

General theme, USP:

- Rasa faerie
- Konflikt natury i technologii
- Ukazanie losów jednostki w społeczeństwie i sposobów definiowania siebie.

Zasada świata

Ludzie wypierają inne rasy i chcą zawładnąć ich terenami w celu poszerzenia terytorium oddziaływania swojej cywilizacji. W związku z ich naturą powstają liczne konflikty, które powodują dramaty jednostkowe. Jednym z przykładów jest motyw głównej bohaterki, która z powodu zdradliwej natury ludzkiej, prosząc o pomoc po niedawno przeżytej tragedii, doświadcza okrucieństwa. Faerie nie umie odnaleźć się w świecie ludzi, jest marginalizowana, nie rozumie ich poczynań, zwyczajów.

Esencja świata

Magia, technologia, natura

Magia jest powiązana z naturą, jest esencją, której nikt nie jest w stanie jej w całości opanować, jedynie elfy, jako żyjące najbliżej z naturą, mogą z niej korzystać i wpływać w nieznacznym stopniu na rzeczywistość. Magii używa się intuicyjnie, poprzez wyobraźnię.

Technologia rozwija się w myśl religii politeistycznej szerzącej się wśród ludzi. Wyznanie to dąży do stworzenia społeczeństwa opartego na technologii, która będzie definiować każdą dziedzinę życia ludzi.

Desire/ Needs

Ø Ludzie:

- Znaleźcie i zbadanie rasy faerie.
- Poszerzenie obszaru swojej cywilizacji, przy czym zapanowanie nad innymi rasami.
- Spełnianie warunków potrzebnych do uzyskania błogosławieństwa bogów/boga.

Ø Krasnoludy:

- Wzbogacenie się i zyskanie mocnej pozycji.
- Wyrabianie dobrej broni z dobrych materiałów, skupienie się na pracy, która pomoże im osiągnąć to, czego chcą.
- Chcą zdobyć monopol zbrojeniowy.

Ø Elfy:

- Uzyskanie satysfakcjonującej pozycji pomiędzy rasami.
- Obrona własnych terenów przed ludźmi, bezpieczeństwo własnej rasy.

Rasy

Ø **Faerie** – są to wróżkopodobne stworzenia, nie posiadają płci oraz narządów płciowych, aczkolwiek dominujące w ich wyglądzie są cechy przypisywane żeńskim osobnikom gatunku ludzkiego. Nie rozmnażają się, ale rodzą się z natury i jej potrzeb, wykluwając się z kokonu, który pojawia się w nocy. Dla faerie czas płynie inaczej – jest odnawialny w stosunku do cyklu lunarnego, podporządkowany i ustanawiany przez naturę. Gatunek chroniony jest przez naturę, która jest jego matką i wydaje rozkazy, które mają być spełniane przez jej małych podwładnych. Polecenia natury są przedstawiane im w wizjach podczas snu. Faerie są istotami małymi, osiągającymi wysokość maksymalnie 25 centymetrów. Każda z nich posiada skrzydła i cechy odpowiednie dla swojego gatunku. Nie odczuwając głodu, żywi ich magia, którą potrafią wyczuwać jako jedyne stworzenia na świecie. Istnienie tego pierwiastka jest dla nich oczywiste, w końcu czerpią z niej swą moc, dzięki której mogą być wykonawcami woli natury. Śpią jedynie wtedy, gdy przez jakiś czas są niepotrzebne, a ich zadania zostały spełnione. Narodziny nowej faerie związane są z wyodrębnieniem się nowych obowiązków związanych z migracją zwierząt czy rozrastaniem się środowiska naturalnego danego gatunku. Jeżeli faerie jest za dużo w stosunku do pełnionych obowiązków, niektóre z nich zasypiają i nigdy się nie budzą, a po jakimś czasie ich ciało zmienia się w element natury powiązany z ich gatunkiem. Żyją w małych, lokalnych grupach, pozbawionych podziałów i hierarchii – jedyną zwierchniczką jest natura. Nie posiadają domów, ale mają tendencje do wybierania ulubionych legowisk do spania. Nie noszą ubrań, nie umieją się posługiwać narzędziami. Czasem komunikują się pomiędzy sobą w swojej grupie, znacznie rzadziej z innymi. Ich język jest niezrozumiały dla żadnej innej rasy. Faerie w celu komunikacji posługują się gestami i lapidarnymi zwrotami, przeplatany przez wydawane przez nie dźwięki. W ważnych sprawach wymagających dyskusji poza grupą, posyłają jednego członka społeczności na spotkanie z inną. Obie strony wybierają swoich przedstawicieli, którzy mają spotkać się w połowie drogi między ich terenami domowymi. Faerie rzadko opuszczają swoje miejsce pobytu, gdyż są stworzeniami bardzo zajętymi i praktycznymi – nie podejmują czynności, które według nich są zbędne.

- **Faerie domowe** – opiekują się zwierzętami domowymi, a także walczą o powrót wytworów ludzkich do natury – efektem tej walki jest tworzenie się kurzu, rdzewienie przedmiotów, porastanie mchem, bluszczem, wlatywanie owadów do domu... Faerie domowe posiadają najbardziej ludzką postać z całego gatunku, części ciała niektórych z nich przypominają ludzkie ubrania. Nie mają jednego, dominującego koloru skóry. W niektórych częściach ciała porośnięte są białym lub beżowym, krótkim futrem. Latają dzięki skrzydłom, wyglądem zbliżonym do skrzydeł ćmy i czułki. Są najbardziej oswojone z ludźmi, jednak nadal są dla nich niewidoczne. Do legend przeszły nieliczne spotkania z tym gatunkiem, gdy któryś z domowników zobaczył cień skrzydlatej postaci człowieczej w świetle księżyca. Tajemnicze stworzenie zostało nazwane „Wrózką-zębuszką” i od tamtej pory wierzono, że przychodzi ona do dzieci, które pod poduszkę włożą swój pierwszy ząb i wymienia na pyszną drożdżówkę z lukrem. Oczywiście nie była to zasługa faerie, ale rodziców dziecka.
- **Faerie atmosferyczne** – odpowiadają za zmiany pogody, wiatr, tworzenie się chmur, a także za opady deszczu, śniegu, gradu oraz burze i pioruny. Ich ciało jest półprzezroczyste, zlewające się z chmurami, wygląda jakby miało się zaraz rozwiać na wietrze. Na twarzy i głowie rosną im pióra, ich skrzydła są cienkie, stworzone jakby z mgły. Głowę tych stworzeń okalają chmury, tworzące jakby puszyste włosy. Poruszają się bezszelestnie, są bardzo lekkie, często migrują wraz z wiatrem.
- **Faerie litosferyczne:** czuwają nad ruchami płyt tektonicznych, są sprawczyniami trzęsień ziemi, tsunami czy wybuchów wulkanów. Faerie litosferyczne żyją w podziemnych jaskiniach. Są ślepe, a ich słuch nie jest również najlepszy. Posiadają jasną skórę, jakby stworzoną z rozżarzonej magmy. Na kończynach ostudzona lava tworzy twardą, czarną skorupę. Na głowie tych faerie osadzone są dwa duże, zawinięte rogi. Ich oczy są całe czarne i dość duże. Posiadają również coś na podobieństwo włosów – białych, rozczochranych, długich. Mogą latać za pomocą skrzydeł składających się z błon, podobnych do skrzydeł nietoperzy.
- **Faerie biosferyczne:**
 - § **Faerie bagienne** – zajmują się fauną żyjącą na bagnach, odpowiadają za utrzymywanie wody w bagnach, a czasem nawet za ich migrację (mogą przenosić bagienne jeziora w inne miejsca), dbają o wilgoć potrzebną roślinom do wzrostu. Dzielią wspólne upodobanie do żab. Posiadają silne, porośnięte piórami skrzydła, czułki i błony pomiędzy palcami. Ich ciało, na powierzchni którego rośnie ciemne futro, oplatają często liany, spływa z niego błoto lub szlam. Mają długie pazury i dwie pary kończyn górnych. Posiadają bardzo dobry słuch, za to ich zmysł węchu jest otępiały. Są wyczułone na wilgoć w powietrzu, dzięki czemu mogą zauważać jej zmiany i ją regulować.

§ **Faerie leśne** – zajmują się zwierzętami, które żyją w lesie, odpowiadają za wzrost i kwitnienie roślin, czuwają nad bioróżnorodnością runa leśnego. Mają bardzo dobry słuch, wzrok i węch, dzięki czemu utrzymują w ryzach procesy zachodzące w lesie, jeżeli się wysilą to mogą usłyszeć, jak rosną rośliny. Ich ciało przypomina te owadzie, tak samo jak ich skrzydła. Mają dwie pary czarnych oczu z wieloma soczewkami i dwie pary kończyn górnych. Ich kończyny dolne wyglądają jak owadzie odnóża. Ciało tych stworzeń przyjmuje przeróżne kolory – od brązów, przez zielenie, po różę. Na głowie rosną im czułki. Bardzo rzadką odmianą faerie leśnych jest odmiana motyla – ich skrzydła wyglądają jak te motyla, z tym że są bardziej jaskrawe.

§ **Faerie lodowe** – są zamrożone w lodowcach, zostaną uwolnione, kiedy bryły lodu się stopią. Zaczną wtedy szukać nowego domu. Może to grozić zamrożeniem dużej części świata, lecz efekt nie jest do końca znany, ponieważ w historii, która została zapamiętana, jeszcze coś takiego się nie zdarzyło. Faerie lodowe mają białą-błękitną, prawie przezroczystą skórę, która pokryta jest szronem i cienkie, opalizujące w słońcu, holograficzne skrzydła. Dookoła szyi i od łydki w dół pokryte są białym, krótkim futrem. Na głowach lód tworzy im jakby korony, które różnią się między sobą kształtem tak, jak płatki śniegu. Patrzą na świat zupełnie białymi oczami.

§ **Faerie ziemne** – spulchniają ziemię, pomagają roślinom się ukorzeniać, odpowiadają za procesy gnilne i rozkład wszelkiego rodzaju ciał stałych. Ich skóra jest ciemna – brązowa lub czarna, kontrastująca z dużymi, białymi pazurami, służącymi do rozgarniania i kopania w ziemi. Ich ciało pokryte jest twardą jak skała skorupą. Na głowie posiadają jeden, dwa lub nawet czasem trzy rogi. Ich oczy są całkowicie czarne. Tak jak inne faerie posiadają skrzydła, które, na czas przebywania w ziemi, chowane są do skorupy na plecach. Są ślepe, lecz mają za to bardzo dobry zmysł słuchu i węchu. Gdy wyczują zapach śmierci, od razu przystępują do przeprowadzania procesów gnilnych.

§ **Faerie górskie** – opiekują się góorskimi zwierzętami, odpowiedzialne są za lawiny oraz regulację ciśnienia. Pomagają roślinom rosnąć na nieprzyjaznych dla nich terenach. Ciała tych stworzeń pokryte są kwiatami, które rosną na łąkach w ich rodzimym, górskim lesie. Kończyny dolne zakończone są kopytami, zaś górne zaś wyposażone są w długie pazury. Faerie te posiadają również ogon. Zazwyczaj ich sierść jest biała lub brązowa. Na głowie rosną im dwa rogi, przypominające te jelenie. Ich skrzydła są silne, upierzone, mają ten sam kolor, co sierść ich właściciela. Są zwinne, poruszają się szybko.

- **Faerie hydrosferyczne** – odpowiadają za pływy, wiry wodne i prądy rzek, opiekują się zwierzętami żyjącymi w wodzie, oczyszczają wodę z zanieczyszczeń. Posiadają skrzydła, lecz są one złożone na rzecz przystosowania do pływania. Zamiast dwóch nóg, przeciwnie do większości faerie, mają płetwę, która ułatwia im poruszanie się w wodzie. Mogą oddychać zarówno pod wodą, jak i na powietrzu. Ich ciało często pokrywają łuski, a także glony, ukwiały czy inne rośliny zależne od biotopu, na którym żyją. Mają największe ze wszystkich faerie oczy. Ich rosnące na różnych częściach ciała płetwy są długie i dryfują w wodzie. Posiadają palce połączone błonami, a ich skóra najczęściej przybiera odcień zieleni lub niebieskiego.

Jeżeli chodzi o faerie mam referencje na pinterestcie:
<https://pl.pinterest.com/kawaiinekingo/faerie/>

Ø **Ludzie** - żyją w miastach i wsiach. Państwo ma ustrój monarchii, na której czele stoi lord, który rządzi danym państwem i w rękach którego spoczywa większość, natomiast w miastach rządzą jego urzędnicy, właściwie wykonując rozkazy swojego władcy. Ludzie zarabiają na uprawie ziemi rolnej, sprzedaży ryb czy wyrobów rzemieślniczych. Niektórzy z nich zajmują się handlem. Niektórzy służą w wojsku pod wodzą lorda. Ludzie uznają, że powinni rozszerzyć swoją cywilizację i spełniają to marzenie zwłaszcza kosztem rasy elfów. Powodu tej sytuacji doszukać się można w historii, gdy próbowano te dwie rasy kiedyś asymilować, lecz wyniknął z tego konflikt, który z czasem się zaognił i dwie strony stanęły przeciw sobie. Większość społeczeństwa, zazwyczaj znajdująca się na wyższych stanowiskach państwowych oraz część chłopstwa, ignorują prawa natury i sprzeniewierzają się przeciw jej (nowa religia zakładająca święty postęp technologiczny za wszelką cenę). Patrzą na wszystkie inne rasy z góry, wykorzystując je do swoich celów. Liczy się dla nich tylko zysk, postęp i ziemia. Druga część chłopstwa oraz większość mieszczan opowiadają się za pokojem i tolerancją międzyrasową, która, ze strony mieszczan, też może mieć pomyślny wpływ na handel. Przejmują się również losami niszczonej przez człowieka natury i obawiają się złości bóstw naturalnych.

Hierarchia:

Lord à zwierzchnicy miast à arystokracja à mieszczenie, klasa średnia à wieśniacy/chłopi

Ø **Elfy** – żyją w lasach i w górach. Są to istoty wysokie, smukłe, najczęściej jasnowłose. Cechą charakterystyczną ich wyglądu są szpiczaste uszy oraz jasna, prawie że biała, skóra. Zazwyczaj noszą luźne ubrania, które nie ograniczają ruchów. Elfy starają się żyć zgodnie z naturą, ich celem jest balans, dlatego też natura daje im prawo do posługiwania się magią w ograniczonym zakresie. Dzięki temu mają najbliższy kontakt z faerie - mogą je zobaczyć, lecz tylko pod pewnymi warunkami biologicznymi - podczas pełni księżyca. Te małe istoty jednakże niechętnie się im pokazują i do spotkań między rasami dochodzi bardzo rzadko. Elfy nie są wyjątkiem i również nie rozumieją mowy faerie. Pomimo swojej dbałości o natury i, jakby się mogło wydawać, delikatności, są bardzo przywiązane do prawa ustanowionego wśród nich i, w ludzkim mniemaniu, często bywają okrutne. Wadą elfów jest ich wyniosłość i umiłowanie własnej rasy – uważają się one za lepsze od innych ras, w czym utwierdza je fakt posługiwania się magią. Są

doskonałymi łucznikami, ale i skrytobójcami – umieją się zwinnie i bezszelestnie poruszać po lesie. Elfia architektura słynie z delikatności, filigranowości, co odnieść można do cech jej architektów, jest również inspirowana naturą. Elfy są długowieczne.

- Ø **Elfy nieczystej krwi** – część z nich żyje wśród rasy elfów, natomiast inne osobniki – wśród ludzi. W ludzkim świecie muszą się oni ukrywać ze swoim pochodzeniem. Często odcinają spiczastą część swoich uszu, żeby nie być podejrzanym o przynależność do rasy elfów. Raczej nie łączą się w grupy, są rozsypane po różnych miastach, żyjąc wokół swoich rodzin, raczej bojąc wchodzić się w interakcje z ludźmi, przez których postrzegani są jako dziwacy, odmienicy, odludki. Wolą izolację niż prześladowanie, które rozpoczyna się w chwili określenia ich przynależności rasowej. Urzędnicy zazwyczaj na prośbę społeczeństwa naginają prawa, wykorzystują wszelkie możliwości przepisów, byle tylko wsadzić takiego elfa do więzienia bądź przeprowadzić jego egzekucję.
- Ø **Krasnoludy** – mieszkają w grotach górskich. Zajmują się górnictwem, metalurgią, wyrabiają broń dla ludzi oraz elfów, wykorzystując wojnę między nimi i dzięki niej się wzbogacając. Są to niskie ludki z długimi brodami i włosami. Cechują się pracowitością i siłą, przy tym są również rubaszni, gościnni i bardzo ekspresyjni. Silnie poczuwają się do swojej społeczności, wyróżnia ich patriotyzm lokalny, przy którego temacie są nieco narcystyczni. Lubią dobrze zjeść i wypić (najczęściej piwo). Ich celem jest wzbogacenie się poprzez pracę i zapewnienie sobie mocnej pozycji między państwami oraz innymi rasami. Nikt nie chce z nimi zadzierać, ponieważ dysponują dużą siłą militarną i zbrojeniową.
- Ø **Gobliny** – swoje siedlisko mają na bagnach, gdyż wysokie drzewa zapewniają im tam cień. Ich skóra jest twarda i zielona. Są istotami na pół ucywilizowanymi, na pół dzikimi. Przy za długim kontakcie ze słońcem ich ciało kamienieje, co jest nieodwracalnym procesem. Słyną z niesymetrycznej, opuchniętej, usianej bruzdami twarzy, krzywych zębów i obrzydliwego zapachu. Są istotami budzącymi powszechne obrzydzenie u ludzi. Umieją korzystać z narzędzi i ognia, łączą się w hordy, ale nie są zbyt inteligentni. Ich ciało jest dużo większe i cięższe od ludzkiego. Są neutralnie nastawione do ludzi, chyba że ci wejdą na ich tereny, czego unikają, ponieważ gobliny trudno jest pokonać w bezpośredniej walce, zwłaszcza na bagnistym terenie, gdzie mieszkają.
- Ø **Zmiennokształtni** – żyją wśród ludzi, ukrywając swoje umiejętności. Są to ludzie, którzy w części bądź w całości mogą zmienić swoje w ciało danego zwierzęcia, a bardzo rzadko nawet w kilka różnych zwierząt. Przemiana często bywa bolesna i czasem wywołwana jest wbrew woli zmiennokształtnego. Z historii znane są przypadki, gdy zmiennokształtny, który nie potrafił panować nad swoimi mocami, przemienił się, przyuważony przez ludzi. Był wtedy poddawany torturom do śmierci, traktowany jako wynaturzenie, które nie ma prawa istnieć. Dwa typy przemian utkwiły w ludzkich opowiadaniach na dłużej: opowieść o wilkołakach – istotach żyjących wśród ludzi, przejmujących ich obyczaje, które następnie zmieniają się w wielkiego wilka, by podczas jednej z pełni pożreć swoich niedawnych kamratów, a także wampirach – istotach za dnia żyjących wśród ludzi, w nocy zamieniających się w krwiożerczego nietoperza, żywiącego się ludzką krwią. Zmiennokształtni przynależą do podziemnych klanów, z którymi są bardzo mocno związani – grupy te oferują im poczucie bezpieczeństwa, ale i

przynależności do „odmieńców”. Starają się nie wychylać ze strachu przed prześladowaniami.

Mapa pogładowa:



Obyczaje:

Ø Ludzie:

Dzień Wynalazków – święto, którego głównym wydarzeniem jest konkurs, promowany i sponsorowany przez wyznawców nowej religii. Każde miasto wyznacza swojego kandydata z najlepszym wynalazkiem, gdy wynalazca wygra, otrzymuje nagrodę pieniężną, a miasto, z którego pochodzi, umacnia swoją pozycję w państwie. Święto jest też dobrą okazją dla handlarzy, którzy sprzedają wtedy inne przedmioty technologiczne.

Pod koniec lata obchodzone jest Święto Plonów, którego funkcją jest zapewnienie obfitych zbiorów w roku następnym. W dzień ten na rynku miasta odbywa się wielki targ z

dziesiątkami kramików, mających w swojej ofercie sprzedażowej produkty z innych miast, ale i lokalne wytwory.

Święto odbywające się podczas zimy, w najdłuższą noc w roku, nazwane Świętą Nocą, jest celebracja bóstwa słońca, która ma za zadanie uchronić ludzkość przed zapadnięciem wiecznej nocy i zapanowaniem dnia po najdłuższej nocy w roku. Podczas tego święta nie można podejmować żadnych kroków przeciwko naturze – najlepiej nie wychodzić w ogóle z domu. Każdy powinien mieć zapaloną świecę w oknie swojego domu, na chwałę i cześć bóstwa słońca, oraz przygotowany w domu poczęstunek, jakby Ciemność zakradła się do jego pokoju i chciała nim zawładnąć.

Śluby między rasami są zabronione. Dzieci nie czystej rasy ludzkiej są stygmatyzowane i wydalone ze społeczeństwa.

Śluby odbywają się jedynie przez wiosnę, wraz z odradzającą się przyrodą. Wzięcie ślubu w inną porę roku sygnalizuje nieszczęście i szybkie wygaśnięcie miłości małżeńskiej.

Raz do roku odbywa się Dzień Miasta, na który przyjeżdża lord, który obecnie rządzi krajem. Organizowana jest uczta dla najwybitniejszych obywateli w mieście. Odbywają się pokazy sztuk teatralnych i muzycznych, na sprzedaż wystawiane są obrazy, rzeźby czy inne wyroby rękodzielnicze. Otwiera się wiele kramów z piwem czy innymi trunkami.

Nigdy nie można wchodzić w butach do domu, gdyż oznacza to przyniesienie nieszczęścia i innych kłopotów.

Obrzędy związane z religią.

Elfy:

Obchody cyklu lunarnego – w czasie tych obchodów urządzone były koncerty, śpiewano stare pieśni. Odprawiano też rytuał oczyszczania wody, nieodłącznie związanej z księżycem.

Są wegetarianami.

Dbają najbardziej o najstarszy las na ich terytorium, przypisując mu miano prawie że świętego.

Wielkim szacunkiem darzą starszych z rodu, wystąpienie przeciw nim traktowane jest jako jedno z największych przestępstw.

Niektóre elfy dzięki magii miewają wizję, są one otoczone czcią i szacunkiem, służą czasem społeczności w funkcji wyroczni.

Krasnoludy:

Po pracy lubią pić piwo w grupie przyjaciół.

Zasada gościnności – każdego gościa, który postanie w ich domu, muszą obsłużyć najlepiej, jak umieją.

Przed pracą mają zwyczaj śpiewać pieśń, która ma im pomóc w pracy i wpłynąć na dostatnie znaleziska materiałów.

Obchodzą Dzień Pomyślności, na którym urządzą wielką ucztę, w której uczestniczyć może cała społeczność krasnoludów. Każdy przynosi coś od siebie, czy to jedzenie czy trunek. W uczcie krasnoludom towarzyszą radosne śpiewy, natomiast

Nie wyznają żadnej religii, z tego też powodu nie obchodzą żadnych świąt z nią związanych.

Religia – ludzie

Ø Religia monoteistyczna, która wypiera bóstwa politeistyczne.

Ø Religie politeistyczna: Jest związana z kultem bóstw naturalnych, związanych z naturą.

- **Kult bóstwa drzewa** – ludzie wierzą, że bóstwo to karmi się krwią elfów. Raz na kwartał zabijają elfa w ofierze, wierząc, że jego krew przyczyni się do wzrostu drzewa położonego na głównym placu świątyni. Im większe jest to drzewo tym więcej szczęścia będzie w życiu wyznawców. Wykonanie tego rytuału wiąże się z pozyskaniem błogosławieństwa i opieki od boga. Jest to bardziej sekta niż oficjalny kult, dostaje jednak przyzwolenie na działanie od władz państwowych.
- **Kult bogini zboża** – jeżeli ludzie dobrze dbają o ziemię to bogini sprawia, że rośliny są smaczniejsze i rosną. Żeby tego doświadczyć i zdobyć błogosławieństwo to ziarna muszą być przechowywane przez jeden miesiąc w kapliczce, która została zbudowana w miejscu, gdzie bogini zboża zgubiła kryształowe ziarno mieniające się wszystkimi kolorami, symbol dobrobytu.
- **Kult bóstwa wody** – handlarze i marynarze wierzą, że aby bezpiecznie podróżować po wodzie, przed wypłynięciem w rejs należy umieścić w wodzie kosz z jedzeniem dla bóstwa wody, prosząc o pomyślne dopłynięcie do portu. Wierzą, że bóstwo, zobaczywszy kosz produktów zdobytych za pomocą natury, ulituje się nad podróżującymi i zapewni im dobrą podróż. Gdy rejs zakończył się tragedią, tłumaczono to marną jakością ofiary, która została złożona.
- **Kult boga słońca i księżyca** – oblicze tego boga jaśnieje promieniami. Za dnia patrzy się on na ludzi, ale nocą, gdy się obróci, słońce (czyli jego twarz) znika i widać jedynie jego odbicie w lustrze, w którym się przegląda (księżyc jest więc lustrzanym odbiciem jego twarzy). Ludzie

wierzą, że za dnia trzeba ciężko pracować, natomiast kiedy wszędzie księżyc, jest to czas odpoczynku, ponieważ bóg się obrócił i nie patrzy.

- **Kult Ciemności** – Ciemność to siła, która jest wszędzie tam, gdzie cień i noc. Wierzy się, że opętuje ludzi i zmusza ich do popełniania zbrodni. Chcąc uchronić się przed nią przemierzając las, należy mieć przy sobie małą butelkę wina, a gdy jest potrzeba nocowania poza domem, w terenie – trzeba wylać ją wokół obozu, ponieważ Ciemność lubuje się w dobrym winie i, przy jego działaniu łagodniejąc, pozwala ludziom przebywać na swoim terytorium.
- **Kult faerie** - ludzie wierzą w nie, nazywając je również wróżkami. Wyobrażonym obrazem tych istot są piękne kobiety w obszernych, powiewających na wietrze sukniach, z długimi włosami i skrzydłami motyla. Wyznawcy tego kultu wierzą, że jak wystawi się przed drzwi domu mały, drewniany, wyścielany słomą domek to wróżka w nim zamieszka i przyniesie rodzinie dobrobyt.

Ø Religia monoteistyczna dotyczy postępu technologicznego. Według jej zasad istnieje bóstwo, któremu w ofierze trzeba składać wytwory ludzkiej technologii. Nauka i oświata są obszarami, które zwłaszcza opanowywane są przez tę religię. Zachęca do siebie ludzi wizją łatwego i przystępnego życia, bez ciężkiej pracy, pozyskując w ten sposób wielu, zmęczonych swoimi obowiązkami wyznawców. Idea boga, który nie ingeruje w sprawy ludzkie, ale cieszy się z powodzenia istot, które stworzył, a składanie mu wyrobów ludzkich ma zapewniać dalsze powodzenie w postępie technologicznym. Uważa się, że umiejętności i marzenia ludzkie do szerzenia swojej cywilizacji i wymyślania nowych wynalazków, ludzka pomysłowość i kreatywność, są darami od boga, które trzeba rozwijać. Bóg przedstawiany jest jako klepsydra, ponieważ związany jest z wyobrażeniem czasu, który kontroluje wszystko i jest walutą życia. Kulturowanie boga nie odbywa się w świątyniach, ale w ośrodkach założonych w imię nauki.

Bohaterowie

Ø **Liatrix** – była kiedyś faerie domową, ale sprzeciwiła się naturze i została za to ukarana. W domu, którym się opiekowała, zachorował pewien młody chłopak. Jego matka bardzo cierpiała na widok bólu swojego dziecka. Faerie wiedziała, że natura chciała odebrać życie chłopcu. Wkrótce dostała zadanie, by sprowadzić na niego śmierć, lecz widząc cierpienie rodzicielki, nie zrobiła tego, w zamian pomagając nastolatкови wyzdrowieć. Było to dość niezwykle dla jej gatunku, ponieważ w większości faerie nie posiadały ludzkich uczuć, m. in. empatii. Prawdopodobnie upodobniła się ona za bardzo do ludzi i po jakimś czasie spędzonym z nimi, przejęła niektóre ich cechy. Po tym zdarzeniu kolor jej skóry zaczął zmieniać swój odcień z szarego na jasnobeżowy, skrzydła odpadły, większość cech fizycznych właściwych dla jej gatunku również zniknęła. Straciła błogosławieństwo natury, a także magię, dzięki której mogła wykonywać jej polecenia. Wypchnięta z własnej rasy, Faerie musi znaleźć dla siebie miejsce, bo nigdzie nie przynależy – ani do elfów, którzy są jej najbliżsi pod względem genotypu, ani do ludzi,

ani też do żadnej innej rasy na świecie.

W życiu przed wydarzeniem była faerie domową. Na jej głowie znajdowały się czułki, posiadała dwie pary górnych odnóży. Część jej ciała pokrywało białe futro, znajdowało się ono na klatce piersiowej, okalając ją i porastało dolną część od pasa w dół. Jej skóra była szara. Posiadała duże, ciemne oczy i białe, krótkie włosy. Jako faerie zajmowała się tworzeniem kurzu na przedmiotach oraz opiekowała się zwierzętami w oborze.

W życiu po wydarzeniu jest niską kobietą o długich, ciemnych włosach i nadzwyczaj dużych, ciemnych, prawie czarnych oczach. Jej skóra jest bardzo jasna, przypominająca w swoim odcieniu elficką. Posiada lekko szpiczaste uszy. Jej ciało wygląda zupełnie jak ludzkie, jednakże posiada parę cech, które mogą świadczyć o jej niedawnej przynależności do rasy faerie. Są to blizny po skrzydłach i dwa, małe „rogi”, wypustki na czole, świadczące o byłej obecności czułek.

- Ø **Hektor** – człowiek, mieszkający w wiejskim domu nieopodal lasu, któremu pomogła faerie. Później wykorzystał jej naiwność i zagubienie, kiedy szukała u niego pomocy po przemianie. Zgwałcił ją, przetrzymywał w szopie, dopóki nie uciekła.

Problem bohaterów

- Ø Brak przynależności, wykluczenie – Liatris została wykluczona ze swojej społeczności, musi się pogodzić z uczuciem straty, powoli zanika jej więź ze starym życiem. Również po przemianie nie ma dla niej miejsca w żadnej z ras.

- Ø Odnalezienie siebie w nowym świecie – Liatris musi odnaleźć się w świecie ludzi, przyjąć ich zwyczaje, dla niej zupełnie niezrozumiałe. Nie przynależy do żadnej z ras, więc towarzyszy jej ciągłe uczucie niezrozumienia i wykluczenia. Faerie straciła wszystko, co ją definiowało, upodobiła się do człowieka. Odkrywa przy okazji przemiany zupełnie nowe uczucia, potrzeby, swoją seksualność i zaskakujące przemiany ciała, w tym własną płciowość (jest kobietą, a faerie nie miały płci). Musi dostosować się do nieznanych jej norm, ponieważ inaczej będzie wykluczona ze społeczeństwa, marginalizowana. W dodatku jest w tym świecie sama, a człowiek, któremu zaufała i pomogła, zdradził ją i wykorzystał. Wiedzie do kolejnego problemu, czyli braku zaufania, strachu przed wykorzystaniem, zdradą, krzywdą.

Konflikt

- Ø **Ludzie vs elfy** – poświęcanie elfów dla boga (brak reakcji władz na takie praktyki), odbieranie im terenów, próba zawładnięcia nad ich rasą pod argumentem wyższości. Korzystają na tym krasnoludy, które dostarczają im broń.

- Ø **Natura vs technologia** – związane też z religią. Technologia zaczyna przeczyć naturze, potrzebne są wycinki lasów, prowadzone są eksperymenty na zwierzętach i przedstawicielach innych ras niż ludzka. Technologia jest domeną ludzi i w pewnym sensie

krasnoludów. Natura zaś domeną elfów i faerie. Konflikt tych ras rozgrywa się również na polu obrony natury przed niszczycielską technologią ludzką.

Ø **Religia monoteistyczna vs religia politeistyczna** – pomiędzy nimi nie ma wojny, istnieją one równolegle. Ich walka objawia się na poziomie zdobywania jak największej ilości wyznawców. Konflikt ten ma też wymiar jednostkowy, wewnętrzny, gdyż osoby do tej pory wierzące w religię politeistyczną, która definiowała ich życie, zachęcane przez obietnice podniesienia standardów życia dzięki technologii, zastanawiają się nad zmianą wyznania, obmyślając teoretyczne skutki ich decyzji.

Ø **Jednostka vs społeczeństwo** – przedstawienie problemów jednostki innej niż typowe społeczeństwo ludzkie. Nie jest to tylko problem głównej bohaterki, ale i różnych zmiennokształtnych, elfów nieczystej krwi oraz wszelkich innych jednostek uznawanych za odmienne, które pomimo bycia członkiem społeczeństwa, są z niego wykluczane ze względu na swoje cechy czy poglądy, świadczące o ich „inności”.

Ø **Zaufanie vs samotność** – Liatris musi wybrać, komu może zaufać, a komu nie. Bez ludzi wokół siebie będzie skazana na samotność i wykluczenie, nie otrzyma żadnej pomocy, będzie zagubiona i popadnie w skrajnie złe emocje. Jednakże strach może okazać się większy niż rozumowe działanie.

Struktura historii:

- Przedstawienie funkcjonowania faerie, pokazanie ich roli w naturze, podkreślając ich infantylizację, przedstawiając je jako jednoznacznie dobre.
- Liatris pomaga jednemu z ludzi, młodemu chłopakowi, który wzbudził jej litość.
- Pokazanie okrucieństwa natury, bolesnej przemiany i w końcu wykluczenia z grupy faerie.
- Prośba o pomoc skierowana do człowieka, rozpacz.
- Zdrada, odrzucenie, gwałt.
- Ucieczka.
- Poszukiwanie miejsca dla siebie, odkrywanie świata ludzi, ale i swojej nowej tożsamości. Definiowanie swojego życia na nowo.
- Poznawanie struktury rządzącej społeczeństwem, wnikanie w hierarchię, tworzenie własnej osobowości. To też czas na spotkania z innymi bohaterami. Walka z brakiem zaufania, strachem przed innymi jednostkami.