

Wielkie Kompendium ~ Magów Equestrii ~

- pióra Aurory Borealis

Na przestrzeni wieków, w Equestrii pojawiło się wiele uzdolnionych magicznie jednoroźców. Ich losy, jednakże, rzadko kiedy bywały odpowiednio dokumentowane w książkach. Lata historii doprowadziły do przekłamań, wyolbrzymienia pewnych opowiadań, a nawet do pominięcia tych magów, którzy z jakiegoś powodu wpadli w niełaskę.

W tym tomie postarałam się zebrać jak najwięcej informacji na temat naszych magicznych przodków, bez cenzury i szczerze opisując każdego z nich.





Anette von Miksajo

Szanowana czarodziejka, o wielu sukcesach w dziedzinie alchemii oraz magii przemian.

Anette urodziła się w Manehattanie, zaś jej rodzice byli mieszaną parą: ojciec Kurios Hex był jednorożcem, natomiast matka White Flower, ziemskim kucykiem. W dzieciństwie młoda klacz nie wykazywała większego zainteresowania magią, choć posiadała pewien ukryty talent.

W kręgu jej zainteresowań natomiast znajdowało się zielarstwo oraz warzenie różnorodnych “mikstur”. W szkole osiągała zadziwiająco dobre wyniki z dziedziny alchemii, co zwróciło uwagę nauczycieli, którzy zaproponowali jej rodzicom wysłanie Anette do Wyższej Szkoły Alchemii i Magii, znajdującej się w mieście. W latach nauki w tamtejszej uczelni, odkryła w sobie wyjątkowy talent do łączenia wytworów alchemicznych z magią przemian; innymi słowy talent w dziedzinie transmutacji. Po zakończeniu nauki przeniosła się na studia do Canterlotu, by pod okiem tamtejszych wykładowców dalej rozwijać własne umiejętności.

W czasie studiów dokonała kilku odkryć w dziedzinie mikstur wpływających na postrzeganie świata; między innymi opracowała napar pozwalający przez krótki okres czasu dostrzegać aury istot magicznych, choć z racji nieprzyjemnych efektów ubocznych raczej się go nie stosuje; a także znacznie opanowała zaklęcia metamorfozy i polimorfii. W ramach pracy dyplomowej opracowała magiczny rytuał umożliwiający przemianę właściwości materii nieożywionej, jednocześnie nie wpływając na jej istotę; przykładowo umożliwiający nadanie drewnu cech magnesu. Studia ukończyła z wyróżnieniem, zaś po otrzymaniu dyplomu wróciła do rodzinnego Manehattanu, gdzie objęła stanowisko dziekana na wydziale Alchemii w swojej starej starej szkole.

W tym okresie swego życia, Anette niewiele czasu poświęcała pracy naukowej, skupiając się na prowadzeniu wykładów, oraz na studiowaniu w ramach kursu z magii stosowanej, którego to podjęła się z niewiadomych do końca pobudek. Sama twierdziła, jakoby potrzebowała podszkolić się w magii stosowanej w codziennym życiu, której niewiele uczono na jej kierunku studiów. W trakcie kursu jednakże podupała na zdrowiu i choć zdołała go ukończyć, choroba

zmusiła ją do wzięcia urlopu i wyjechania z miasta, do górskiego uzdrowiska. W trakcie dwutygodniowego pobytu tam, poczyniła znaczne postępy w dziedzinie alchemii leczniczej.

Stało się tak, gdyż podczas własnej niewydolności organizmu zainteresowała ją przyczyna chorób oraz sposoby ich zapobieganiu. Cały swój wolny czas poświęcała na zgłębianie ksiąg traktujących o ziołach i własne eksperymenty. Wiadomo także, iż w tym czasie prowadziła ożywioną korespondencję z uznaną i wielokrotnie nagradzaną Rose Cure, specjalistką w dziedzinie mikstur leczniczych. W ramach badań ponadto zamówiła także kilka rzadkich okazów roślin z najdalszych zakątków Equestrii. Nie do końca wiadomo czy na jej chorobę pomogła zmiana otoczenia, czy też własne mikstury, lecz nigdy już więcej nie złapała nic cięższego od zwykłego przeziębienia.

Kiedy wróciła na uczelnię, zaczęła mniej uwagi udzielać uczniom, natomiast więcej czasu poświęcając na badania. Wtedy to właśnie zaczęła spisywać swe największe dzieło, zatytułowane "Transmutacja - czyli kształtowanie rzeczywistości", na tworzenie którego poświęciła ponad 4 lata. Księga ta jest opasłym tomem objaśniającym wszelkie zawiłości łączenia sztuki alchemii z magią przemiany, a na jej stronicach znaleźć można mnóstwo przepisów i zaklęć powiązanych z tematem, wraz z przykładami zastosowań.

Po tym okresie swego życia stała się bardzo znaną osobistością w kręgach naukowych oraz była wielokrotnie nagradzana; i choć pisała jeszcze wiele artykułów dotyczących swych zainteresowań, to nigdy już nie stworzyła nic na miarę swego największego dzieła. Przyczyny tego stanu rzeczy należy upatrywać w fakcie, że niedługo po ukończeniu swej księgi założyła rodzinę i oddaliła się nieco od problemów trapiących naukowców. Wciąż jednakże prowadziła wykłady, a nawet wyjeżdżała na konferencje naukowe; zwłaszcza należy wspomnieć o konferencji w Canterlocie, gdzie wygłosiła fascynujący wykład o istocie tego, co większość kucyków uznaje za rzeczywistość; jej rozprawę z tejże konferencji dziś można znaleźć w bibliotece w pałacowej. Po kilku latach jednakże, wraz z rodziną przeprowadziła się do Trottingham, gdzie objęła stanowisko nauczycielki magii dla młodych jednoroźców i pozostała tam do końca swych dni, lecz nigdy nie zarzucając rozwijania własnych pasji; prowadziła ożywioną korespondencję z jednoroźcami rozwijającymi jej teorie, lub z różnymi uczonymi szukającymi u niej porady, a jej listy z tychże rozmów, za przyzwoleniem jej potomków, znalazły się w bibliotece w Canterlocie.



Claro Estrada - czarodziejka, która zabłądziła w Equestrii głównie z powodu badań nad działaniami dźwięków na magię i psychikę. Swoje początki miała w małej wiosce niedaleko (a raczej gdzieś pod) dzisiejszym Cloudsdale. Była młodą klaczką nie znającą się kompletnie na zaawansowanych czarach, co wykluczało ją z wszelkich prestiżowych uniwersytetów magicznych. Nie pomagało jej to także w życiu towarzyskim. Była wyśmiewana przez rówieśników i niesprawiedliwie osądzana przez rodziców, ponieważ w czasach w których żyła nie umiejący na dobrym poziomie czarów jednorożec stawiany był niżej od kuców ziemskich.

Jedyną osobą, która zawsze jej pomagała i wspierała była jej starsza siostra Comodus Nute. To właśnie Como zauważyła, że Claro posiada niesamowity talent muzyczny. I nie chodziło tu o granie na instrumentach, czy śpiew. Chodziło o *sluch*. Claro miała ten zmysł niesamowicie wrażliwy, potrafiła wskazać i zinterpretować dźwięki, których źródło było do 700 metrów od niej. Z czasem jej talent, pod okiem Comodus rozwijał się. Kiedy osiągnęła dorosłość potrafiła dodatkowo naśladować 500 dźwięków zwierzęcych i codziennego życia.

W okresie przełomu, czyli kiedy skończyła lat dwadzieścia jeden wyruszyła w świat, by poznać kolejne intonacje i barwy. Rozpoczęła usilne badania nad dźwiękami i kuczym uchem. Otrzymała certyfikat pielęgniarstwa, tylko po to, by móc badać narząd słuchu kuca. Kiedy zostało to odkryte straciła możliwość pracy w szpitalach i zakładach zdrowia, mimo to nie zraziła się i nadal kontynuowała badania na przypadkowych chętnych.

Jej zdolności były ciągle ignorowane przez społeczność, dopiero, gdy skończyła trzydzieści lat i odkryła dźwięki, które wpływały na moc magiczną kuca, oraz na jego zdrowie, bądź zachowanie, większe osobistości magiczne postanowiły ją rozgłosić. Do dziś jednorożce, które uczą się nowych zaklęć stosują mieszankę dźwięków otoczenia, którą ona uznała za idealną do nauki i chwilowego wzmocnienia aury jednorożca.

Ciekawostką jest, że klacz zmarła nie umiejąc nawet zaklęcia teleportacji.

~ Elizabeth Eden



Eternia Starglaze (12.06.423 – 19.01.548) – Jedna z słynniejszych czarodziejek w historii, ale początki jej były trudne. Urodziła się po okresie, gdzie kucyki, pegazy i jednorożce zawarły pokój. Nie byłby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że urodziła się w rodzinie pegazów. Nie dość, że była jednorożcem, to dodatkowo jej oczy były różnych kolorów. Jej ojciec – Thunder Starglaze, oskarżył swą żonę, a matkę Eterni – Melody, o zdradę. Jednak w obronie przyszła babcia, która przyznała się, że w rodzinie, jeszcze w czasach kruchego „sojuszu” między rasami, mieli jednorożca. Była to miłość zakazana, dlatego była ukrywana przed innymi członkami rodziny.

Kiedy ojciec Eterni pogodził się z posiadania córki-jednorożca, byli zmuszeni do opuszczenia swego podniebnej ojczyzny i przeprowadzić się na ziemię, by móc spokojnie ją wychować. Jednak Eternia nie mogła liczyć na takie dzieciństwo jak inne młode jednorożce. Thunder był wysokiej rangi wojskowym, zasłużonym żołnierzem. Od pokoleń wszyscy w jego rodzinie byli wojownikami. Dlatego też uczył swą córkę fechtunku, gdyż miał nadzieję, że dołączy kiedyś do straży, młodego wtedy Canterlotu. Niestety natura obdarzyła ją wątłym ciałem i treningi z jej ojcem ją wykańczały, a on nie zamierzał jej oszczędzać. Dzień w dzień trenowali, ale nie było żadnych zmian. Natomiast Thunder z dnia na dzień tracił cierpliwość, przez co stał się jeszcze bardziej surowy, aż zaczął bić swą córkę za każde niepowodzenie. Matka była bezsilna.

Eternia odkryła swe magiczne zdolności dość późno, ale bardzo ją zaintrygowały. Gdy pochwaliła się ojcu, ten wpadł w ogromną wściekłość i uderzył córkę w twarz, tworząc znamię na jej prawym oku. Zabronił jej używania tych „piekielnych sztuczek”, gdyż magią pałają się tylko słabi. Lecz Eternia nie zamierzała z tych „sztuczek” zrezygnować. W tajemnicy uczyła się kontrolować swoją moc. Z pomocą przyszły jej książki z okolicznej biblioteki, gdzie po szkole

spędzała krótkie chwile, by nie wzbudzić podejrzeń ojca. Szybko robiła postępy, tak szybko, że zwróciła uwagę jednego jednoroźca w bibliotece. Ten zainteresowany Eternią, dowiedział się gdzie mieszka, i postanowił zaproponować jej rodzicom, by zapisali ją do szkoły magii. Niestety, spotkał się z odmową, i przy okazji przysporzył Eternii kłopotów. Ojciec nie był zachwycony zainteresowaniami córki, i doszłoby do kopytoczynów, ale Eternia w obronie własnej użyła zaklęcia i zamieniła ojca w roślinę. Przerażona matka kazała córce odczynić czar, lecz ta odmówiła i uciekła z domu. Nie wiedziała gdzie biec, więc po prostu biegła. Aż niechcący wpadła na kogoś. Tym kimś był owy jednorożec, który chciał by się uczyła w szkole magii. Nie wiedząc co począć, poprosiła go o pomoc. Ten zdziwiony i zmieszany, ostatecznie postanowił jej pomóc, pod warunkiem, że mu wszystko wyjaśni. Ukrył ją w swoim domu, a tam, gdy się uspokoiła, zaczęła swą opowieść. Po wysłuchaniu jej historii, jednorożec milczał przez chwile, ale uznał, że nie można zmarnować jej talentu. Jednak nie mógł jej zapisać do szkoły, bez zgody rodziców, a do rodziny wrócić też nie mogła. Uznał, że sam będzie ją uczył, jednak nie u siebie, bo będą jej szukać. Zaproponował jej kryjówkę w pewnym lesie, gdzie mogłaby mieszkać i uczyć się. Eternia zgodziła się prawie natychmiast!

I tak zaczęła swą przygodę z magią pod okiem Emerald'a* Stargrey. Przez lata ukrywała się w lesie wraz z książkami i zwojami, które przynosił jej Emerald. Była bardzo pilną uczennicą. Cóż, była, bo tylko nauka i ćwiczenia były jej głównym zajęciem w tym lesie. Nie mogła odchodzić daleko, żeby nie wyjść z pola ochronnego, jaki Emerald rzucił na jej kryjówkę. Dlatego jej świat ograniczał się do magii, eliksirów, liter i kilku drzew, skąd czasem obserwowały ją ciekawskie wiewiórki. Kiedy rzucanie zaklęć opanowała do perfekcji, postanowiła spróbować rzucić jedno zaklęcie na siebie... mianowicie takie, co usunęłoby bliznę z jej prawego oka. Tylko ta blizna przypominała jej o przeszłości. Tak więc skonstruowała własne zaklęcie, które powinno usunąć bliznę. Jednak coś poszło nie tak. Kiedy spojrzała na swe odbicie, zamiast blizny miała na oku blade znamię w kształcie gwiazdy. Uznała, że się jej podoba, i zostawiła to tak jak było. Minęły kolejne lata, Eternia wyrosła na piękną klacz, ale Emerald miał swoje lata, i w końcu czas się o niego upomniął. Zmarł, pozostawiając cały swój dobytek w spadku swej uczennicy. Eternia bardzo przeżyła odejście swego mistrza, tak bardzo, że dopiero po roku doszła do siebie. I wtedy zauważyła list pożegnalny od swego mentora. W liście tym, Emerald wspomniął o jego niedokończonych badaniach, nad nietypowym błękitnym kryształem. Prosił, by dokończyła te badania za niego. Wierzył, że jest w stanie odkryć ich prawdziwy potencjał.

Tak więc Eternia rozpoczęła badania nad kryształem. Jednak gdy eksperymenty nie przynosiły żadnych rezultatów, postanowiła sprzedać dobytek mistrza i wyruszyć w świat. Był to trudny krok dla Eterni. Od lat nie kontaktowała się z innymi kucykami, ale chciała spełnić prośbę mistrza, i wiedziała, że to miejsce ją ogranicza. Zabrała tylko najważniejsze rzeczy, resztę sprzedała. Podczas tej wędrówki odkryła wiele miejsc, ale największym odkryciem dla niej było

Crystal Empire. Nigdy nie widziała takiego miejsca, było piękniejsze od czegokolwiek co wcześniej widziała, a mieszkańcy... wszyscy tacy mili, otwarci i gościnni... i kryształowi. Eternia czuła się całkowicie zmieszana miłymi powitaniem. Ale wtedy poczuła, że coś dzieje się w jej torbie. Gdy zajrzała do niej, zauważyła, że kryształ emanuje jakąś mocą. Zrozumiała, że to miejsce ma jakiś wpływ na kamień. W ten sposób wynajęła pokój i rozpoczęła dalsze badania. Z czasem odkryła, że to pozytywne emocje mieszkańców zasilają kryształ. Jednak nie wiedziała ciągle, co owe to zasilenie kryształu robi. Po wielu eksperymentach w końcu dokonała odkrycia! Błękitny kryształ naładowany pozytywną mocą, chronił przed negatywnymi siłami. Wiedziała, że można to wykorzystać w dobrym celu, jak chociażby ochroną właściciela, a może i nawet miasta! Postanowiła podzielić się swym odkryciem z aktualną władczynią. Eternia, ku jej zdziwieniu, została szybko przyjęta na audiencję u księżniczki. Tam opowiedziała jej o badaniach swego mistrza i jej odkryciu, po czym zaprezentowała moc kryształu. Księżniczka była pod dużym wrażeniem i wpadła na pewien pomysł. Chciała zorganizować jarmark, gdzie mieszkańcy mogliby się bawić i swymi pozytywnymi emocjami ładować kryształ, dlatego poprosiła Eternię, czy mogłaby odstąpić kryształ dla jej królestwa, a w zamian zostałaby nadwornym magiem z wszystkimi zaszczytami. Eternia zgodziła się. Księżniczka miała tylko jeszcze jedną prośbę: chciała, żeby owy kryształ ukształtowała w serce, żeby mieszkańcy dobrze go kojarzyli. Eternia nie odmówiła.

W swej pracowni używając swych czarów, nadała kryształowi kształt serca, ale podczas tego zabiegu, kawałek kryształu się odłamał. ten fragment, Eternia zachowała dla siebie. Później umieściła go na swej różdżce. Tak oto Crystal Empire miało swoją ochronę. Eternia stała się bohaterką miasta, i tam dożyła swych ostatnich lat. Miasto długo po niej cieszyło się pokojem.

Do czasu...

~ Yuzuki



Mephisto, zwany też w późniejszych latach jako „Pan zniszczenia” lub ojciec „Piromancji”, ur.23 września 124 r. w Dartmoor podczas nocy magii w czasach ery chaosu, zm. 154 r.tej samej ery w dniu urodzin na równinach Equestriańskich w bitwie zwanej *Cudem pod Canterlotem*. Przedtem był utalentowanym magiem, znachorem i wynalazcą, a w wieku 23 lat strategiem, zasłynął m.in. z wynalezienia zaklęcia otwierającego monolit jedno kierunkowy na olbrzymie odległości, opracowania skutecznej szczepionki przeciw zabójczej w tamtych czasach grypie (żrebaczej - niezwykle śmiertelnej wśród

nowonarodzonych kucyków - przyp. tłumacza) oraz opisaniem natury działania i metodach kontroli nad bardzo nieuchwytnym i niebezpiecznym żywiołem, z funkcji stratega został zwolniony z powodów dyscyplinarnych.

Dzieciństwo Mephista jest nieznane, aczkolwiek wiadomo o nim, że już jako sześciolatek wykazywał talent do magii ognia. Potwierdzają to zapisy z czasów, kiedy miał dziesięć lat. Wybuchł wtedy dość intensywny pożar w miejskim ratuszu. Młody Mephisto bez trudu opanował płomienie i wkroczył pomiędzy języki ognia. Niespełna kwadrans później pożar ustąpił, a młodzieniec wyszedł z budynku bez żadnego oparzenia.

Podczas wojny jego rodzice zostali oskarżeni o spiskowanie przeciw Equestrii na rzecz rosnącego w siłę władcy imperium Fantazji, Alicorna o nieznanym dotąd imieniu (niektóre

źródła wspominają, że prawdopodobnie nazywał się Northern Light, brakuje jednak na to dowodów - wszystko z powodu pożaru w Wielkiej Bibliotece Fantazji - przyp. tłumacza) i skazani na ścięcie. Trzy lata później udowodniono że dowody były sfalszowane i wówczas piętnastoletni jednorożec przysiągł zemstę, ale ukrywał nienawiść do władz przez wiele lat. W tym czasie dostał się i ukończył akademię zielarską oraz wyższą szkołę magii ognia (obie z wyróżnieniem). Podczas swych badań nad ogniem, wzbogacił księgozbiory szkół tej dziedziny magii o wiele nowych zaklęć i sposobów panowania nad tym żywiołem.

W wieku 25 lat pracował dla Księżniczek w Fineadzie głównie nad nowymi rozwiązaniami ekonomicznymi dla wojska, gdy Król Fantazji najechał i spustoszył Fineadę, Mephisto dla uratowania życia (i paru innych celów), oddał pokłon i złożył przysięgę lojalności najeźdźcy. Król szybko dostrzegł potencjał czarodzieja, dla sprawdzenia swoich podejrzeń, pozwolił mu dowodzić niewielkim oddziałem zwiadowczym. Informacje zdobywane przez Mephista były bezcenne dla Fantazji.

W ciągu trzech lat dostał się na stanowisko generała i bardzo szybko wytknął Królowi luki w organizacji jego wojska i zaproponował że je poprawi jeśli zostanie mu przyznane dowództwo nad większym oddziałem, a ten przyznał mu rację i oddał dowództwo nad jednym z oddziałów którego celem było plądrowanie linii zaopatrzeniowych Księżniczek. Dzięki wprowadzeniu paru modernizacji do uzbrojenia i szpitali polowych pokonał w przeciągu 10 miesięcy główną armię Equestrii i pokazał jak niebezpieczny jest ogień oraz niemal całkowicie doprowadził do upadku Equestrii, pożogę wojenną zakończyła ostatnia i największa bitwa w historii Equestrii pod Canterlotem spotkało się 300 chorągwi Fantazjańskich i 54 Equestriańskie do „cudu” doszło w czasie gdy bitwa zdawała się przegraną, Equestrii pozostało jedynie 5 chorągwi podczas gdy Legionom Fantazji 283 chorągwie, Generałowi Mephisto na drodze stanął nieznany żołnierz po pół-godzinnej walce zadał Mephisto śmiertelną ranę w serce gdy ten próbował rzucić w wojownika ognistą kulą, konwulsje podczas rzucania zaklęcia spowodowały że gwałtowny wyrzut magii wzmocnił czar oraz dodatkowo fakt że była to noc magii zaklęcie zostało spotęgowane na tyle by spowodować uważany za niemożliwy do wykonania „Armageddon”. Ogniste kule spadły z nieba i spustoszyły ziemię wiele mil od pola bitwy, przeżyła jedynie garstka żołnierzy po obu stronach oraz Król Fantazji i Księżniczki, pozostałości po armii Equestrii szybko przegrupowane zdołały otoczyć i zmusić Króla Fantazji do zawarcia paktu o nieagresji tym samym kończąc wieloletnią wojnę... niestety z Canterlotu zostały jedynie płonące zgłiszczyska i wówczas magowie nadano przydomek „Pana zniszczenia” i ojca „Piromancji” odbudowa trwała 345 lat, Fantazja nie pozbierała się jeszcze poprzez kilka stuleci...

Po tych wydarzeniach wybudowano dwa pomniki w ogrodzie Canterlotu, mianowicie: symbolizujący zwycięstwo na cześć nieznanego żołnierza i zdrady na cześć czarodzieja.

~ *My Name is... AKA Księżyc*



Misty Splendoria

Czarodziejka o mglistej, lecz zarazem fascynującej historii.

Urodziła się w mało znanym okresie, kiedy kucyki były jeszcze podzielone na plemiona i nieufne względem siebie nawzajem. Wg przekazów historycznych, w młodym wieku została ona wychowanką biegłego w sztuce magicznej jednorożca imieniem Shady Charm, będącego panem na zamku Hoovesgard.

Była drugim z trojga uczniów jakich szkolił wtedy władca zamku, lecz szybko dały znać o sobie jej uzdolnienia w cienistej magii; mającej na celu ukrywanie prawdziwych cech podmiotu; ale także wyjątkowa zdolność do przebijania wzrokiem cudzych zaklęć, z tejże materii. W miarę postępów w nauce stało się jasnym, iż Misty Splendoria, powinna zostać

wyrocznią na usługach samej księżniczki Platinum, gdyż jej dar pozwalał jej przejrzeć splot możliwości zdarzeń, jakie mogłyby nastąpić. Otrzymałszy zatem od swego mistrza ostatni podarunek (jego natura pozostaje nieznana, lecz niektórzy twierdzą, jakoby miał zdradzić swej uczennicy jakąś tajemnicę dotyczącą przyszłych wydarzeń; czy też potężne zaklęcie, którego nigdy nie odważyła się wykorzystać), udała się do samotni ówczesnej wyroczni; której imię zaginęło w mrokach tamtejszych wydarzeń; i przez następne lata pilnie terminowała u niej, aż do przejścia zaszczytnej służby swej opiekunki.

Zadziwiający jest fakt, że bardzo niewiele historycznych przekazów wspomina o niej w czasie jej służby jako nadworna wyrocznia. Wiadomym jest; jak podają kroniki; iż: “Wiele spraw rozsądzić umiała i wielu jednorożcom w sporach i smutkach radziła. Rad był każdy, kto z usług jej korzystał”. Po kilku latach jednakże zaczęły nawiedzać ją wizje straszliwej przyszłości. Te prorocze sny tak wstrząsnęły Misty Splendorią, że nie potrafiła dłużej skupiać się na problemach doczesnych swego ludu. Pewien anonimowy pisarz podaje: “Choć próbowała ona z dobrej woli swej przyszłość cudzą przewidzieć, to wizji onej straszliwej, odegnąć od siebie nie mogła i ona to [wizja] jej proroctwami rządziła”. Przestrzegała ona zatem księżniczkę oraz inne jednorożce, że przyszłość przynosi zdarzenia groźne i niebezpieczne, i choć wielu wyglądało tych wydarzeń, i przygotowania do nich poczyniło, minął rok i nic się nie wydarzyło. Wtedy też zaprzestano słuchać Splendorii, a ona sama, rzadko już jednorożcom pomagała. Nie minęło wiele czasu, gdy odstąpiła od swego urzędu na korzyść innej wyroczni, znanej nam wszystkim, choć bezimiennej; tej, która z księżniczką Platinum na radę plemion kucyków wyruszyła. A później nastąpiła zima...

Splendoria opuściła krainy jednorożców, gdy mrozy skuły większą część ich krainy i udała się na daleką północ... i ślad historyczny po niej się urywa. Tradycyjnie, wedle legend i opowieści tych, którzy ją znali, dotarła ona daleko za tereny dzisiejszego Kryształowego Imperium, gdzie spotkała starożytną istotę, starszą niż sam czas. Legenda ta mówi, iż czarodziejka zrobiła takie wrażenie na tejże istocie, że ta postanowiła przekazać jej część swej prastarej wiedzy. Misty Splendoria natomiast miała tę wiedzę wykorzystywać by pomóc kucykom zagubionym w mroźnych wichurach, i prowadzić ich ku nowo założonej Equestrii, krainy ciepła i dobra. Niezależnie od tej legendy prawdą jest, iż niektóre grupy kucyków, zmierzając do Equestrii, spotykały tajemniczego jednorożca, wskazującego im drogę; zdającego się przebijać swym wzrokiem zasłonę śnieżycy.

Wiele lat po tych wydarzeniach Misty Splendoria przybyła do Equestrii i zamieszkała w małym domku w górach, w pobliżu dzisiejszego Canterlotu, gdzie dożyła spokojnie kresu swych dni. Przez ostatnie lata życia pomagała kucykom w ich problemach, gdyż jej dar jasnowidzenia powrócił do niej; oraz nauczała młode jednorożce magii. Nigdy jednakże nie wspominała słowem o swej wyprawie na północ, ani o tym co; jeśli w ogóle; tam znalazła (niektóre kucyki mówiły, że podobno kilka razy nocą widziały w górach dziwną istotę, zdążającą w stronę domu

Splendorii, ale nikt tych opowieści nie potwierdza). Pewnego dnia natomiast, jej uczniowie; przybywszy na zajęcia; nie zastali jej w domu i nikt jej już więcej nie widział.

Jedynym śladem jaki pozostał po Misty Splendorii jest dziwny, mistyczny opar mgielny w dolince, gdzie stał jej dom oraz świadomość, że ona przewidziała przybycie Windigo i zamrożenie starych ziem kucyków na długo nim to nastąpiło...

~ Arkane Whisper



Starswil Brodaty (ang. Star Swirl the Bearded) – ur. 18 stycznia 1012 roku ery preklasycznej (S2E4) w Canterlot, zm. 23 kwietnia 1053 w swoim laboratorium na obrzeżach lasu Everfree -jednorożec, Equestriański mag i pionier nowoczesnych rodzajów magii. Został adoptowany przez rodzinę królewską. W latach 1043-1050 dyrektor Wielkiej Akademii Magów w Canterlot. Ojciec zaklęć amniomorficznych (S2E4). Jako pierwszy odkrył sposób na manipulację czasoprzestrzenią przy pomocy magii. Jego imię nosi jedno ze skrzydeł

archiwów w Canterlot (S2E20).

Starswirl Brodaty wślawił się głównie swoimi odkryciami w dziedzinie zaklęć amniomorficznych, czyli czarów pozwalających zmieniać się w zwierzę oraz zmieniać cechy fizyczne zwierząt. Ukoronowaniem jego kariery naukowej stało się zaklęcie pozwalające zmienić się w dowolne zwierzę, jeśli posiadamy jego materiał genetyczny (np. pióro). Starswirl stworzył także wiele zaklęć czasoprzestrzennych. Z zaklęciami czasoprzestrzennymi wiąże się

też najistotniejsza historia związana ze Starswirlem Brodatym. Pierwszy czar czasoprzestrzenny który stworzył nazywa się Błysk Chwili. Czar ten powoduje spowolnienie upływu czasu dla wszystkich fizycznych obiektów z wyjątkiem użytkownika. Czas trwania zaklęcia trwa ułamek sekundy dla wszystkich z wyjątkiem maga, czyli z perspektywy rzucającego długość jego trwania jest zależna od ilości magicznej energii, która została użyta do zmiany upływu czasu. Starswirl chciał z pomocą tego zaklęcia zdobyć jak największą moc w jak najkrótszym czasie. Zaklęcie to jednak bardzo szybko zostało dodane do indeksu czarów zakazanych ze względu na szereg efektów ubocznych, towarzyszących jego nadużywaniu. U Starswirla pierwszy skutek uboczny pojawił się już po paru użyciach Błysku Chwili. Okazało się, że jednorożec używający zaklęcia starzeje się w czasie jego trwania. Doszło więc do sytuacji w której Starswirl z perspektywy innych kuców postarzał się o 30 lat w ciągu jednego dnia. W ten sposób mag zdobył przydomek "Brodaty". Najbardziej dotkliwym efektem ubocznym okazały się jednak szkody fizyczne wywołane wystawianiem ciała na działanie zwielokrotnionego promieniowania emitowanego w wyniku naginania praw natury. Przez używanie Błysku Chwili Star Swirl podupadł na zdrowiu. Przez resztę swojego życia próbował znaleźć remedium na skutki uboczne tego czaru, co zaowocowało powstaniem wielu nowych zaklęć, jak choćby zaklęcia zatrzymującego czas i zaklęcia pozwalającego cofać się w czasie. Nie udało się jednak cofnąć skutków ubocznych Błysku Chwili, a Star Swirl zmarł w wieku 41 lat mając biologicznie 110 lat.

Dzieciństwo

Starswirl urodził się w średniozamożnej rodzinie. Jego matka Iriseyes, pracowała jako służąca w zamku Canterlot. Jego ojciec Brownshield, był żołnierzem w wojskach operacyjnych Królewskich Sióstr. Trzy lata po jego narodzinach jego matka zmarła w wyniku epidemii Surry. Dwa lata później Brownshield zginął podczas walk granicznych z Królestwem Gryfów. Starswirl został osierocony. Na szczęście jego talent do magii został zauważony przez księżniczki, co zaowocowało adopcją 5 letniego ogiera. Jak większość zdolnych jednorożców uczęszczał do Akademii w Canterlot. W trybie przyspieszonym ukończył podstawowe szkolenia i został prywatnym uczniem księżniczki Luny.

Życie dorosłe

Po ukończeniu edukacji został wykładowcą Transmutacji w swojej rodzinnej akademii. Po paru latach objął stanowisko rektora na Uniwersytecie w nowo powstałym mieście Manehattan. W 1043 roku powrócił do Canterlot aby zostać dyrektorem Wielkiej Akademii Magów. Miał żonę o imieniu Nightbless oraz dwójkę dzieci, syna Dawn Spark oraz córkę Midnight Star. W związku z jego pracą pogorszeniu uległ stan jego zdrowia. Pod koniec swojego

życia przeprowadził się do laboratorium które wybudował na obrzeżach lasu Everfree w niedalekiej odległości od wówczas jeszcze używanego Zamku Królewskich Sióstr. Tam też dopełnił żywota.

Starswirl Brodaty jest uznawany za jednego z najznamienitszych magów i naukowców w historii Equestrii. W tradycji ludowej utrwaliła się wersja jakoby Starswirl Brodaty żył znacznie wcześniej i był jednym z odkrywców Equestrii. Jest to jednak spowodowane błędami wynikającymi z przekazów ustnych.

~ Razjel666



Victo Memorius – jeden z najbardziej znanych i najzdolniejszych magów Equestrii. Opracował wiele mniej lub bardziej przydatnych zaklęć związanych z „edycją” pamięci, lecz do dziś zachowało się jedynie kilkanaście, bo... sam miewał z nią problemy i ciężko było mu odnaleźć kartki i księgi w których zapisywał inkantacje.

Jego przygoda z magią zaczęła się, gdy tylko udało mu się wykrzesać pierwszą magiczną isierkę. Od tego czasu całe dnie spędzał nad praktyką czarów. Pewnego dnia został przyjęty do szkoły magów samej Celestii gdzie spędził wiele lat na nauce. Gdy osiągnął 25 lat, zaczął tworzyć własne zaklęcia, lecz podczas nieudanej próby

rzucenia jednego z nich czar uderzył w samego czarodzieja. Zapoczątkowało to jego problemy z pamięcią więc zaczął spisywać niemal każdą myśl w księgach. Gdy miał około 250 lat zły król Sombra przejął władzę nad Crystal Empire. Był jednym z wielu magów wysłanych przez Celestię by powstrzymali szalonego władcę. Razem rzucili zaklęcie tak potężne, że udało im się wygnać Sombkę, lecz ten nim odszedł rzucił wiele klątw. Najstraszniejszą była ta przez którą kucyk stopniowo, przez lata stawał się cieniem i powoli zniknął. Nawet sama Celestia nie potrafiła pokonać mocy zaklęcia. Sam efekt trwał lata, które Victo przeznaczył na próby zdjęcia klątwy, jednak wszystkie jedynie trochę przedłużały zaklęcie. Minęło wiele lat, część z arcymagów już zniknęła, zaś Victo sam był już stary i w dużym stopniu stał się cieniem, lecz wciąż przebywał w Canterlocie. Przez ten czas jednorożec napisał setki ksiąg o czarach, opracowując wiele nowych. Wreszcie, w wieku 300 lat udało mu się odkryć zaklęcie dość potężne by zdjąć klątwę, jednak do tego potrzeba było ogromnej mocy magicznej. Z pomocą księżniczki Celestii i wszystkich magów Equestrii mieli dość mocy by przełamać klątwę. Niestety, by tego dokonać Victo użył całej swojej siły magicznej i życiowej wzmacniając zaklęcie. Po przełamaniu klątwy całkowicie opadł z sił i 5 lat po tym wydarzeniu zmarł. Stał się jednym z największych bohaterów swoich czasów, lecz niestety dziś jego imię zostało niemal zapomniane.

~ *Spinwide*