)
10. [Magic Historica: l'Inizio della Crisi delle Fenditure](#)

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](#)