

Rozdział IV – Celestia



Hinnon – Ziemia Święta

*Z: "Exodus z Hinnon – geneza i skutki"
Ally Blue, Canterlot Printing Press, 1852*

Ze względu na duże źródło słodkiej wody, jakim jest rzeka Fellan, Hinnon miał wielu mieszkańców. Ale ponieważ kraina pełna była geograficznych przeszkód, szczególnie pasm górskich, to na tym obszarze nie powstał jeden ośrodek władzy, lecz kilkanaście. Wreszcie, Hinnon miał szczególną pozycję geograficzną, znajdując się w centrum trójkąta między Kryształowym Imperium, Imperium Eranszahru oraz Królestwem C'tis. Sprawiało to, że region ten był ważnym centrum handlu oraz miejscem, gdzie spotykały się liczne kultury, jak i przeróżne odłamy religii. W dziedzinie handlu Hinnon był zdominowany przede wszystkim przez miasto-państwo Berytos.

Berytanie byli najważniejszą potęgą morską przed ekspansją Imperium Cirrańskiego i z łatwością zdominowali handel w tej epoce. Berytos nie tylko stało się bardzo bogate, ale też zaczęło kolonizację zamorską. Liczne założone przez Berytan państwa-miasta tworzyły potem własną historię – część z nich osiągała wręcz niewyobrażalny sukces. Był to również ewenement ustrojowy, bowiem Berytos nie było monarchią, ale specyficzną formą teokratycznej republiki z bardzo silną rolą kupców. Jednak pomimo tego, Berytos nie było najsłynniejszym ośrodkiem władzy w dolinie. Tym było miasto, od którego cały region wzięło swą nazwę – Hinnon.

Historycy nie są do końca zgodni, dlaczego Hinnon, mimo że otoczone przez silnych sąsiadów, miał tak wielki wpływ na to, co się działo w dolinie. Jest pewne, że między VIII a IX wiekiem AAD istniało relatywnie silne królestwo Hinnon, ale na przełomie VI i V wieku AAD zostało ono pokonane przez koalicję mniejszych państw doliny i ograniczone właściwie tylko do swojej stolicy i okolic. Król został też zmuszony do „otwarcia miasta” i częściowego rozbrojenia się. Powodem tego stanu rzeczy był fakt, że spośród przeróżnych wierzeń i religii wyznawanych w dolinie Hinnon, wszystkie najwspanialsze świątynie oraz święte miejsca znajdowały się właśnie w tym mieście. W efekcie, mimo że Hinnon przestało się liczyć jako realne państwo, to władca tego miasta miał olbrzymi wpływ na swoich sąsiadów. Stolica tej doliny, mimo że formalnie biedniejsza od Berytos, pozostała nie tylko największym ośrodkiem miejskim w regionie, ale też najważniejszym z perspektywy dyplomacji oraz kultury.

Ten tygiel kulturowy, choć niestabilny i prowadził do rozruchów, to pozwolił na narodziny wielu specyficznych wierzeń oraz tradycji. Jednym z nich był chociażby Elineizm, religia, która z perspektywy teologicznej zasłynęła przede wszystkim tym, że był to pierwszy system wierzeń, który nie tylko był monoteistyczny, ale też z ogromną precyzją bezpośrednio określał, co jest dobre, a co złe. Moralność religii starożytności, chociażby cywilizacji krystaliadzkiej, opierała się na wielu bogach, o których trudno było powiedzieć, którzy są jednoznacznie dobrzy, a którzy źli. Elineusz zaś wyznaczył jedno nadrzędne bóstwo Harun Yade reprezentujące wszystkie dobre cechy oraz jego arcywroga Rahen Hda reprezentującego całe złe. „Elinejskie myślenie” po dziś dzień jest używane jako synonim myślenia w czarno-białych barwach, bez odcieni szarości. Jak na te czasy, doktryna ta była rewolucyjna. Późniejszy Kult Harmonii (aitokratyzm) często nawiązywał do elineizmu.

Gdy Cesarstwo Cirrańskie powoli podporządkowało sobie cały kontynent, w końcu dotarło do Syrii, a potem do Hinnon. Niektórzy władcy stawiali opór, ale nie był on skuteczny – nowa prowincja imperium została przyłączona bez większych strat wśród cirrańskich legionów. Jednak samo zarządzanie tą skomplikowaną mozaiką ludów i wierzeń było problematyczne. Cirrańscy administratorzy musieli ostrożnie balansować wpływy oraz napuszczać na siebie poszczególne plemiona czy rody, by uniknąć antycirrańskiego powstania. Przez większą część panowania imperium to się udawało.

Wraz z aneksją Hinnonu doszło też do rewitalizacji jednej z popularnych wśród niektórych tutejszych ludów religii. Solaryzm był religią w pewnych aspektach podobną do elineizmu, lecz w niej aspekt dobra reprezentowało bóstwo określane przez Cirran jako Sol Invictus – Słońce Niezwyciężone. Aspektem przeciwnym oczywiście był w takim wypadku Księżyc, określany po prostu jako Lun. Wierzący wznosili modły do słońca, które miało przynieść im ciepło, dobre plony oraz życie, złorzecząc na paskudny księżyc i noc, które przynosiły tylko zimno, zdradę i podstęp.

Podobnie jak wiele religii, hinnoński solaryzm miał również pewne specyficzne wierzenia dotyczące się tak zwanego końca świata. Solaryści wierzyli, że pewnego dnia Słońce Niezwyciężone Zstąpi do tego świata i jako mesjasz poprowadzi wierzących ku Słonecznym Łąkom. Niewierzący zaś mieli zostać opuszczeni na ziemi, by cierpieć od gniewu słońca, które miało wypalić cały świat i przez wieczność torturować heretyków w swych promieniach.

Imperium Cirrańskie prowadziło politykę asymilacyjną, próbując przekonać wszystkie ludy do wyższej kultury imperium, ale panteon bóstw Cirry nie był specjalnie pociągający i państwo pozostało wielkim tygłem religijnym mimo starań centralnej administracji. Cirrańscy historycy notują, że wielu legionistów, którzy wrócili z podboju Hinnon, zaczęło wierzyć w słońce i w przybycie mesjasza. Legioniści ci potem szerzyli tę wiarę w innych prowincjach imperium, pomimo prześladowań. Święte księgi solaryzmu nawet określały, jakie będą znaki na przybycie mesjasza oraz jak będzie wyglądał – teraz wierzący tylko czekali.

Rozpad Cesarstwa w IV wieku AAD w dolinie Hinnonu miał bardzo chaotyczny przebieg. Początkowo wybuchło powstanie ludowe, które miało wynieść nowego monarchę Hinnonu na tron, ale zostało stłumione przez resztki legionistów, którzy wciąż tu zostali. Kraina ta była w IV wieku w stanie ciągłych małych wojen, które zostały ukrócone dopiero wraz z powstaniem Kryształowego Imperium, które zaprowadziło tam porządek w I wieku AAD. Nowe państwo krystalliadzkie nie tolerowało solarystów, których uważali za niebezpiecznych wrogów podburzających ludność Hinnonu przeciwko sprawiedliwej administracji nowego imperium. Nic więc dziwnego, że już niedługo później zaczęły się prześladowania. Największa ich eskalacja rozpoczęła się wraz z początkiem Wojny Czterystuletniej. Część solarystów bowiem bardzo ochoczo przyjęła wyzwolenie przez eranszahrską armię Megabazusa. Niektórzy duchowi przywódcy tej wiary wierzyli bowiem, że to Saoshyant jest obiecany im mesjaszem. Gdy kilka lat później nowy krystalliadzki cesarz Antimachus I kontratakował i odbił zarówno Syrię, jak i dolinę Hinnonu, solarni kolaboranci zostali za karę zmasakrowani przez wojsko Imperium w pogromie. Chociaż Antimachus I był znany jako wspaniały administrator, reformator i świetny dowódca, to słynął też z niewyobrażalnego okrucieństwa. Kronikarz Relizusz opisuje chociażby przypadek, w którym kilkuset solarystów przywiązano do pali na pustyni Gebi, gdzie powoli umierali od słońca, w które tak gorąco wierzyli. Jeśli też wierzyć czarnej legendzie, to Antimachus I osobiście obserwował ich agonię, samemu popijając krystalliadzkie wino w cieniu swego luksusowego namiotu.

Solaryści zareagowali na to ucieczką na zachód, na tereny dawniej opanowane przez Cesarstwo Cirrańskie. Głównym pośrednikiem dla tych uchodźców było Berytos, które zarobiło bardzo dużo na pozostawionym przez solarystów majątku. W zamian za to statki tego miasta-państwa pomogły przeprowadzić rzesze kucyków przez morze. Nie zatrzymali się oni w pogrążonej w wojnie Scarabii, ani na zniszczonym od rajdów barbarzyńców Półwyspie Fralskim. Zamiast tego berytańskie statki przybyły do południowego brzegu jednej z najważniejszych i najpotężniejszych prowincji dawnego cesarstwa – Equestrii.

E. E. I. O. U.



*Monogram Elipesa I z Platinum
arcyksięcia Unicornii*

*“Pióro jest potężniejsze od miecza”
Stanowiciel Cheeky Jule*

*Z: “E.E.I.O.U – geneza unifikacji Equestrii”
Red Pencil, Canterlot Printing Press, 1634*

Procesy zjednoczeniowe w Equestrii można obserwować właściwie od początku rozpadu Cesarstwa. Gdy rozpadła się centralna administracja, gubernator Equestrii technicznie stał się władcą całej domeny. W praktyce, prowincja ta w systemie cirrańskim była przerośnięta – była tak olbrzymia i tak gęsto zaludniona, że nierealne było utrzymanie

jej w jeden organizm państwowy. Wielkie wędrówki ludów oraz ataki barbarzyńców szybko zniszczyły resztki cirrańskiego porządku. Jednak co ważne, Equestria dalej była w pewnym sensie obecna w umysłach panujących. Czasy rozbicia dzielnicowego wiązały się z wielką ilością wojen oraz strasznej biedy wśród lokalnej populacji – w tym kontekście czasy zjednoczenia, jak i samo imperium darzono sentymentem. Za czasów Cesarstwa, Equestria była jedną z najludniejszych i najbogatszych prowincji imperium w bardzo dogodnym klimacie. Ale ponieważ w wyniku rozpadu cirrańskiego behemota władza w tej krainie się rozpadła, watażkowie zachodniej Alemannii mogli z łatwością dokonywać rajdów i zanieśli do Equestrii ogień i stal. Szacuje się, że w wyniku plag, ciągłych najazdów i wojen wewnętrznych natywna populacja Equestrii zmniejszyła się o około 34%.

Na początku III wieku AAD wielu władców deklarowało, że dąży do zjednoczenia całej tej prowincji pod swoim władaniem, wiedząc, że takie postawienie sprawy gwarantowało poparcie pospólstwa. Pomimo tego – nie udało się w tym kontekście osiągnąć sukcesu. Equestria podzieliła się na dziesiątki mniejszych i większych podmiotów, a rywalizacja o zjednoczenie była zażarta i nierozstrzygnięta.

Przez kilka wieków najbliższej zjednoczenia Equestrii były dwa podmioty – Królestwo Ellenois oraz Królestwo Unicornii. Położone na północy i południu tego kraju państewka toczyły między sobą ciągle wojny, najczęściej na terytoriach państw trzecich. Niektórzy equestriańscy historycy nazywają ten okres historyczny Equestrią Dwóch Królestw, nawiązując do bardzo podobnej sytuacji w Sinie. Epoka ta, trwająca od roku 24 AAD do 178 roku AD, po dziś dzień trapi wielu historyków ze względu na to, jak wiele rzeczy się wtedy wydarzyło. Rywalizacja między dwoma królestwami w postaci taktycznych małżeństw politycznych, krótkich konfliktów zbrojnych oraz wojny handlowej wciągnęła większość mniejszych państewek – tylko nieliczne było stać na prawdziwą neutralność. Jednym z tych neutralnych księstw było leżące na południowym wybrzeżu Cahlouse, do którego przybywali w wielkich ilościach wyznawcy solaryzmu z doliny Hinnonu. Księstwo Cahlouse stało się ich najważniejszym ośrodkiem kulturalnego i religijnego wpływu i w trakcie całego okresu Equestrii Dwóch Królestw znacząco zwiększyli liczbę swoich wyznawców, zdobywając ich nie tylko na wybrzeżu kraju, ale również w jego głębi.

Rywalizacja między Ellenois a Unicornią była zażarta, przewaga była zdobywana zarówno przez jedną, jak i drugą stronę, ale ostatecznie epokę Dwóch Królestw zakończyło coś, co nie miało wiele wspólnego z samą rywalizacją między nimi – w 168 roku AD konflikt dynastyczny między Forenem a Epilesem z Platinum o tron Unicornii skończył się Wojną Krwawego Szafiru. Ostatecznie triumfujący Epiles kontrolował całą Unicornię, ale utracił pełną kopalnię Helvetię na rzecz swojego starszego brata, a jego własne lenna były spustoszone przez wojnę. W tej sytuacji Unicornia nie była żadnym rywalem dla potężnego Ellenois.

Wtedy jednak doszło do olbrzymiej wolty, która kompletnie wywróciła balans sił kopytami do góry. Epiles bowiem zwrócił pomniejszym lordom część terytorium, które poprzednio królestwo Unicornii zdobyło na mniejszych księstwach oraz rozpoczął intensywną pracę dyplomatyczną. W jej wyniku pośród dziesiątek podmiotów na terytorium Equestrii Ellenois jawił się jako największy i najbardziej niebezpieczny hegemon, który chce

siłą zjednoczyć całą krainę. Epiles wykorzystał to do tego, by samemu zebrać wszystkie pozostałe państwa equestriańskie pod swoje zwierzchnictwo. Proces został ostatecznie dokonany w 178 roku AD. W wyniku ustaleń z pozostałymi lordami krainy, Epiles zrzekł się tytułu króla Unicornii, na znak dobrej woli przyjmując skromniejszy tytuł "arcyksięcia", zrzekając się również praw do prowincji Helvetia. W zamian za to arcyksięstwo Unicornii stanęło na czele koalicji antyellenojskiej. Odizolowane Ellenois nie było na tyle silne, by móc walczyć ze wszystkimi księstwami Equestrii jednocześnie. Ale to nie był koniec przebiegłych planów arcyksięcia Unicornii. Epiles I z Platinum wcale nie zrezygnował bowiem ze zjednoczenia całej Equestrii pod jego panowaniem. Po prostu zmienił metody.

W 196 roku AD w liście do możnych Epiles I ogłosił, że w obliczu rosnącego zagrożenia ze strony Helvetii (rządzanej przez jego brata) oraz watażków Alemannii proponuje powołanie królestwa equestriańskiego jako monarchii elekcyjnej, w której każdorazowo nowego władcę będą wybierać najpotężniejsi lordowie krainy. Czego ród Platinum nie był w stanie zrobić przez wieki mieczem, Epiles zamierzał zrobić piórem i papierem. Pomysł ten oczywiście spotkał się z protestem wielu, ale też i jawnym zainteresowaniem i aprobatą innych. W celu jego przedyskutowania zwołano wielki zjazd w Sens, który rozpoczął się na początku 199 roku AD.

Wydarzenia te drastycznie pogorszyły pozycję króla Ellenois Erneta III z Auranti i gdyby rzeczywiście Equestria by się zjednoczyła w takiej formie ustrojowej, zostałby on bez problemu przyćmiony przez tę nową potęgę. Stąd też Ernet zadeklarował, że również jest zainteresowany powołaniem tego organizmu. W tym wypadku właściwie cała kraina była zgodna, że proces unifikacyjny w postaci powołania jednego wspólnego państwa musi zostać wykonany.

Najważniejszymi aktorami, których potem najlepiej zapamiętała historia, kronikarze epoki oraz współczesna kultura, była żona Epilesa, Jule Platinum, która rzekomo miała być odpowiedzialna za osobiste przekonanie mniejszych monarchów w koteriach. Zwraca się też uwagę na kanclerza Puddinghead, który musiał zastępować króla Ellenois, ze względu na jego przewlekłe ataki żołądkowe. Wreszcie baron Hurricane z twierdzy Tetz, dowódca jednej z największych armii w Equestrii, demagogicznie pomógł negocjacjom, strasząc ich uczestników, że albo Equestria będzie zjednoczona, albo nie będzie jej wcale, bo gryfy zostawią pas spalonej ziemi, miast i wiosek od wschodnich hrabstw do Verteaux. Ale negocjacje te, mimo tych wielkich wysiłków, nie przynosiły większych rezultatów.

Najważniejszym problemem było ustalenie, kto wybiera króla oraz jaką większością. Po blisko roku negocjacji ostatecznie postanowiono, że decyzję tę podejmie siedem osób: Król Ellenois, Arcyksiążę Unicornii, Książę Verteaux, Książę Yantes, Książę Oktanis oraz arcybiskupi Dautin oraz Teims. Zwłaszcza dwóch ostatnich elektorów wzbudziło spore kontrowersje. Solaryzm błyskawicznie rozwijał się w Equestrii, ale jeszcze nie stanowił tak powszechnej wiary, by jego przywódców religijnych traktować z szacunkiem i uznaniem na całym jej obszarze. Anonimowy kronikarz miasta Sens tłumaczy to jednak tak:

"[...]król Ellenois wyraził protest przed nadaniem prawa do elekcji dla księcia Cahlouse, które uznane było za starego sojusznika Epilesa I. Książę Devout z Cahlouse był

znany jako kucyk wielkiej wiary, który finansował kościoły solarystów na swych lennach – Ernet III, który uważał, że Devout ma zbyt duży wpływ na wierzących, nie jest godzien zaufania. Później zdecydowano, że zamiast nadać prawo do elekcji księciu Cahlouse, nadane zostanie to prawo dwóm biskupom – jednego w północnej Equestrii pod wpływem króla Ellenois oraz drugiego, w południowej Equestrii pod wpływem księcia Cahlouse. Devout, chociaż wyraził niezadowolenie, ostatecznie się zgodził”.

Gdy wreszcie ustalono, kto może głosować, pojawił się problem: ile głosów potrzeba do zwycięstwa i koronacji. Arcyksiążę Unicornii naciskał, by zwykła większość (4-3) pozwalała na zwycięstwo w elekcji. Jednak mniejsi książęta nie podzielali tego zdania. Pojawił się też argument pragmatyczny. Wielu uważało, że przy takiej większości trzech władców głosujących przeciw miało razem dość sił, by mogli zwyczajnie nie uznać nowego władcy i odseparować się od Equestrii. Zwłaszcza Ernet III z Ellenois budził to złowrogie uczucie wśród innych oraz nawet nie ukrywał, że jeśli poparty przez niego kandydat nie zostanie wybrany, to Equestria natychmiast pożegna się z Ellenois. Biorąc pod uwagę fakt, że to Ellenois było obecnie najpotężniejszym militarnie i gospodarczo państwem w regionie, byłaby to klęska.

Ostatecznie zdecydowano więc, że król Equestrii zostanie wybrany większością sześciu władców z możliwym dopuszczalnym jednym sprzeciwem (6-1). Ta specyficzna struktura sprawiała, że król Ellenois uzyskał właściwie gwarantowane veto – miał bowiem swój głos oraz podległego mu arcybiskupa-elektora Teims – wystarczająco, by w razie czego kompletnie zablokować jakiegokolwiek niepomyślnego mu kandydata.

Ale wciąż pozostał problem – kto właściwie miał być tym królem Equestrii? Oczywiście kandydatami byli Epiles I z Platinum, arcyksiążę Unicornii oraz Ernet III z Auranti, król Ellenois. Zebranie odpowiedniej większości było właściwie niemożliwe, gdyż obydwaj monarchowie blokowali się nawzajem. W tym wypadku na zjeździe w Sens doszło do patu – rozpoczęto więc poszukiwanie kandydata, który mógłby pasować każdej stronie, jakiegoś mniejszego księcia niewielkiej domeny. W międzyczasie jednak monarchowie zebrani w Sens, tak długo debatując o przyszłości Equestrii, nie zauważyli, że gdy oni byli pogrążeni w nieskończonych politycznych intrygach, na wschodzie ich przeciwnicy nie pozostali bierni...

Wielkie Niedopowiedzenie

Z: *"E.E.I.O.U – geneza unifikacji Equestrii"*
Red Pencil, Canterlot Printing Press, 1634

Wśród historyków, szczególnie equestriańskich, dominuje nacechowane pewnym uprzedzeniem przekonanie, że Alemannia nie była państwem, lecz tylko zbiorem gryfich watażków, bandycko wykorzystujących zamieszkane przez nich terytorium i nietworzących żadnych trwałych struktur. Spośród całego tego zdania, jedyną prawdziwą częścią jest fakt, że rzeczywiście – Alemannia nie była państwem, chociaż miała swoich królów.

W rzeczywistości w Alemanni były struktury parapaństwowe, ale nie były one tworzone wokół twierdz, miast czy innego rodzaju trwałych osiedli, lecz wokół wielkich gryfich wodzów, którzy prowadzili swe plemiona oraz poddane im kucyki. Była to forma paranomadyczna – gryfi wodzowie zwykle wybierali jedno miejsce, gdzie się tymczasowo osiedlali na okres kilku lat, a potem je zmieniali. Podczas tego zasiedlenia sprawowali oni ochronę nad podległym im pobliskim terytorium. Co ważne, nie przeszkadzali w rozwoju okolicznych miast i wsi, a wręcz przeciwnie, starali się, by dobrze im się powodziło. Dzięki temu, gryfi wodzowie gwarantowali sobie stałe i pełne trybuty od zależnych od nich posiadłości kucyków. Sukcesja armii, którą gryfi wodzowie dowodzili, nie była zależna od powiązań rodzinnych – władzę najczęściej przejmował jego zastępca, często w żadnym stopniu niespokrewniony z nim samym. O ile feudalizm przyjął założenie, że pewnym wpływowym rodzinom z czasów upadku cesarstwa przeznaczone było rządzić nad swymi lennikami, gryfi wodzowie przewodzili dzięki sile i charyzmie.

Jednym z wielkich pytań, z jakim mają problem equestriańscy historycy, jest w jaki sposób te słabe struktury tworzone przez gryfich wodzów mogły być zarządzane tak efektywnie oraz mobilizować tak silne, wielkie armie, by stanowić zagrożenie dla państw equestriańskich, które rzekomo były „bardziej stabilne, lepiej zarządzane oraz przyjęły porządek społeczny w postaci feudalizmu”. Odpowiedź jest prosta – ponieważ pomijając wewnętrzną stabilność oraz problemy sukcesyjne, system ten był po prostu lepszy, jeśli chodzi o mobilizację populacji do wojny oraz pozwalał na bardzo bezpośrednie zarządzanie przez wodza, który dzięki swej stałej, silnej armii miał władzę bliską absolutnej. System paradoksalnie zaczął się psuć dopiero gdy kolejni królowie Alemannii zaczęli adaptować część feudalnego porządku między III a IV wiekiem AD.

Gdy w Equestrii w wyniku zjazdu w Sens w latach 199-202 AD pojawiła się groźba, że państwa tej krainy wreszcie się zjednoczą pod jednym władcą, wódz Kyrell zdecydował się zaatakować prewencyjnie w celu dokonania możliwie wielkiego spustoszenia i osłabienia equestriańskich władców. Za cel wybrał przede wszystkim północną Unicornię, którego

arcyksięcia uważał (bardzo słusznie) za głównego inicjatora procesu zjednoczeniowego. Kyrell uzyskał nawet formalną zgodę króla Alemannii Garoga II, który, choć był już starym i słabnącym władcą, to cieszył się nadal uznaniem gryfiej szlachty. Pozwoliło mu to zebrać wielką armię. Historycy szacują, że liczyła 80 tysięcy żołnierzy, w tym blisko 10 tysięcy ciężkozbrojnej gryfiej szlachty – była to siła, z którą nawet Cesarstwo Cirrańskie u szczytu potęgi miałoby problem sobie poradzić.

Co gorsza dla equestriańskich władców, Kyrell zaplanował kampanię w bardzo niekonwencjonalny sposób. Wcześniej gryfy rozpoczynały swe przygotowania na przełomie zimy i wiosny, by mogły wyruszyć wczesnym latem, zanim nadejdą śniegi. Gryfi wódz tym razem postąpił zupełnie inaczej – zaatakował bowiem jesienią, kompletnie zaskakując obronę twierdzy Tetz oraz z łatwością przebijając się w głąb Equestrii i zalewając północną Unicornię. Siły arcyksięstwa Unicornii, Verteaux oraz Cahlouse pod wodzą barona Hurricane'a stawily opór atakującej armii w bitwie pod Tellis w 203 roku AD. Była to spektakularna klęska equestriańskiej szlachty, która straciła blisko trzydzieści tysięcy żołnierzy, w tym wielu rycerzy. Niektórzy historycy podają, że głównym powodem klęski był fakt, że odsiecz ze strony królestwa Ellenois, księstwa Oktanis i Yantes nie przybyła na pole bitwy. To „opóźnienie” miało wynikać z faktu, że król Ellenois Ernet III z Auranti liczył, że gdy Unicornia przegra tę bitwę, będzie tak osłabiona, że zagwarantuje to jego elekcję na króla całej Equestrii. Nie ma jednak na to twardych dowodów historycznych. Bardziej prawdopodobną teorią tłumaczącą ten przebieg zdarzeń jest po prostu fakt, że wojska Ellenois (złożone głównie z ziemskich kucyków z bardzo niewielką ilością pegazów) zwyczajnie nie miały szans dotrzeć na miejsce na czas, nie było to logistycznie możliwe. Gdy więc król Ellenois dowiedział się o klęsce koalicjantów, uznał, że nie ma szans pokonać gryfiej armii i wycofał się na swoje lenna. Inni uczeni uważają, że gwoździem do trumny dla obrońców był brak dobrze wyszkolonych magów, którzy nie mogli sprostać szamanom Alemannii – bowiem wcześniej Królestwo Unicornii w Helvetii wykupiło usługi znaczącej większości magów Equestrii i Fralii. Kronikarz opisujący bitwę pod Tellis podaje chociażby, że szamani ci potrafili przyzywać „duchy zimna”, które nie tylko wzbudzały przerażenie wśród equestriańskich żołnierzy, ale też wydawały się być niewrażliwe na zwykłą broń – same zaś swymi szponami rozdzierały żołdaków na strzępy.

Po bitwie pod Tellis zima zatrzymała działania wojenne, ale ta przerwa nie służyła Equestrii – armia Kyrella okupowała ogromną część terytorium i żywiła się zapasami zgromadzonymi przez equestriańskich poddanych, których wycofujące się armie Unicornii nie zdołały spalić. W międzyczasie sroga zima sprawiła również, że mobilizacja wojska i organizowanie dalszych środków na kampanię wojenną przez equestriańską koalicję były wyjątkowo ograniczone. Znaczyło to, że wódz Alemannii mógł spokojnie kontynuować kampanię od wiosny kolejnego roku – w przeciwieństwie do Equestrii.

Alemmańczycy ruszyli dalej i w marcu 204 roku AD dotarli do miasta Dautin będącego siedzibą jednego z solarnych arcybiskupów oraz elektora tworzonego królestwa Equestrii. Miasto było całkiem duże, ale jego kamienne mury były w fatalnym stanie. Mimo że arcybiskup miał kilka miesięcy na organizację obrony, to Dautin nie było przygotowane na odparcie jakiegokolwiek oblężenia.

Właśnie wtedy, gdy Alemmańczycy szykowali się do szturm, jakby znikąd przed olbrzymią armią najeźdźców ze wschodu pojawiła się nieznana postać. Stała dumnie między zniszczonymi murami ze zdumionym i przerażonym garnizonem a masą obcych żołnierzy. Kyrell prawdopodobnie uznał tę postać za posłańca arcybiskupa, który miał poddać miasto, więc wyszedł mu naprzeciw, by porozmawiać z nieznajomym. Właśnie w ten sposób wywiązała się rozmowa pomiędzy wodzem Kyrellem z Alemmanii oraz Celestią, Tą, Która Lśni.

Charakterystyczne jest to, że nie ma żadnego źródła historycznego, które opisuje tę rozmowę, wliczając to zapiski Celestii – Nieśmiertelna nigdy nie zdradziła, co zostało wówczas powiedziane. Problem tej rozmowy do dziś rozpala historyków – teorii jest mnóstwo. Niektórzy podają, że Celestia zwyczajnie przekonała wodza. Jeszcze inni (szczególnie co bardziej radykalni solaryści) wskazują, że Celestia zagroziła mu, że zniszczy całą jego armię w mrugnięciu oka. Istnieje też teoria, że Celestia zdradziła Kyrellowi informację, która mogła zachęcić go do zmiany zdania – najczęściej podaje się, że powiedziała mu o spisku króla Alemannii związanemu przeciw niemu, gdy był poza krajem.

Niezależnie od tego, co konkretnie zostało powiedziane, historycy zgadzają się co do tego, jaki był jej rezultat. Wódz Kyrell wraz z całą armią wycofali się na wschód, zabierając zrabowany dotychczas dobytek i pozostawiając miasto Dautin w spokoju. Wraz z tym inwazja Alemannii zakończyła się.

Wydarzenie to wywołało jednak olbrzymi chaos podczas kontynuacji zjazdu w Sens. Celestia bowiem po tym cudownym przekonaniu Kyrella do odwrotu zjawiała się w tym miasteczku, by powiedzieć, że domaga się korony. Połączone to było z nagłym poruszeniem w środowisku solarystów z księstwa Cahlouse. Część z nich bowiem uznała z miejsca, że jest im przeznaczonym mesjaszem i wierzył w to również sam książę Devout, który stał się naczelnym patronem Celestii, domagającym się nie tylko jej koronacji, ale uznaniem jej za bóstwo. Pozostali władcy byli bardziej sceptyczni – zarówno arcyksiążę Unicornii, jak i król Ellenois nie tylko niespecjalnie wierzyli w jej „boski mandat”, ale też nie chcieli jej koronacji, woląc zachować tron dla siebie.

Faktem jest, że elekcja była zablokowana i ani arcyksiążę Unicornii, ani król Ellenois nie byli w stanie przełamać patu. By rozwiązać problem, szukano więc słabszego monarchy. Kandydatem kompromisowym miał być chociażby Regis II, książę Verteaux, jednak i on nie zdobył poparcia sześciu z siedmiu elektorów. Celestia dla odmiany była kandydatem dosłownie znikąd – nie było jasne, skąd się pojawiła, gdzie się urodziła ani czy była szlachetnej krwi. Po prostu pewnego dnia pojawiła się z mgły i przekonała armię gryfów do odwrotu. W normalnych warunkach taki kandydat znikąd nic by nie osiągnął, a wręcz zostałby wyśmiany.

Sytuacja jednak bardzo się zmieniła – jak wspomnieliśmy wcześniej, inwazja Alemannii przede wszystkim uderzyła w terytorium arcyksięcia Unicornii, który prawie kompletnie przestał się liczyć jako polityczny gracz. Ale największym problemem była religia, która przybyła z Hinnonu – solaryzm. Nie tylko zaczął się coraz lepiej zdomawiać w Equestrii, ale też zdobywać coraz bardziej znaczących wyznawców w gronie equestriańskiej

szlachty. Doszło więc do swoistego wewnętrznego przewrotu – słabsi lennicy i dotychczasowi sojusznicy Epilesa I w postaci księcia Cahlouse oraz arcybiskupa Dautin odwrócili się przeciwko niemu, grożąc mu, że nie poparcie Celestii może się wiązać z bardzo nieprzyjemnymi konsekwencjami. Nie widząc wyjścia, arcyksiążę Unicornii zgodził się poprzeć kandydaturę Celestii, licząc na to, że w tej sytuacji będzie miała bardzo słabą pozycję i że będzie mógł manipulować władzą z cienia tronu. Do podobnego przewrotu doszło na północy Equestrii, gdzie arcybiskup Teims odmówił namowom królestwa Ellenois i nie zawetował przeciwko Celestii.

Wreszcie należy wspomnieć o dosyć ważnym problemie. Władców equestriańskich oskarża się o „głupotę”, że w demokratycznym głosowaniu wybrali Celestię jako władczynię z założeniem, że okaże się zwykłym śmiertelnym władcą, po którego śmierci będzie kolejna elekcja. Ale właśnie to nie było oczywiste, że Celestia jest nieśmiertelna i wszechpotężna. To, że Celestia była nieznacznie większa, miała zarówno róg, jak i skrzydła oraz powalała pięknem i charyzmą nie sprawiało automatycznie, że equestriańska szlachta uznała ją za nieśmiertelne bóstwo.

Jedną z wielkich ironii tej sytuacji jest to, że Celestia nawet nie musiała kłamać, bo nikt w trakcie całego Zjazdu nawet nie wziął pod uwagę faktu, że rzeczywiście może być ona nieśmiertelna i wybierając ją w tym jednym głosowaniu, przypieczętowali strukturę władzy w Equestrii na kilkadziesiąt wieków historii. I wraz z tym wielkim niedopowiedzeniem, Celestia, Ta, Która Lśni, została koronowana na króla Equestrii w roku 206 AD. Wielka Bulla, dokument proklamujący Królestwo Equestrii jako monarchię elekcyjną, wyznaczając siedmiu uprzywilejowanych elektorów, oraz określający przywileje szlachty, również została przez Celestię zasygnowana. Na dobre i złe, Equestria została zjednoczona.

Spośród pięciu Nieśmiertelnych Starego Świata, Celestia była najbardziej unikatowa w tym sensie, że jej dojście do władzy nad swoją domeną odbyło się w sposób bezkrwawy, kompletnie odmienny od innych boskich władców. Od innych Nieśmiertelnych odróżniało ją to, że Celestia zawsze wolała używać dyplomacji i retoryki podczas konfrontacji, zamiast swych mocy. Mimo starań, czasem jednak trzeba było zastosować argument siły...

Wypędzeni

– *Radio Hayburg, jest godzina szesnasta. Tym razem mamy przyjemność gościć w studiu panią Waren Heldeberg, wiceprzewodniczącą Związku Wypędzonych oraz historyczkę. Tematem rozmowy jest współczesny problem odszkodowań i rekompensat za mienie w stosunku do Equestrii.*

– *Dzień dobry państwu.*

– *Pani Waren, pozwolę zapytać prosto z mostu – dlaczego misja pani fundacji jest istotna?*

– Ponieważ skala wypędzeni gryfów i kucyków z terytorium Equestrii na wschód nie ma precedensu. W trakcie wypędzeń rozpoczętych od III wieku AD zagubionych zostało wiele dzieł kultury, które obecnie można zobaczyć w muzeum w Canterlocie. Nie zgadzamy się z tym stanem rzeczy i liczymy na to, że wywołamy odpowiednią presję, by Equestria wypłaciła odszkodowania poszkodowanym oraz zwróciła dzieła kultury.

– Jaka jest skala tej tragedii oraz jej kontekst?

– Pozwolę sobie zacząć od historii. Wraz ze zjednoczeniem Equestrii i koronacją Celestii w krainie po raz pierwszy zapanował względny pokój. Jednak nie potrwało to długo, już kilkanaście lat później doszło do pierwszych aktów religijnych rzezi. Ich inicjatorem byli rosnący w siłę solaryści, którzy bardzo się zradyzalizowali. Nienawidzili innych wyznań oraz domagali się ich usunięcia z Equestrii – w ten czy inny sposób. Ze względu na dominację solarystów na południu Equestrii, większość innowierców uciekła najpierw na północ, a potem, nie mając wyjścia – uchodzili w kierunku Alemannii, wciąż niepodbitej przez Nieśmiertelnych.

– Skąd ta nienawiść solarystów do innych wierzeń?

– Ciężko stwierdzić – podaje się wiele różnych powodów, najczęściej teologicznych, zapisanych w świętych księgach, takich jak Solaris. Jedną z ciekawych i niecodziennych interpretacji jest... chęć zemsty. Profesor Hawkus Dieter wskazał, że po tym jak solaryści zostali wygnani z Hinnonu, uznali, że dla dobra swych wyznawców można zrobić wszystko i nie trzeba specjalnie przejmować się moralnością. Skoro zostali oni zmasakrowani przez krystalladzkich żołdaków, dlaczego mieliby z litością traktować innych? W rezultacie po tym jak solaryści zadomowili się w Equestrii, nie czuli oni oporu, by zrobić heretykom to samo, co kiedyś im zrobiono w Hinnonie.

Wracając, struktura religijna i etniczna w Equestrii była w III wieku AD bardzo skomplikowana. Solaryści nie stanowili większości, a przynajmniej jeszcze nie. Innymi religiami był panteon cirrański, różne odłamy szamanizmu, selenizm oraz wreszcie erynizm, klasyczna i monoteistyczna religia gryfów alemmańskich z tak zwanym „Konig den Sturm” na czele. Erynizm był bardzo powszechny wśród gryfów, kucyków alemmańskich, ale też wschodnich Equestrian. Jednym z najsłynniejszych wyznawców erynizmu był zresztą baron Hurricane, ten sam, który dowodził stroną equestriańską w bitwie pod Tellis.

Kilka lat po przejęciu władzy przez Celestię solarni kapłani z cichym poparciem arcybiskupa Dautin rozpoczęli prześladowania lokalnej szamańskiej populacji equestriańskich wsi oraz forsowne nawrócenia. Ci, którzy się na to nie godzili, byli w najlepszym razie tylko wyrzucani ze swych ziem, w najgorszym wypadku torturowani i zabijani. Ich majątek oraz symbole kultu oczywiście grabiono.

Jednak najsilniejsze prześladowania dotyczyły equestriańskich gryfów. Wiele z nich nie miało nic wspólnego z łupieżczą polityką alemmańskich wodzów. Ba, kronikarze notują, że blisko kilkaset gryfów walczyło po stronie koalicji w bitwie pod Tellis. Ale mimo tego i tak wygnano ich z Equestrii. Tym razem było to połączenie czynnika religijnego i rasowego.

Zwracam na to uwagę, ponieważ equestriańskie media oskarżają nas o gryfi suprematyzm. Ruch Wypędzonych reprezentuje jednak nie tylko gryfy, ale wszystkie rasy, które straciły swój dobytek, dzieła kultury oraz majątki w trakcie prześladowań między III a X wiekiem AD.

– W takim razie wynikiem tej polityki królestwa Equestrii było, jak rozumiem, uczynienie z Equestrii kraju jednorodnego religijnie i rasowo?

– Nie do końca, ponieważ nie wszystkie wyznania religijne były traktowane tak samo. Jak wspomniałam, szczególnie usilnie zwalczano erynizm, ale już przykładowo nie dominujący na północy selenizm. Podobnie też „jednorodność rasowa” też nie była całkowita, bo wtedy nie istniała jeszcze silna więź pomiędzy ziemskimi kucykami, jednorożcami oraz pegazami. Jednak faktem jest, że to te trzy rasy zostały wybrane przez Celestię jako „najbardziej pożądane” w jej dominium – reszta mogła „odejść”. Efekty tej polityki można łatwo spostrzec po dziś dzień. Moda na nazywanie miast, wsi czy miasteczek po charakterystycznych cechach kucyków pojawiła się z tego powodu, że w ten sposób chciano przykryć wcześniejsze osadnictwo gryfów, chyba najbardziej bezczelnym przykładem było nazwanie miasteczka położonego dokładnie na starej osadzie gryfów „Ponyville”.

– Właśnie, skoro mowa o Celestii... jaką ona prowadziła politykę w tym okresie i jaka była jej reakcja na oddolne pogromy?

– Historycy się spierają i przyznają, że mi samej też trudno ją osądzić. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu gryfi historycy byli zgodni, że Celestia otwarcie współpracowała z możliwymi, by wygnać gryfią populację z Equestrii. Wydana siedem lat temu praca profesora von Ferbera narobiła jednak mnóstwo zamieszania. W jego „Polityce wewnętrznej Equestrii w III wieku AD” autor po dokonaniu bardzo dobrej analizy wydarzeń, korespondencji oraz dokumentów historycznych ostatecznie doszedł do wniosku, że Celestia robiła, co w jej mocy, by ograniczyć skalę pogromów i walk religijnych. Powodem braku skuteczności tych działań było kilka – bardzo słaba pozycja monarchy wynikająca z Wielkiej Bulli, olbrzymia opozycja wewnętrzna ze szczególnie silnym królem Ellenois oraz przede wszystkim fakt, że Celestia jako Nieśmiertelna była wyjątkowo niechętna używaniu swoich własnych potężnych mocy i wolą używać dyplomacji oraz negocjacji nawet wtedy, gdy raczej było oczywiste już, że nie ma to sensu. Von Ferber wręcz pisze otwartym tekstem, że „Celestia uważała za chwalebne, że będąc nieskończenie potężną Nieśmiertelną, nie musiała użyć nawet części mocy przypisanej jej z Mandatu Niebios”. Wreszcie były problemy o charakterze komunikacyjnym. Zachował się chociażby list Celestii do księcia Devout z Cahlouse, któremu kazała zaprowadzić porządek i nie dokonywać pogromów pogan. Ale już dzięki kronikarzom wiemy, że choć Devout rzeczywiście „próbował” to zrobić, to nic to nie dało i księstwo Cahlouse zostało oczyszczone z niewiernych, najczęściej z powodu samoczynnej akcji lokalnych kapłanów i chłopskiej populacji.

Jestem skłonna przychylić się do zdania, że Celestia jako Nieśmiertelna nie planowała krzywdzić niewiernych, a jedynie ich nawrócić. Porównując ją też do innych Nieśmiertelnych, szczególnie do krwawego Saoshyanta, który prowadził wojnę z Kryształowym Imperium przez ponad 400 lat tylko dlatego, że mógł, to Celestia naprawdę

wypada dobrze. Nasze pretensje kierujemy przede wszystkim do rządu equestriańskiego, który konsekwentnie nas ignoruje i odmawia jakichkolwiek negocjacji, mimo że uważamy, że tę sprawę można byłoby już zamknąć.

– Fundacja, której pani jest wiceprzewodniczącą, postawiła sobie za cel zdobycie rekompensat oraz zwrot dzieł kultury. Może Pani określić, co konkretnie próbujecie odzyskać?

– W obecnych warunkach zwrot ziemi, na której żyli wypędzeni, jest kompletnie nierealny, podobnie też nie ma możliwości znalezienia konkretnych sprawców i ich potomków. Z tej strony, fundacja postawiła sobie za cel przede wszystkim lobbing w celu przekonania rządu equestriańskiego do wypłacenia odszkodowań oraz zwrotu dzieł kultury, które obecnie w wielu przypadkach znajdują się w canterlockich muzeach. Wartość rekompensat szacujemy na pięć miliardów koron equestriańskich – z dzieł kultury mamy na liście ponad pięćdziesiąt różnych eksponatów, które powinny zostać zwrócone, z których prawdopodobnie najsłynniejszym jest Kamień Burzy, jedna z największych relikwii erylów. Liczymy, że pozwoli to raz na zawsze pogodzić zwaśnione strony. Fundacja prowadzi też dosyć intensywną aktywność w dziedzinie nauki i edukacji, promujemy liczne wydarzenia, książki oraz wykłady mające przybliżyć te wydarzenia ogółowi populacji.

– Pojawia się opinia, że Pani fundacja psuje relacje między państwami oraz niepotrzebnie rozdrapuje rany historii, tylko zwiększając wzajemną ksenofobię i rasizm wśród populacji. Co Pani o tym sądzi?

– Sądzę, że prawda zwyczajnie boli – i mimo bólu, trzeba o niej mówić. Prześladowania te wydarzyły się kilka wieków temu, ale to dalej pozostaje otwarta karta. Rząd equestriański nigdy nie przeprosił za te wydarzenia i liczymy, że w końcu sprawiedliwości stanie się zadość.

Słońce Niezwyciężone

Z: "Polityka wewnętrzna Equestrii w III wieku AD"
Anton von Ferber, Lubuck Printerei, 1812 AD

W większości wypadków, po przejęciu przez Nieśmiertelnego tronu jakiegoś państwa wprowadzał władzę absolutną, której potem właściwie nie używał. W wypadku Celestii było odwrotnie – przejęła władzę jako wyjątkowo ograniczony prawem i tradycją monarcha, jednak po to, by próbować możliwie najintensywniej korzystać ze zdobytych prerogatyw. Zjednoczona, ale wciąż słaba Equestria była zainteresowana przede wszystkim polityką wewnętrzną, w której najistotniejsze były trzy problemy.

Pierwszym z nich była polityka religijna. Problem zaczął się od księcia Devout, który oznajmił na zjeździe w Sens, że Celestia jest mesjaszem przewidzianym w świętych księgach solaryzmu. Problem polegał na tym, że nie tylko sami solaryści nie byli do końca pewni, że to prawda, ale również sama Celestia tego nie potwierdziła.

W księgach solaryzmu wymieniane są liczne cechy, którymi miał się charakteryzować mesjasz. Większość wyższych kapłanów tej religii zgadzało się, że najważniejszym znakiem miało być to, że mesjasz przyniesie wieczny pokój. Stąd też gdy Celestia przekonała gryfią armię do odwrotu spod murów Dautin wielu solarystów było pewnych, że nie ma żadnych wątpliwości – Słońce Niezwyciężone Zstąpiło i przybrało materialną postać. Ale gdy przedstawiciele duchowieństwa przybyli przed oblicze Celestii, by oddać jej hołd, doszło do specyficznego incydentu. Ku zdumieniu kapłanów, Celestia powiedziała, że po pierwsze – nie jest bogiem, lecz Nieśmiertelnym. Po drugie – winni czcić Plan, nie ją samą. Po trzecie – że jest jednym z wielu Nieśmiertelnych, których powinni uznać za równych jej. Było to kompletnie sprzeczne z doktryną solaryzmu, która uznawała tylko jedno Słońce Niezwyciężone i żadne inne bóstwa nie istniały poza przeklętą odwrotnością dobrotliwego Słońca – Lun. Innymi słowy – odkryto, że to, w co wierzyła Celestia (aitokratyzm) oraz solaryzm nie są specjalnie zgodne ze sobą.

Drugi problem – w znaczącej większości Equestria była zrujnowana wojnami oraz licznymi konfliktami między poszczególnymi władcami feudalnymi, którzy nadal stanowili ogromną przeciwwagę dla monarchii elekcyjnej. Celestia została władczynią Equestrii, ale nie miała jeszcze własnej armii ani nawet własnego skarbcza. W porównaniu do pozostałych Nieśmiertelnych, Celestia była bardzo aktywnym władcą – już w pierwszych latach wprowadziła ona nową administrację, uprościła system podatkowy, zarządziła spisy populacji oraz prowadziła aktywną dyplomację ze swoimi lennikami by zreformować equestriańską armię i przyspieszyć proces powstania pospolitego ruszenia.

Wreszcie pozostał problem legitymizacji Celestii oraz pytanie, które wielu moŜnym nie schodziło z głowy – czy Celestia jest nieśmiertelna, czy nie? W pierwszych latach jej rządów szlachta equestriańska cierpliwie czekała. W pierwszej dekadzie jej rządów, pomijając problemy z radykalizmem solarystycznym, nie było większych problemów. Jednak dwadzieścia lat od koronacji wielu moŜnych już nie mogło się łudzić – Celestia się nie starzała. Pierwszy ruch wykonał król Ellenois Ernet III, próbując otruć władczynię Equestrii podczas kolejnego zjazdu w Teims. Wiemy o tym tylko dlatego, że sama Celestia odnotowała to w swoich zapiskach. W trakcie zjazdu bowiem Celestia jak gdyby nic wypiła zatrute wino, kompletnie ignorując fakt, że dawka powinna dwanaście razy zabić normalnego kucyka – nikt się nawet nie zorientował, że ktoś próbował zamordować im monarchę.

Wreszcie kolejna próba zamordowania Celestii przyszła z przeciwnej strony – od arcyksięcia Unicornii. Epiles II był już bardzo stary, ale dalej zżerała go ambicja. Całe swoje życie chciał władać zjednoczoną Equestrią i knuł od dekad, by to spełnić. Gdy dyplomatycznie udało mu się przekonać szlachtę Equestrii do Wielkiej Bulli, był pewien, że triumf jest w zasięgu kopyta. Jeszcze tylko trochę więcej starań i elektorzy koronowaliby go na władcę Equestrii. Sytuacja obróciła się na gorsze i koronowana została Celestia, ale

liczył, że nawet jeśli nie on, to jego syn zostanie królem po rządach Celestii – ale ta nie okazywała nawet najmniejszych oznak starzenia się. Schorowany od ambicji i w szaleńczym przypływie myśli zdecydował się w końcu zamordować Celestię. Zaprosił ją do swojego rodzowego zamku w 231 roku AD i próbował ją zabić, wykorzystując fakt, że Celestia przybyła z bardzo niewielką eskortą, tym razem przy pomocy sztyletu. Jak głosi legenda, Epiles kilkadziesiąt razy dźgnął nożem Celestię, która przyjęła tę zdradę z kamienną twarzą. W końcu zrozpaczony Epiles, widząc, że jego próby na nic się nie zdają, upuścił nóż i się rozplakał. Celestia, na której ciele nie było ani jednej rany i ani jednej kropli krwi, przytuliła zrozpaczonego władcę i pozwoliła się wypłakać. Cały incydent skończył się abdykacją Epilesa II, który pokojowo dożył końca swych dni w areszcie domowym. Władzę przejął jego syn Hurin III Platinum, który od koronacji na arcyksięcia był lojalnym wasalem Celestii.

Ta próba morderstwa w roku 231 roku AD była jednak ostatecznym dowodem na absolutną nieśmiertelność władczyni, a to było sprzeczne z duchem Wielkiej Bulli. Walki religijne, powstania szlachty oraz wreszcie akt separacyjny króla Ellenois z Equestrii doprowadził do początku tak zwanego „Wielkiego Nieporządku”, w którym Celestia trzymała władzę w Equestrii, ale wewnętrzny chaos rozdzierał ją na strzępy. Okres ten, trwający kolejne trzydzieści lat od 231 do 261 roku AD, pochłoniął tysiące istnień. W jego trakcie Celestia pozostała tą samą władczynią, co zawsze – aktywnie działającą na każdym froncie. Prowadziła kampanie wojenne przeciwko buntownikom, pisała nowe prawo, reformowała doktrynę aitokratii, negocjowała przywileje szlacheckie oraz forsowała swoje rozwiązania wśród wyznawców solaryzmu. Trzy dekady później te wysiłki zaczęły przynosić efekty.

Najważniejszym problemem było rozwiązanie konfliktu między solarystami a myślą Celestii. Nie udało się ostatecznie pogodzić stron i solaryści podzielili się na trzy osobne grupy. Pierwsza z nich przyjęła aitokratyzm bez większych zastrzeżeń, przyjmując założenie, że Celestia jest mesjaszem, więc to, co mówi, musi automatycznie być prawdą – stali się oni pierwszymi autentycznymi wyznawcami aitokratyzmu na terytorium Equestrii. Druga grupa, najbardziej specyficzna, wierzyła, że Celestia jest mesjaszem, ale nie implikowało to, że trzeba jej bezwzględnie słuchać ani interpretować jej słów dosłownie. Tym, co najbardziej odróżniało ich od aitokratów, było wierzenie, że owszem, istnieje Wielki Plan, ale istnieje tylko jeden Nieśmiertelny, którym była Celestia, której przysięgli absolutną wierność – pozostali byli fałszywymi bogami psującymi Wielki Plan. W literaturze nazywa się ich najczęściej aitokratami solarnymi. Trzecia grupa po dłuższej analizie świętych tekstów uznała, że Celestia nie spełnia wymagań do bycia mesjaszem. Kompletnie rozczarowani Equestrią i jej władczynią, uznali, że prawdziwy mesjasz jeszcze nie przybył. Przywódcy tej grupy stwierdzili, że najlepiej będzie, jeśli powrócą do świętej ziemi w Hinnonie. Pod koniec III wieku AD solaryści, którzy odrzucili Celestię, ruszyli ku kolebce swych wierzeń, zabierając ze sobą swe święte księgi i cały dobytek.

W międzyczasie Celestia walczyła z separatystami, którzy chcieli w tym wypadku oddzielić się od Equestrii, a na czele tej koalicji stał władca Ellenois. Początkowo Ernet III miał olbrzymią przewagę dzięki niezniszczonej gryfimi rajdami gospodarce. Król Ellenois nie był jednak w stanie wykorzystać sytuacji, ponieważ nie mógł wziąć ufortyfikowanych miast szturmem, a z roku na rok Celestia była w stanie zmobilizować coraz większą armię. W 260 roku AD synowi księcia Cahlouse Dantaemu w końcu udało się złapać wycofującą armię

Erneta III pod Ypses i sforsować bitwę na bardzo niekorzystnym dla władcy Ellenois terenie. Equestria odniosła kompletny triumf, w bitwie zginął król Ernet III, jak i ponad połowa koalicji separatystycznej. W traktacie pokojowym Ellenois zostało ponownie przyłączone do Equestrii i zachowało swój formalny i bezużyteczny przywilej elektorski, ale zostało ukarane degradacją do księstwa. Nowy książę Ernet IV nie miał nawet połowy kompetencji swego ojca i nie odważył się dalej kontestować władzy Tej, Która Lśni.

Pomimo tych wielkich sukcesów, Celestia nadal nie ustabilizowała w pełni swojej władzy. Od swego Zstąpienia ani razu nie użyła swoich potężnych mocy z Mandatu Niebios i rządziła przy pomocy ziemskich i zwykłych środków, zastosowanych jednak z wielką mądrością. Finalne ustabilizowanie tego wielkiego państwa dokonało się więc dopiero w wyniku interwencji innego Nieśmiertelnego...