

Was ist ein Rollenspiel ?

„Als Rollenspiel (englisch Role-Playing-Game, kurz RPG) bezeichnet man in der Spielwissenschaft eine Spielform, bei der die Spielenden die Rollen realer Menschen, fiktiver Figuren, Tiere oder auch Gegenstände übernehmen. Dies können die eigenen Eltern, Lehrer oder Freunde, aber auch Wunschfiguren aus dem Abenteuerbereich, Tiere wie Hunde oder Katzen bzw. Maschinen wie Motorräder oder Flugzeuge sein. Die Spielwissenschaftler S. A. Warwitz und A. Rudolf beschreiben den Spielgedanken dieser sehr beliebten Spielgattung als „spielend ein anderer sein“. Pen-&-Paper-Rollenspiele verwenden meistens ein umfangreiches Regelwerk, das mit einfacher Mathematik und Würfeln arbeitet. Meistens übernimmt ein Spieler die Rolle des Spielleiters; er beschreibt die Umgebung, die Reaktion der Umwelt auf Aktionen der Spieler und schlüpft in die Rolle von Gegnern oder Freunden der Gruppe. Er überlegt sich im Vorfeld Abenteuer – oder entnimmt selbige aus kommerziell produzierten „Heftabenteuern“, die die Spielergruppe bestehen muss. Außerdem sorgt er dafür, dass die Spielregeln eingehalten werden. Entscheidungen, z. B. der Ausgang eines Kampfes, werden durch Verrechnen verschiedener Eigenschaften der Kontrahenten, wie z. B. Stärke oder Rüstungswert und des Würfelerggebnisses als Zufallselement herbeigeführt.“ - Quelle Wikipedia

Was sind die Elysischen Welten ?

Mein Ziel war es, eine Spielwelt zu erschaffen in der verschiedene Kampagnen gleichberechtigt nebeneinander existieren können. Dank der holografischen „Parallelwelten“ Theorie im Elysischen-Multiversum ist dies nicht nur möglich, sondern eine der zentralen Spielmotivationen. Verschiedene Gruppen spielen im gleichen „Realität Strang“, so das deren Spiel zwangsläufig auch Auswirkungen auf andere (und zukünftige) Gruppen haben wird oder zumindest könnte. Außerdem wollte ich unbedingt den Kampf der Demiurgen gegen die Bodhi beibehalten was, dank dem Konflikt dieser beiden Schöpfung Philosophien, nun zu einem der Kernelemente dieses Multiversums geworden ist. Dadurch, dass verschiedene „Realitäten“ ineinander verzahnt sind kann man zum einen mit verschiedenen Setting Ideen arbeiten, (also auch unterschiedlichen „Naturgesetzen“) und zum anderen eine Geschichte von wahrhaft epischer Tragweite aufziehen. Zum Spielen benötigt man eine Version (Hardcover oder PDF) des Fate Core Regelwerkes. (<https://faterpg.de/>) Zusätzliche Erweiterungen wie das Fate Handbuch, das Fate Science Fiction Handbuch, das Fate Horror Handbuch, das Fate Antagonisten Handbuch oder das Wearing the Cape Setting Buch können hilfreich sein.

Was bedeutet „Exodus“ ?

Die Definition lautet : *»Ein Exodus ist die Abwanderung bzw. der Auszug einer großen Gruppe aus einem Gebiet. So etwa der biblische, von Moses angeführte Auszug der zwölf Stämme Israels aus dem alten Ägypten, geschildert im 2. Buch Mose, welches ebenfalls den Namen Exodus trägt.«* Im Falle der Elysion Worlds bedeutet dies, es geht um den »Exodus« der Elder aus jener Welt, in welcher sie entstanden sind und welche somit auch ihre heimische Sphäre darstellt. Es geht aber auch um den »Exodus« dieser Wesen aus der manifestierten „Realität“ hinaus, getrieben von der Sehnsucht nach dem heimatlichen Elysion. Jener verschränkten Sphäre hinter dem manifestierten Quantenschaum. Somit gibt es einen doppelten Exodus in dem diese Wesenheiten gefangen sind, sozusagen das »Ying und Yang« dieser zerrissenen Entitäten. Ein Exodus, welcher das Schicksal dieser Wesenheiten entscheiden wird.

Wie funktioniert die Elysische Membrane ?

Um die Elysische Membrane besser verstehen zu können, sollte man am besten jene Wesenheiten sprechen lassen, welche diese Membrane erschaffen haben, die Demiurgen und Bodhi, um deren Weltanschauung ein wenig besser verstehen zu können.

»Hast du jemals darüber nachgedacht was Realität wirklich bedeutet ?

Wenn du dir die Quantenphysik anschaust, wirst du feststellen das Realität sich erst dann manifestiert wenn ein Beobachter sie betrachtet. Bis dahin ist sie einzig eine unendliche Welle von Möglichkeiten.

Erst der begrenzte Blick des Betrachters, begrenzt durch dessen Vorstellungskraft und Erfahrung, zwingt der Welle die manifestierte, körperliche Form der Materie auf. Eingeschränkt in die begrenzten Vorstellungen Paradigmen des Beobachters.

Mitunter könnte man somit also Realität als Kerker eines un kreativen Geistes sehen, der sich sein eigenes Gefängnis geschaffen hat. Die Seele dagegen ist sozusagen der fühlende Geist innerhalb dieses materiellen Fegefeuers, welches der Seele die einschränkende Hülle des EGO aufbürdet. Nur eine wache, offene und kreative Seele kann diese Hülle zerstören. Ein Prozess der durchaus lange dauert und schmerzhaft sein kann, an dessen Ende jedoch die Geburt eines neuen Blickwinkels steht.

Die Frage ist nur, ob du bereit bist diesen schmerzhaften Weg des Bodhi zu gehen, um das Elysiion verstehen und erreichen zu können. Es obliegt dir, sich dabei helfen zu lassen oder aus Angst vor der Konsequenz die Augen zu verschließen und in deinem selbst erschaffenen Verlies zu verbleiben. Die Antwort darauf kannst nur du allein geben.«

-- Gautamu – (Bodhi)

»Realität besteht aus Atomen, Molekülen, Chemischen Verbindungen, Strahlungswellen, geschaffen von der unbändigen Kraft eines machtvollen Geistes. Er allein ist die Waffe mit der man Realität erschaffen, aufspalten, verändern und kontrollieren kann.

Auch wenn das Elysiion der Legenden, jener mystische Ort der Träumer und Schwächlinge, sich wahrlich utopisch und zauberhaft anhört, so ist es doch ohne Zweifel der evolutionäre Geist des eigenen EGO, der einer solchen Phantasie hoch überlegen ist. Evolution ist und bleibt eine entropische Schlacht in dem einzig der starke einen Evolutionären Schritt nach vorne machen kann.

Er allein und sein EGO, sind in der Lage sich eine Realität zu gestalten die wahrhaft dem entspricht was andere verklärt ein friedvolles Elysiion nennen und dennoch nicht begreifen, dass man dafür erst einen Krieg gewinnen muss. Einen Krieg der auf körperlicher, mentaler und emotionaler Ebene geführt werden muss, ohne Rücksicht auf Verluste oder Regeln. Gegen sich selbst und jeden anderen. Denn nur so erreicht man sein persönliches Elysiion.«

-- Fenix – (Demiurg)

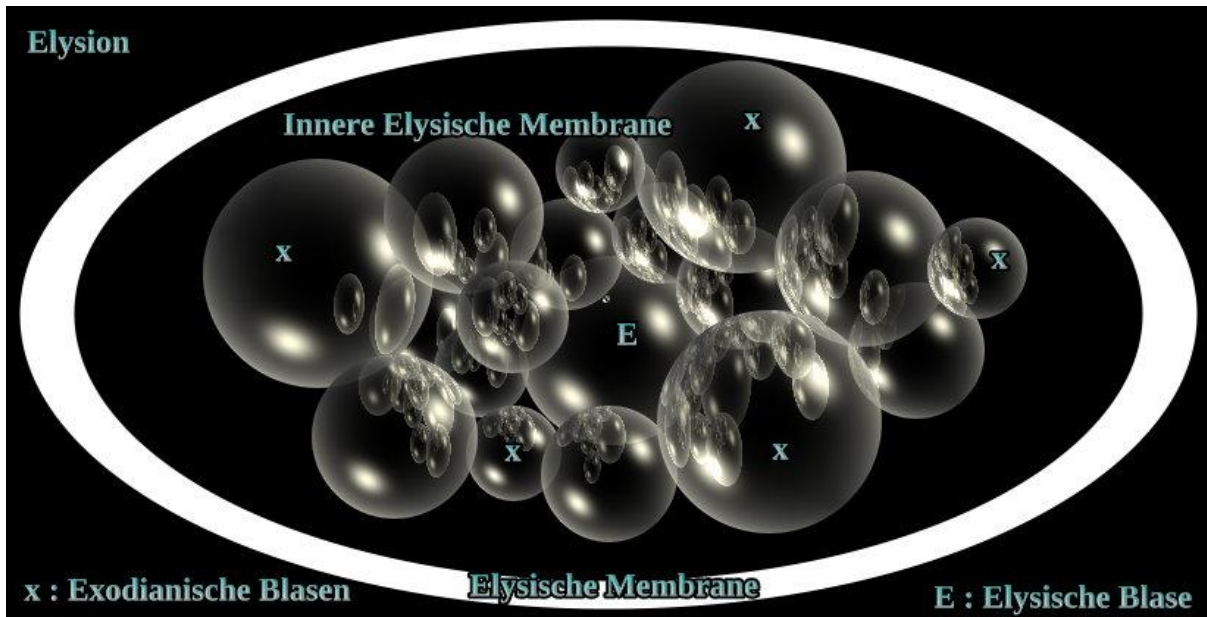
Die Funktion der Elysischen Membran

Die Elysischen Blasen liegen eingebettet in der »Elysische Membran«, jenen Bereich der kosmischen Naturgesetze aus dem »Realität« entsteht. Außerhalb der »Membran« liegt »Elysion«, der Ort an dem das vollständig miteinander verschränkte Quantenbewusstsein inmitten des vibrierenden Quantenschaumes beheimatet ist. Dies ist auch der Ort aus dem die „Elder“ stammen. Immer wieder steigen einige dieser Wesenheiten tiefer hinab in die Vibrationen des Quantenschaum und fangen sich dabei im Exodianischen Sog und dem Geflecht aus der von ihnen geschaffenen, manifestierten, erstarrten, holographischen „Materie“ und ihres dadurch wachsenden eigenen EGOs. Diese Wesenheiten sind dann Gefangene ihrer Neugierde, Wünsche, Sehnsüchte, Triebe und dennoch erfüllt von der tiefen Sehnsucht nach Elysion. Sie haben den EXODUS aus dem wahren Elysion hinter sich, von dem sie noch schwer traumatisiert sind und sind gleichzeitig bemüht einen EXODUS aus der erstarrten Realität zu suchen, zurück in die entrückte Heimat. Da der Exodianische Sog vibrierende Quantenwellen des Quantenschaumes jedoch nur schwer aus seinem Ereignishorizont entlässt, ist es beinahe unmöglich ihn in die andere Richtung zu verlassen um nach Elysion zurück zu kehren. Dafür muss der Elysische Turm in der Elysischen Blase betreten werden, was jedoch nur den mental stärksten und weisesten Eldern gelingt.

Die »Realität« dieser „inneren“ Blasen der Membrane teilt sich auf in parallele Manifestationen von erstarrtem Quantenschaum, bestehend aus einer erstarrten, manifestierten holographischen Quantenwelle (Möglichkeitswelle). Es gibt unzählige von ihnen und die Lebewesen welche diese erstarrten Wellen bevölkern sind quasi nur eine Quantenschwingung von einander getrennt. Sie spüren die Anwesenheit von etwas »anderem« sind jedoch (meistens) nicht in der Lage die volle Tragweite ihrer gemeinsamen Existenz zu begreifen. In der inneren Elysischen Membrane „schwimmen“ somit die „Exodianischen Blasen“, welche sich zwar gegenseitig nicht einfach so beeinflussen können, welche aber dennoch miteinander verschränkt und verbunden sind. Da die Membrane sich ausdehnt, sobald ein „Elder“ sich statisch verankert um einen Evolutionssprung durchzuführen, werden in der Membrane auch immer wieder neue Blasen geschaffen. In diesen Blasen aus erstarrten Quantenwellen, welche man am ehesten mit parallelen Universen vergleichen kann, entsteht mit der Zeit Leben. Zumindest wenn der dort verankerte Elder dies wünscht. Der Elder manifestiert und verankert sich zumeist im Kern seiner Blase, was in den meisten Fällen die Sonne eines Systems, oder aber ein gewaltiges schwarzes Loch darstellt. Er setzt somit die Evolution innerhalb seiner Blase in Bewegung. Die erstarrte Quantenwelle innerhalb der Blase erschafft „holografische Materie“. Somit ist die Blase eines Elder gefüllt mit toter und belebter holografischer „Materie“ oder auch einfach Informationen, begrenzt von der holografischen Membran dieser Blase. Dies soll das Leben innerhalb der Blasen antreiben sich zu entwickeln um eines Tages die Blase zu durchstoßen und den Durchgang in die innere Elysische Membrane und somit auch in andere Exodianische Blasen zu ermöglichen.

Die Elder nutzen diese Möglichkeit um ihr geschaffenes Leben als Sporen zu nutzen. Diese Sporen sollen die Membrane durchqueren und in die Blasen anderer Elder eindringen. Dort sollen sie, je nach evolutionärer Weltanschauung des Elder, das dort vorhandene „Leben“ unauffällig lenken und lehren, oder aber unter Druck setzen und nach Möglichkeit assimilieren. Da somit ein Elder in die Sphäre eines anderen Elder eindringt, ist ein Konflikt zwischen beiden Blasen und dem darin enthaltenem Leben unvermeidbar. Die Elder erhoffen sich damit ihren Einfluss oder aber ihre Macht zu mehren. Da sie nur über die Interaktion mit dem belebten Holografien mental wachsen und stärker werden können. Etwas das sie benötigen wenn sie ihren Exodus zurück nach Elysion antreten wollen. Es herrscht somit ein „evolutionärer Konflikt“, der einem Wettrennen gleicht, zwischen den in der Blase inkarnierten Eldern und deren beseelten „Biomaterial“.

Exodianische Blase : Elder manifestieren sich innerhalb ihrer Exodianischen Blase in verschiedenen Formen. Dies kann die Sonne eines Sonnensystems sein, aber auch ein Planet, oder eine gänzlich andere Konstruktion wie ein schwarzes Loch sein. Sie erschaffen durch die Manifestation eine eigene Blase. In dieser legen sie die Parameter und Naturgesetze der holografischen, toten und belebten „Materie“ fest, welche diese Blase füllen wird. Wenn ein Elder eine Blase verlässt, bedeutet dies nicht zwangsläufig deren Erlöschen, da die dort entstandenen und lebenden „Seelen“ ihre „Realität“ weiterhin beobachten und sie somit stabil, bzw. erstarrt halten und die Quantenwelle davon abhalten zurück in die Wellenbewegung zu fallen. Zumeist hinterlassen Elder, welche ihre Blasen aufgeben, sogar einen „mentalen Fingerabdruck, welcher sie mit der Blase weiterhin verbindet. Dieser Fingerabdruck ermöglicht dem Elder die Blase weiterhin zu beobachten, zu beeinflussen und somit am kollabieren zu hindern.



Elysische Blase : Die Elysische Membrane besteht aus unzähligen Exodianischen Blasen. Inmitten der Elysischen Membrane liegt die Elysische Blase. Sie ist die „Geburtszelle“ der Elysischen Membrane. Innerhalb der Elysischen Blase ist ein Sonnensystem erstarrt, deren holografische Materie auf dem Zentralplaneten des Systems den Elysischen Turm manifestiert hat. Dieser Turm ist ein Durchgang zwischen ElySION (dem Schaum der Quantenwellen) und der Elysischen Membrane. Durch diesen Turm strömt der Exodianische Sog, welcher Quantenwellen und unvorsichtige Elder in die Elysische Membrane befördert. Die Ereignishorizonte des Turmes sind innerhalb des Turmes verankert. Der Planet auf dem sich dieser Turm befindet heißt Exodia und in ihm ist der älteste aller bekannten Elder manifestiert. Sein Name lautet Abraxas. Es ist unbekannt ob er sich der Gruppierung der Bodhi oder aber der Demiurgen zugehörig fühlt. Die „Wolken“ aus Quantenwellen dienen den Eldern zur Gestaltung neuer Exodianischer Blasen. Auch „Psionisch“ oder „Magisch“ begabte Seelen nutzen diese Wellen um ihre Kräfte zu wirken. Diese Wolken strömen also permanent durch die gesamte Elysische Membrane, nachdem sie den Elysischen Turm verlassen haben.

Jede Blase, ob nun die Elysische oder die Exodianischen, werden von der holografischen Membrane umschlossen. Diese ist sozusagen eine Grenze der Blase, welche einen Austausch der erstarrten holografischen Materie mit anderen Blasen verhindert. In ihr sind gleichfalls alle Informationen der jeweiligen Blase gespeichert und können abgerufen und theoretisch auch verändert werden. Magische bzw Psionische Seelen und natürlich Elder sind dazu in der Lage. Mitunter gelingt es Zivilisationen mit Hilfe der Evolutionären Unterstützung ihres Elder einen Technologielevel zu erreichen mit dessen Hilfe sie in de Lage sind Techniken zu entwickeln um mittels Portalen, Raumfahrzeugen, Ritualen oder anderer Technologien die holografische Membrane zu durchstoßen in eine andere Exodianische Blase vorzustoßen.

Die Elysische Blase und der Elysische Turm auf Exodia

Die Elysische Blase ist die Keimzelle der Elysischen Membrane. Aus ihr entwickelten sich die unzähligen Exodianischen Blasen. Jedes mal wenn ein Elder dem Exodianischen Sog erlegen ist und in die Elysische Blase gelangt, so sammelt er dort Kraft und durchstößt eines Tages die Holografische Membran um eine eigene Exodianische Blase zu erschaffen in der er wachsen und stärker werden kann. Er nutzt dazu jene Quantenwellen, welche den Elysischen Turm verlassen haben und nun die innere Elysische Membrane füllen. Diese Blase haftet sich an andere Exodianische Blasen. Den Kern dieser Blasen bildet jedoch die Elysische Blase.

Der Elysische Turm besteht aus zwei Elementen, welche jeweils auf den beiden Exodianischen Superkontinenten AKASHA und HAL stehen. Jedes Element des Turmes ist eine Kristalline Säule mit einem Durchmesser von einem Kilometer. Seine Höhe reicht bis in die Troposphäre in etwa fünfzehn Kilometer Höhe. Dort verändert sich seine Struktur. Er beginnt auszugasen. In diesem Bereich kommt es immer wieder

zu gewaltigen wellenartigen Verwerfungen der „Realität“ wenn Quantenwellen den Ereignishorizont verlassen. Über die komplette äußere Hülle der Elemente verlaufen beständig Wellen von seltsamen Runen, Zeichen und Hieroglyphen. Auch ändert sich seine Farbgebung jeweils beständig beim Auftreffen von Photonen der Sonne. Nur das Turmelement in Infernus, auf dem Kontinent HAL zeigt diese wellenartigen Verwerfungen in der Troposphäre auf. Er wird auch oft als „Pluspol“ bezeichnet, da er Quantenwellen in die Elysiische Membrane befördert. Das Turmelement in Shangri-la, auf dem Kontinent AKASHA, wird als „Minuspol“ bezeichnet, da er vermutlich die Quantenwellen aus Elysiion abzieht. Somit könnte man bezüglich des Exodianischen Soges davon sprechen, dass in Shangri-la der Eingang und in Infernus der Ausgang dieses Soges liegt.

In der Nähe der Turmelemente versammeln sich gerne Wissenschaftler um ihre Experimente durchzuführen oder ihre Thesen zu untermauern. Auch ist dies ein Ort der Anbetung und religiösen Wallfahrten. Auch sind dort Unmengen an Tempeln für verschiedenste Elder errichtet. Die beiden Orte sind somit der spirituelle und geistliche Mittelpunkt von Exodia.

„Am Anfang existierte alles und nichts, gleichzeitig in völliger Harmonie zueinander. Dann geriet Abraxas in den Exodianischen Sog und wurde aus dem Elysiion gerissen. Nachdem er eine Ewigkeit in Angst, Verwirrung und Neugierde verharrte, schuf er innerhalb eines Augenblicks mit Hilfe der Quantenwellen die Elysiische Blase. Um nicht davon getrieben zu werden verankerte er seine „Seele“ in einem Anker. Dieser Anker war manifestierter Gedanke. So wurde aus einer mentalen Projektion eine materielle Holografie. Der Planet Exodia und sein Sonnensystem Exodus waren geboren. Abraxas selber wählte Exodia als seinen „Hort“.

In seiner unendlichen Einsamkeit schuf er Evolution und manifestierte Aspekte seiner Seele in dieser neuen Materie. So erschuf er die ersten Lebewesen, welche von nun an danach trachteten sich zu entwickeln und nach ihrem Tode wieder ein Teil von Abraxas zu werden. Mit der Zeit manifestierten sich immer neue Elder in der Elysiischen Blase. Diese waren ebenso verängstigt und verwirrt wie Abraxas zuvor. So flüchteten sie, als sie deine Präsenz spürten und schufen sich eigene, kleine Exodianische Blasen.

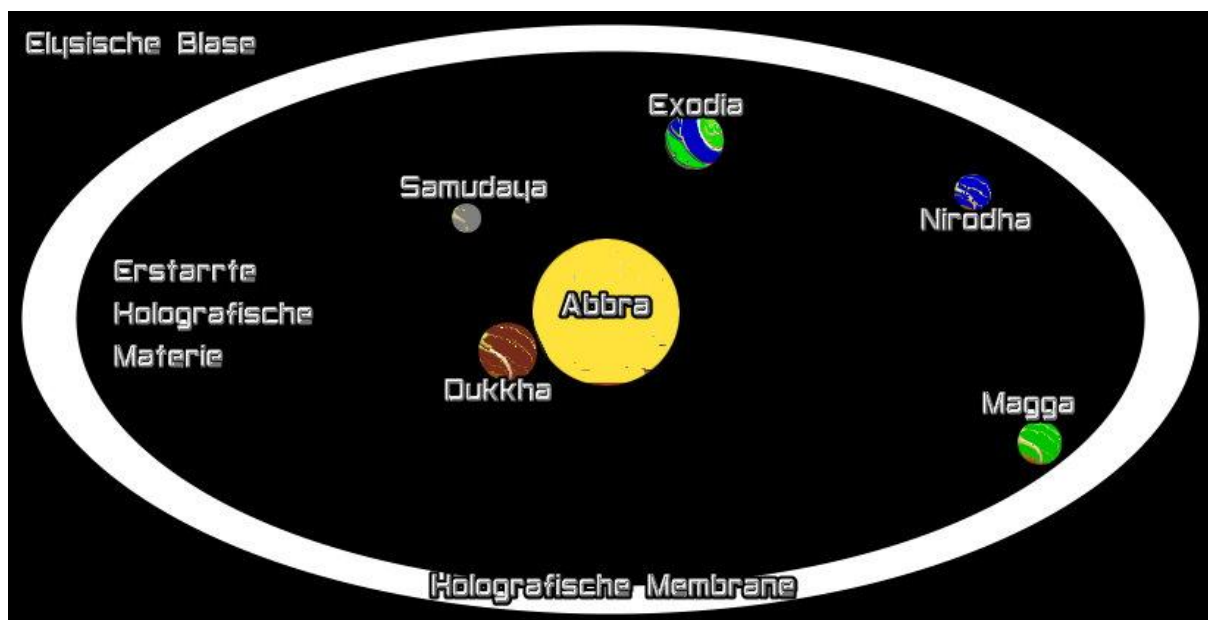
Als Abraxas spürte, dass seine „Geschwister“ von ihm Abstand nahmen, war er sehr betroffen. Die Einsamkeit wurde so groß, dass er sich in Meditation begab, einen Zustand in dem er sich noch heute befindet. Mit jedem Atemzug nimmt er große Mengen Quantenwellen aus dem Elysiion auf, welche er beim Ausatmen in die Elysiische Blase strömen lässt. Wir nennen diese Brücke, die Abraxas erschaffen hat, den Elysiischen Turm. Dieser nimmt den Exodianischen Sog und assimiliert ihn in das materielle Konstrukt von Exodia.“

- Gautamu - (Bodhi)

„Der Elysische Turm ist das Tor zur Macht. Er ist die Urkraft, der Ursprung aller Möglichkeiten. Seine Quantenwellen ermöglichen es uns, unsere Welt nach unseren Vorstellungen, Wünschen und unserem freien Willen, zu formen. Einzig der Geist und das EGO müssen stark genug sein um die Wellen zu zu formen wie sie gebracht werden. Da Glaube und Furcht eine starke Basis für mentale Macht darstellen, macht es Sinn einen Teil der eigenen Seele zu in minderen Lebewesen zu manifestieren aus denen im Laufe des Evolutionären Drucks willfähige Diener und Helfer hervorgehen.

Ihre Anbetung stärkt uns. Ihr Furcht nährt uns. Und wenn die Zeit des Todes gekommen ist, so werden sie wieder ein Teil des gesamten EGO. Um diesen steten Zustrom an Quantenwellen zu gewährleisten ist es nötig den Eysischen Turm und dessen Kontrolle um jeden Preis zu verteidigen. Vor allem da die mental schwachen Bodhi ihn für ihre feige Flucht vor sich selbst nutzen möchten und geborenen, minderen Seelen den Zugang nach Elysion zu ermöglichen.“

- Fenix – (Demiurg)



Die Exodia Superkontinente Akasha und Hal

Exodia ist der 3 von 5 Planeten, welche eine helle gelbe Sonne, namens Abbra im Exodus System umkreisen. Die Planeten heißen ihrer Reihenfolge nach : Dukkha (ein wilder, lebensfeindlicher Extrem Planet), Samudaya (Eine kleiner Planet, voller wertvoller Bodenschätze), Exodia (Erdähnlich mit 2 gegenüberliegenden, identischen Super Kontinenten), Nirodha (Eine wilde, ursprüngliche Wasserwelt voller Inseln) und Magga (Eine sanfte Welt voller Wälder und Ebenen). Exodia selber ist ein extrem erdähnlicher Planet. Er ist etwa um ein viertel kleiner als die Erde und besitzt vier Magnetische Pole. Jeweils einen an Nord und Südpol, sowie jeweils einen an den geografischen Punkten an denen auch die Städte Shangri-la und Infernus liegen. Es gibt zwei Super Kontinente auf dem Planeten Exodia. Die „Zwillingskontinente“ heißen Akasha und Hal. Beide Kontinente sind von der geologischen Perspektive aus völlig identisch. Auch Flora und Fauna sind nahezu identisch. Klimatisch lassen sie sich ebenfalls kaum unterscheiden. Sie liegen sich geografisch parallel gegenüber und teilen sich die selben Pole und den Äquator.

Akasha

Akasha ist der Kontinent auf dem die Elder Fraktion der Bodhi beheimatet ist. Der Kontinent ist nur dünn besiedelt. Stattdessen ist die Flora und Fauna des Kontinents so unberührt, dass sie defakto als unberührte Wildnis oder Natur angesehen kann. Nur wenige Bewohner Akashas leben außerhalb der neun großen Metropolen. Die Metropolen ähneln alten Tibetisch, Chinesisch, Japanisch, Indischen Städten. Ihre Infrastruktur ist aus natürlichen, wiederverwertbaren Materialien errichtet. Es gibt nur wenig moderne Technologie. Diese stammt aus den „Modulatoren“. Diese stehen allen Bewohnern zur Verfügung und können aus freien Quantenwellen des Turmes erstarrte

holografische Materie erschaffen. Die meisten Menschen bevorzugen jedoch ein „einfaches“ und „natürliches“ Leben. Daher gibt es außerhalb der Städte große Bauernhöfe und Anbauflächen. Das Militär benutzt moderne HighTech Fahrzeuge und Maschinen. Es folgt der Verteidigungsdoktrin und dient einzig dem verhindern eines Militärschlages des Hal Militärs. Zudem gibt es ganze Kompanien von psionisch-mental begabten „Bodhisattva“ welche mittels ihrer Kräfte den Kontinent verteidigen. Die Anordnung der Städte auf Akasha entspricht einem angedeuteten Holzrad mit Zentrum Shangri-la. Die Bewohner nennen dieses Rad auch „die Perlen Samsaras“.

Shangri-la : Tibetische Architektur. Hauptstadt Akashas. Beheimatet „Sangha“ den östlichen Elysischen Turm. Sitz des Dalei, des geistigen und weltlichen Führers und seines Stabes im Stuppa Tempel. Dort ist auch das energetische Zentrum des DHARMA Netzwerkes. Dieses Netzwerk ist ein mental-geistiges Netzwerk in welches Seelen während des Traumes eintauchen können.

Sama-Samadhi : Tibetisches Gigant Kloster mit kleinen Dörfern drum herum. Das Kloster „Arhat“ liegt inmitten eines gewaltigen Bergmassives, welches dem Himalaya verblüffend ähnelt. Das Kloster ist der Sitz des Bodhi Gautamu. Arhat gilt als das spirituelle Zentrum Akashas.

Samma-Kammanta : Japanische Architektur. Es gleicht einer großen Metropole wie dem alten Tokio. Es ist der Militärische Hauptsitz Akashas, in dem Führungsoffiziere und Militär ausgebildet werden.

Samma-Ditthi : Chinesische Architektur. Es ist ein wunderschönes Wald und Ebenen Gebiet mit vielen kleinen Seen. Es gibt keine große Metropole, sondern viele kleine wunderschöne Dörfer. Es gilt als medizinisch, therapeutisches Zentrum Akashas bei jeder Form von „Verletzung“. Dort steht auch „Evolon“, der heilende Tempel des Bodhi Elder Brennan.

Samma-Sankappa : Japanische Architektur. Die Stadt ist funktionell-traditionell errichtet. Es ist der Militärkomplex Akashas und dessen Produktionsstätte.

Samma-Vacca : Indische Architektur. Die Stadt liegt inmitten eines Regenwaldes. Es ist das philosophische Zentrum Akashas und Sitz der Elysischen Upanishaden Bibliothek in dessen Mitte „Lore“ der Tempel des Wissens des Elder Roland liegt.

Samma-Ajiva : Tibetische Architektur. Die Stadt in dem Gebirge gleicht einer traditionellen Tibetischen Stadt.

Samma-Vayama : Chinesische Architektur. Die Stadt ist eigentlich eine Sammlung unzähliger kleiner traditioneller Dörfer von Bauern und Landwirten und somit die „Kornkammer“ Akashas.

Samma-Sati : Indische Architektur. Die Stadt ist eine Garnisonsstadt und dort werden die Wächter Akashas, die Bodhisattva ausgebildet.



Hal

Hal ist der Kontinent auf dem die Elder Fraktion der Demiurgen beheimatet ist. Der Kontinent ist nur dünn besiedelt. Die meisten Einwohner des Kontinents leben in den großen Metropolen, den „Molochs“. Es sind gewaltige hoch technologische Mega-Citys in denen die Bewohner auf engstem Raum leben. Von der Einwohnerzahl übersteigt Hal seinen Zwilling Akasha um ein vielfaches. Die Architektur ähnelt den düsteren Metropolen Dystopischer SF Filme wie Blade Runner, Dreed oder aber Ready Player One. In den Städten gibt es gewaltige Manufakturen, in denen Lohnsklaven Produkte mittels Rohstoffen aus den vielen „Replikatoren“ herstellen.

Um die Rohstoffe zu fördern, gibt es gewaltige Replikanten Kolonien, welche unerlässlich den Kontinenten umgraben um an jene Rohstoffe zu kommen, welche die Manufakturen benötigen um den unermesslichen Rohstoff/Produkt Hunger der Molochs zu decken. Die Replikatoren, künstliche Human Roboter mit der Möglichkeit zu fühlen und zu denken, haben dabei den Status eines Sklaven und gehören jener Manufaktur, welche sie produziert hat. Diese Kolonnen werden von den „Regulatoren“ kontrolliert. Wenn ein Replikant aufbegehrt, erwartet ihn die „Löschung“ seines Codes oder aber die „Replikation“ in einem Replikator. Jeder Einwohner der sieben Städte, trägt einen schwarzen Kristall in dem alles gespeichert wird was er macht und wo er sich aufhält. Alle diese Daten fließen in das DARWIN Netzwerk und dienen dem Triumvirat zur Unterdrückung der eigenen Bevölkerung.

Die Anordnung der Städte erinnert ein wenig an ein Pentagramm, welches von den Bewohnern oftmals auch unter der Hand als „die sieben Kreise des Hal“ bezeichnet wird. Die Moloch Städte sind voll mit Holografie Produktwerbung und propagandistischen Videos, in denen das Triumvirat der sieben freien Städte, sowie deren Trivarchen gefeiert und gehuldigt werden. In den Städten wird das „Gesetz“ von den Erz Richtern durchgesetzt. Diese martialischen, menschlichen Kampfmaschinen sind Ordnungshüter, Richter und Henker in einer Person und müssen sich nur dem Triumvirat gegenüber verantworten. Das Militär ist modern und technologisch hochwertig ausgestattet. Es folgt einer Null Toleranz und Erstschlag Order sobald der Feind ein Zeichen von Schwäche erkennen lässt. Gerade gegenüber den Anasazi Rebellen, deren versteckte, kleine Dörfer über den gesamten Kontinenten verteilt sind, wird diese Doktrin erbarmungslos durchgesetzt. Der Elder Chetro, welcher der Bodhi Fraktion angehört, schützt und verteidigt die Anasazi jedoch geschickt und gilt deshalb als elementarer Erzfeind des Triumvirates. Für die psionische Sicherheit des Triumvirates und des Kontinents sorgen die „Ordens Wächter“. Psionisch begabte Krieger, welche jeweils einem von sieben Orden angehören, welche nach den jeweiligen Städten des Triumvirates benannt sind.

Rebuild Elysion : Fate and Exodus - (Ein Fate RPG Setting)

Infernus : Die Hauptstadt Hal`s. beheimatet „Hades“, den westlichen Elysischen Turm. einen Pilgerort für viele Gläubige.. Sitz des Triumvirates der sieben freien Städte und des Trivarchen von Infernus im Pandemonium. An jenem Ort ist auch „Evoló“, der wandernde Turm des Demiurgen Fenix errichtet. Das Zentrum des zerebralen DARWIN Matrix Netzwerkes steht ebenfalls in der Stadt. Dieses Netzwerk ist eine gewaltige KI Matrix in welches Teilnehmer ihre Seele uploaden können.

Gehenna : Eine Klaustrophobische Stadt mit vielen Manufakturen und Arealen in denen Lohnsklaven leben. Außerhalb der Stadt gibt es große Wirtschaftliche Automat-Farmen. Die Korn- und Fleischkammer der sieben Städte.

Styx : Ein gewaltiger waffenstarrer Militär und Stadtkomplex. Die Rüstungsschmiede der sieben Städte und das militärische Ausbildungszentrum.

Purgatorio : Eine kleinere Stadt mit endlosen „Refraktions Zentren“. Darin werden Systemkritiker inhaftiert und umerzogen, Terroristen inhaftiert und verhört. Sitz der „Sieben Augen“, der Geheimpolizei der sieben Städte und Sitz des eisernen Tempels des Elder Steelard

Kerberos : Ein gewaltiger Unterwasser Moloch mit endlos vielen Lohnsklaven Vierteln, Manufakturen und Replikanten Fabriken. Dort werden auch die Replikatoren ausgebildet.

Limbus : Ein gewaltiger Höhlenkomplex, in dem Forschung betrieben wird und in dem die sieben Orden der Orden Wächter untergebracht worden sind und ausgebildet werden. Sitz des Wächter Tempels des Elder Baaleel.

Acheron : Eine gewaltige Metropole der reichen und mächtigen. Der wohl reichste und edelste Moloch der sieben Städte. Zentrum der Börse, Medien und Bildung der sieben Städte.



Die Exodianer

Die Exodianer sind eine Schöpfung des ersten Elders und Erschaffer der elysischen Blase. Er schuf auf beiden Kontinenten jeweils ein Pärchen von Humanoiden, welche den heutigen Menschen gleichen. Im Laufe der Zeit wurden diese ersten vier Exodianer dann von anderen Eldern verändert und mental modifiziert. Im Laufe der Zeit inkarnierten weitere Exodianer auf den beiden Kontinenten. Exodianer sind nicht zeugungsfähig. Wenn in einer Exodianischen Blase eine Seele sich so weit entwickelt hat, dass sie dort keine weiteren Herausforderungen findet, so inkarniert diese Seele stattdessen auf Exodia. Sie manifestiert sich in der Gebärmutter einer Frau und wird neun Monate lang ausgetragen. Es gibt Fälle in denen diese Kinder direkt nach der Geburt sich selbst überlassen werden und dann sterben. Diese Fälle sind jedoch selten und meist auf den Kontinent HAL beschränkt. Die so verletzten Seelen fallen zurück in ihre heimatlichen Blasen um sich dort von ihren seelischen Verletzungen zu erholen. In den meisten Fällen werden diese Kinder jedoch fürsorglich umsorgt. Die so inkarnierten Seelen entscheiden dann ab welchem Alter sie die Alterung temporär einstellen. Da Exodianer grundsätzlich nur altern wenn sie dies auch wollen können diese Wesen sehr alt werden. Es gibt Exodianer welche ihre gesamte Existenz auf Exodia im Teenager, Kinder oder gereiften Alter verbringen. Die meisten stoppen ihre Alterung jedoch zwischen 30 und 50 Jahren. Die Exodianer werden von den Eldern auch gerne „Indigo Kinder“ genannt, da ihre mentale Aura diese Farbe aufweist. Ein Exodianer stirbt aus drei Gründen : 1) Wenn er von jemand anderem getötet wird, 2) Wenn er den bisherigen Körper ablegen will um andere Aspekte des Lebens zu lernen oder 3) Wenn er entweder den Aufstieg zu einem „Mara“ (einem jungen Elder) erlangt oder aber sich endgültig für die eigene Auslöschung entscheidet. Wenn er sich für die ersten beiden Varianten entscheidet, inkarniert er mit einem neuen Lebensplan auf Exodia. Gelegentlich auch in einer anderen exodianischen Blase, wenn er diesen Weg gehen will. Wenn der dritte Weg eingeschlagen wird, so löst sich die Seele vom Körperlichen und kann entweder als „Mara“ zwischen den Blasen reisen oder sich eine eigene Blase schaffen. Wenn die Auslöschung gewählt wurde, so erlischt alles was diese Seele einst war und sie verschwindet endgültig. Wenn ein Exodianer neu inkarniert verliert er jedwede alte Erinnerung. Diese erhält er erst zurück, nachdem er die Körperlichkeit abgelegt hat. Entweder in der Zeit zwischen zwei „Leben“ oder aber nach dem Aufstieg zum „Mara“.

Dharma und Darwin Netzwerke

Ein großer Teil der Bewohner von Exodia verbringt seine Zeit in den Dharma bzw Darwin Netzwerken. Diese Netzwerke sind Verknüpfungen, mentaler oder digitaler Struktur, in denen die Teilnehmer Fantasiewelten schaffen, ausleben, erkunden und in denen sie sich entweder dem schöpferischen, kollektiven Pfad des Elysion nähern, oder aber sich tiefer in der egoistischen, erstarrten holografischen Materie der elysischen Blase verfangen.

Das Dharma Netzwerk : Es gibt zwei Möglichkeiten in das Dharma Netzwerk einzutauchen. 1) Mittels eines Traumes. Wenn man in diesem Traum jedoch nicht luzide (geistig bewusst) ist, dann kann man den Traum nicht gestalten sondern nur unbewusst konsumieren. 2) Mittels einer Meditation kann man mental in das Netzwerk eintauchen und dieses dann auch, ähnlich wie ein luzider Träumer, gestalten und nutzen.

Bewusste Teilnehmer des Netzwerkes können dieses dazu nutzen um den eigenen Lebensweg zu hinterfragen, in konstruktive Kommunikation mit dem eigenen Unterbewusstsein oder gar dem eigenen EGO zu treten. Sie können Entscheidungen hinterfragen oder durchspielen um sich mental und ethisch zu verbessern und aufzuwerten. Also üben, wie man einen Zustand völliger Achtsamkeit und innerer Ausgeglichenheit erlangen kann. Dies kann einem später dabei helfen den Punkt des Aufstieges zu erreichen und zu einem „Mara“ zu werden. So gesehen versucht man mittels des Dharma Netzwerkes den Seelen einen sozial, emotionalen evolutionären Aufstieg zu ermöglichen.

Das Darwin Netzwerk : Es gibt nur eine Möglichkeit in das Darwin Netzwerk einzutauchen und zwar in dem man sich Punkte verdient, zB durch Produktivität, Gehorsam, Anpassung, Systemtreue oder aber Kollektivität, für die man dann Zeit kaufen kann um seine Seele für eine begrenzte Zeit in die Darwin Matrix uploaden zu können. Dort ist jede Seele „inkognito“, was bedeutet dass er nur von der Matrix selber erkannt wird. In vielen unterschiedlichen Simulationen, welche sich absolut real anfühlen, kann man seine Gefühle, Gelüste, Begierden und Grausamkeiten ausleben. Dies bedeutet dass man dort mit jedem NPC oder auch anderem SC

machen kann was man möchte. Es gibt mildere Simulationen, welche eher einem PVE Spiel gleichen und auch Hardcore PVP Simulationen.

Durch die Zeit in der Matrix entsteht sehr schnell eine schwere Abhängigkeit, welche sich auch auf die „Realität“ außerhalb der Matrix auswirkt. Die Matrix selbst dient dazu, das EGO, den Charakter und die Durchsetzungsfähigkeit der Seele zu trainieren und sie gleichzeitig tiefer in der erstarrten Holografischen Materie zu festigen. Nur wenn wenigsten Seelen gelingt es so, den Aufstieg zu erreichen und zu einem „Mara“ zu werden. Wem es gelingt, der ist mental und psychisch jedoch schwer gezeichnet und weißt psychopathische Züge auf. So gesehen versucht man mittels des Darwin Netzwerkes den Seelen einen egoistisch, funktionellen Aufstieg zu ermöglichen.

„Wenn man den alten Überlieferungen der ersten glauben möchte, dann erschuf Abraxas die elysische Blase, nachdem er den exodianischen Sog entkommen konnte. Eine Ewigkeit lang, verharrte er voller Angst und Einsamkeit. Diese wurde so stark dass er sich Gefährten schuf. So entstand die exodianische Blase inklusive des Hauptsterns und der Planeten. Nachdem er sich auf einem dieser Planeten verankert hatte, schuf er dort zwei Kontinente. Diese füllte er mit Leben. Doch die Flora und Fauna allein konnte seinen „Garten Eden“ mit jenem Leben füllen, welches er so sehnlichst vermisste. Daher schuf er auf beiden Kontinenten je zwei Geschöpfe. Er nannte sie Adamah und Hewa, so wie Setos und Seraphi und füllte sie mit Liebe und Moral. Viele Äonen lebten sie in diesem Paradies und erfreuten Abraxas. Dann jedoch stürzten zwei weitere Elder namens Iblis und Horon in die elysische Blase. Abraxas war nun endlich wieder allein und nahm sich der beiden an. Schnell jedoch hatten die beiden das Gefühl, dass Abraxas alles versuchte um sie von einer Rückkehr abzuhalten. Sie schmiedeten also ein Bündnis gegen ihn und erfüllten seine Geschöpfe mit der Erkenntnis des Egos und der Zorn. Abraxas war außer sich vor Wut und in einem gewaltigen Kampf bezwang er die beiden Konkurrenten und zwang sie, die Blase zu verlassen. Doch sein Schöpfung war nicht mehr die gleiche. In tiefer Trauer legte er sich nun schlafen, während immer neue Elder die Blase besuchten und neue exodianische Blasen mit eigener Schöpfung schufen. Jedes mal wenn eine dortige Seele einen höheren Bewusstseinszustand erreichte und zu einem Indigo aufstieg, so inkarnierte er danach auf Exodia, in dem er sich im Mutterleib einer dortigen Frau manifestiert und von ihr ausgetragen wurde. So füllten sich die Kontinente mit Leben und aufgestiegenen und weckten damit das Interesse der anderen Elder welche ihnen die Möglichkeiten geben wollten mental zu wachsen und sich schlussendlich einer der beiden Fraktionen anzuschließen. So wurde Exodia und deren Bewohner zu einem Spielball der Bodhi und der Demiurgen“.

- Aus den geheimen Aufzeichnungen der Kinder Setos -

Die Elder

Alle existierenden exodianischen Blasen haben ihre eigenen „Götter“. Sie tragen entweder einen Seelensplitter jenes Elder in sich, welcher sie erschaffen hat, oder aber sie werden von den „selbst“ bewusst gewordenen Seelen Schöpfungen des Elder in der materiellen Realität verankert. Die Existenzform der Elder in jenem Bereich der von ihnen ElySION genannt wird ist unbekannt. In der Elysischen Membrane sind sie gezwungen materielle Form anzunehmen um existieren zu können. Abbraxas manifestierte sich bei seiner Ankunft als strahlende Sonne, welche noch heute über dem Planeten Exodus strahlt und stabilisierte so die elysische Blase. Andere Elder folgen in ihren eigenen exodianischen Blasen diesem Beispiel. Wiederum andere wechseln aus starren Verankerungen wie Sternen oder Planeten Kernen in Monumente oder Bauwerke, welche von den Wesen erbaut wurden, welche die Elder erschaffen haben. Es gibt auch Fälle in denen Elder sich langfristig in den Körpern von Lebewesen verankert haben. Diese Elder verlieren jedoch sehr schnell ihr elysisches Wissen und verwirren sich tief innerhalb der materiellen „Realität“. Diese Elder sind gefährlich, da sie zum einen die Macht von Göttern besitzen, auf der anderen Seite aber ungeschützt dem eigenen EGO und dessen Emotionen und Begierden ausgeliefert sind.

Elder, welche sich so tief in der Materie verankern benötigen einen materiellen „Anker“. Dieser kann unterschiedlicher Natur sein. Ein besonderer Stein, ein besonderes Material, ein planetares Kollektiv von Lebensformen, ein Artefakt oder aber ein machtvoller Ort voller Energien und Gedanken. Je tiefer ein Elder in der „Realität“ verankert ist, desto einfacher fällt es ihm mit dieser zu interagieren. Er kann beispielsweise mittels seiner mentalen Energien auf Menschen Einfluss nehmen, Religionen bilden, oder aber durch die Aufnahme von Mineralstoffen und Elementen die Genetik der Lebensformen beeinflussen welche ihn „bewohnen“. Die größte und effektivste Einflussnahme ist die Verankerung innerhalb einer Lebensform, welche jedoch auch das größte Risiko für den Elder birgt.

Ein Elder ist ebenfalls in der Lage seine „Seele“ zu splittern und Teile dieser Splitter in der „Realität“ zu verankern. Dies ermöglicht ihm beispielsweise eine „Kopie“ seiner selbst in einem Anker zu manifestieren welcher Lebensformen begleiten kann, wenn diese eine andere Blase aufsuchen. Diese „Kopien“ eines Elder können sogar gänzlich andere Charaktervariationen des „Originals“ enthalten. Es ist somit sogar möglich, dass der gleiche Elder in dem einen Anker einen positiven Aspekt aufweist, während ein anderer Anker einen negativen Aspekt des ganzen beinhaltet. Der Elder kann in diesem Anker auch als Original in eine andere Blase reisen, ohne dass ein dort ansässiger Elder dies bemerkt. Gleichzeitig kann er eine Kopie in einem Anker innerhalb der eigenen Blase belassen um dort weiter interagieren zu können. Die jeweiligen Anker eines Elder sind nicht miteinander verschränkt. Somit ist der Elder auf Lebensformen oder andere Übermittler angewiesen wenn die Anker miteinander kommunizieren wollen. Es ist unbekannt wie genau die Existenz eines Elder aussieht. Es ist offensichtlich eine Form von Quantenwelle, welche omnipotent ist und jedwede Form annehmen kann, da die „Möglichkeit Welle“ über ein eigenes Bewusstsein verfügt und somit entscheiden kann, an welcher Stelle sie beobachtet werden soll um zu brechen. Gleichzeitig kann sie diese Beobachtung jederzeit einstellen und in ihre Grundform der „Möglichkeit Welle“ zurückkehren.

Somit ist die wahre Natur eines Elders eigentlich reines „Bewusstsein“, welches zwar mit dem elysischen Zustand verschränkt ist, diesen jedoch nicht so erfassen kann um dorthin wechseln zu können. Ein Elder ist eine lernende, bewusste Seele, welche sich auf dem lehrreichen Pfad des Aufstiegs befindet und dabei immer wieder von den materiellen Einflüssen und Begehrlichkeiten an diesem Aufstieg gehindert wird.

„Die Frage „wer oder was sind die Elder?“ lässt sich sehr simpel beantworten. Wir sind dass, was ihr Götter nennt. Wir sind omnipotent, purer Wille, grenzenlose Macht, eine Urgewalt. Wir sind jene Kraft, welche euch zu Höchstleistungen zwingt, das effektivste aus euch heraus zu holen oder halt die Konsequenz bei eurem Versagen zu erleiden.

Wir sind die bewusste Schöpfung und Evolution, welche das Potential allen Seins, in wertvoll und unterstützenswert auf der einen Seite und schwach und unwürdig auf der anderen Seite, teilt. Somit lässt sich die Frage in dem einfachen Satz „wir sind die entropische Urgewalt des EGOS's, welche der Realität ihre Grenzen, Regeln und Ordnung aufzwingt.“.

- Prescott – (Demiurg)

Ich weiß, dass dich die Frage bewegt „wer oder was sind die Elder ?“. Doch um dies beantworten zu können muss zunächst eine andere Frage beantwortet werden, welche lautet „wer stellt diese Frage ?“. Es gibt nur eine Voraussetzung um diese Frage stellen zu können. Man sich seiner selbst bewusst sein, was per Definition ein Bewusstsein voraussetzt. Nach der Philosophie der Elder ist jede Existenz, welche in der Lage ist sich selber bewusst wahrzunehmen, eine schöpferische Seele. Eine Seele, welche Emotionen entwickeln kann, welche Gedanken und somit Realität formen kann und welche unter den richtigen Voraussetzungen auch Intelligenz entwickeln kann. Auch wenn sich Bodhi und Elder in der Praxis der Schöpfung, Evolution und Leitung dieser Seelen uneinig sind, so wissen beide dennoch um den Wert und die Einmaligkeit einer solchen Seele. Die Bodhi geben den Seelen ihren Freiraum um sich selber zu entfalten und somit in der Evolution einen eigenen Weg einschlagen zu können. Die Demiurgen dagegen, erziehen die Seelen und setzen evolutionären Druck ein um sie an Problemen, Leid und Auseinandersetzungen wachsen zu lassen. Somit könnte man die Frage „wer oder was sind die Elder“ mit der Aussage „Sie sind die evolutionäre Kraft, welche die Entwicklung von bewusstem Leben vorantreibt um dieses Leben darin zu leiten zu einer eigenen evolutionären Kraft zu werden“.

- Roland – (Bodhi)

„Allein die Tatsache dass eine Frage wie „wer oder was sind die Elder ?“ gestellt werden kann bedeutet, das Gedanken eine Realität geschaffen haben, in welcher ein Gedanke erschaffen wird, der die Realität hinterfragt. Somit kann das eine nicht ohne das andere existieren und erst durch die Existenz des einen, kann die Voraussetzung für das andere geschaffen werden. Ich weiß, dies klingt in höchstem Maße paradox, aber nach meiner Wahrnehmung besteht materielles Leben, Bewusstsein und Existenz aus nichts anderem als einem Paradoxon. Ein Geist braucht einen lebenden Körper um sich seiner bewusst werden zu können, während ein lebender Körper ohne Geist niemals dazu in der Lage sein wird. Für uns Elder ist die Seele eines Lebewesen universell, allgegenwärtig, unsterblich. Sie ist die Trägerwelle der manifestierten Realität und somit auch der Schöpfer dieser Realitäten. Die Seele formt Gedanken, welche zu holographischer Realität im Ozean der Quantenwellen werden. Sie ist der Quell aller Möglichkeiten, welche zur Verfügung stehen. Doch was war nun zuerst ? Der Gedanke und somit die Seele, oder aber der Körper, welcher Form auch immer, welcher der Träger dieser Seele ist ? Ich kann die Frage nur schwer beantworten. Ich weiß, dass meine Seele bereits im Elysion existierte. Hatte ich dort einen Körper ? Ich weiß es nicht. Habe ich hier, in der materiellen Öde, einen Körper ? Ja, denn ohne diesen könnte ich nicht bewusst existieren. Somit bleibt als Antwort nur ein „wir alle sind uns selbst bewusste Seelen, welche einen Pfad bestreiten der uns Wissen, Emotionen und Weisheit vermittelt.“. Dies gilt für uns Elder, aber ebenso für jedes andere bewusste Lebewesen.

- Adam und Eve – (Tennin)

Die Elder Fraktionen

Die Elder selber kennen so etwas wie Rassen oder Stämme nicht. Es sind Individualisten, welche dennoch in der Lage sind zu erkennen das Bündnisse und Kooperationen für alle beteiligten hilfreich sein können. Zumeist schließen sie sich in Fraktionen zusammen. Eine Fraktion ist eine Gruppe von Elder welche eine ähnliche Weltsicht teilen, gemeinsame Ziele haben oder aber auf der gleichen Evolutionsleiter stehen.

Fraktion der Indigo (Die „Kinder“) : Die Fraktion der Indigo sind jene Elder, welche in den exodianischen Blasen geboren werden. Diese Wesenheiten waren früher Lebensformen, Gruppierungen oder Konstrukte der materiellen Welt einer oder mehrerer Blasen, welche ihre „materielle Körperlichkeit“ abgeworfen haben und deren Mentalgram, auch Seele oder Bewusstsein genannt, sich zu einer Quantenwelle gewandelt hat. Ein Indigo ist gezwungen sich schnell materiell zu verankern um nicht vom Schöpfungsakt hinfert gespült zu werden. Erst im Laufe der Zeit kann er sich, ähnlich wie jeder andere Elder auch, splittern, neu manifestieren und seine Reise des Aufstiegs beginnen, deren Ziel ElySION ist. Indigo sind wie Kinder. Sie können empathisch, nett und freundlich sein. Sie sind zumeist neugierig, voller spielerischer Kreativität und Ausdauer. Dennoch neigen sie auch zu Jähzorn, Wut, Angst und übertriebenen Egoismus. Junge Indigo werden sehr oft von erfahrenen Eldern aufgesucht und angeleitet. Zumeist verfolgen diese alten Elder jedoch das Ziel, die Indigo für ihre jeweilige Fraktion zu begeistern und gewinnen zu können. Indigo sind vorsichtig und sehr zurückhaltend in ihren Handlungen, da sie immer den Zorn der „erwachsenen“ Elder befürchten. Wie viele Indigo es gibt ist nicht bekannt. Da ein solcher Evolutionsschritt in den Blasen sehr selten ist, wird ihre Zahl nicht sonderlich groß sein.

Fraktion der Mara („Die Jüngsten“) : Die Mara sind jene Elder, welche erst vor kurzem durch den exodianischen Sog in die elysische Membrane gezogen worden sind. Sie sind zutiefst verstört und verängstigt. Dieses Erlebnis hat diese Elder zutiefst erschüttert und sie sind gefangen in einer Spirale aus Angst, Einsamkeit und Sehnsucht. Sie sind gezwungen sich schnell zu verankern und nutzen dafür zumeist den Stern jener Blase, welche sie in der Randzone der Membrane erschaffen um zu überleben. Sie brauchen lange um sich zu beruhigen und den Kontakt zu den älteren Eldern zu suchen oder diesen zulassen zu können. Zaghafte und voller misstrauen beginnen sie dann ihren evolutionären, mentalen Aufstieg und treten dann später einer der drei großen Elder Fraktionen bei.

Fraktion der Brahma („Demiurgen“) : Die Fraktion der Brahma ist unterteilt in drei große Gruppen. Die Demiurgen, die Bodhi und die Archan. Jene Elder, welche sich der demiurgischen Doktrin angehörig fühlen, sind vor allem Elder welche den materiellen Reizen und einem übersteigertem EGO anheim gefallen sind. Sie sonnen sich in ihrem „göttlichen“ Ruhm und der Anbetung ihrer Schöpfungen. Sie nutzen die Membrane als „Spielwiese“ für ihre territorialen Konflikte untereinander und ihrem Konflikt um Macht und Einfluss. Ihr Ziel ist es, ihre persönliche „Macht“ beständig auszubauen und diese dann bei einem Aufstieg ins ElySION mitzunehmen um dort ein „Neo ElySION“ nach ihren eigenen Regeln zu erschaffen. Zu den bekanntesten Demiurgen zählen die Elder : **Fenix, Samantha, Steeldard, Baaleel, Jotün, Kaazhak, Iblis, Horon, Odyn, Zeus, Ra, Deus,**

Fraktion der Brahma („Bodhi“) : Jene Elder, welche sich dem bodhis Weg angehörig fühlen, sind vor allem Elder welche sich den materiellen Reizen und eigenem EGO erfolgreich widersetzen konnten. Sie akzeptieren zwar die Beschränkungen ihrer „Existenz“ innerhalb der Membrane, nutzen aber ihre Kräfte um diese Beschränkungen zu erodieren und die damit erhaltenen Weisheiten und Erkenntnisse mit ihren eigenen Schöpfungen zu teilen. Ihr Ziel ist es, diese Erfahrungen allen Schöpfungen innerhalb der Membrane zu ermöglichen um den „Gefangenen“ der materiellen Welt, Möglichkeiten aufzuzeigen ihr Gefängnis zu verlassen und inmitten des Chaos der Membrane ihren Pfad ins ElySION zu finden. Zu den bekanntesten Bodhi zählen die Elder : **Emma, Broflofski, Giovanni, Juri, Gautamu, Roland, Chetro, Tekano, Brennan, Jawe, Al-Husna,**

Fraktion der Brahma („Archan“) : Jene Elder, welche sich dem anarchischen Chaos angehörig fühlen, sind vor allem Elder welche in freier Entscheidung ebenso einen elementaren Vorteil sehen, wie in der Akzeptanz des Egos, der Macht der materiellen Weltsicht und in der Abweisung starrer moralischer Denkmuster. Sie sehen die Membrane als Chance. Als Chance ein eigenes, neues ElySION zu errichten in dem jede Schöpfung ihren Wert und ihre Chance auf Weiterentwicklung hat, wenn sie bereit ist dafür zu kämpfen und die Ketten der gemeinschaftlichen Regeln abzulegen. Ihr ElySION ist materiell und voller individuell bezogener Freiheiten. Zu den bekanntesten Zen zählen die Elder : **Prescot, Lillith, Zaitan, Hal, Hangis, Shinto, Morgenstern,**

Fraktion der Tennin („Ältesten“) : Jene Elder, welche als erste den Weg in die Membrane antreten mussten sind vor allem schwer gezeichnete Entitäten, welche den Schock der materiellen Transformation nur unter großem Leid und Schmerz bewältigen konnten. Wie viele „alte“ es in der Membrane gibt ist nicht bekannt. Ihnen allen ist gemein, dass die „jüngeren“ Elder sie entweder fürchten oder sehnsüchtig suchen. Sie sind stille Beobachter, subtile Akteure und verdeckte Lehrer. Ihr einziges Ziel ist es, die Membrane mit Hilfe der dortigen Schöpfungen zu verlassen um in ihre Heimat zurückkehren zu können. Zu den bekanntesten Tennin zählen die Elder : **Adam, Eve, Abbraxas,**

ElySION

Wenn man einen Elder fragen würde, was genau ElySION bedeutet und was dieser Ort ist, so könnte er die Antwort nicht direkt in Worte fassen. Er müsste die Frage mit Bildfragmenten, Emotionen oder aber Gleichnissen beantworten. Der Grund dafür ist simpel. ElySION unterscheidet sich fundamental von der materiellen Welt und ist ein Zustand, in dem es einzig um die Seele, die Paradigmen der Persönlichkeit und die emotionale, so wie spirituelle Reife einer Entität geht. Es ist ein Raum ohne Form, ohne räumliche Begrenzungen, ohne Zeit und ohne Grenzen. Dort ist alles und jeder miteinander verbunden. Jedwede Möglichkeit steht dort offen und alles im ElySION ist eine Einheit und dennoch vollkommen individuell. Für ein Lebewesen, welches in der materiellen Realität erschaffen oder gezeugt wurde, wird man ElySION am ehesten mit den Worten Himmel, Dschanna, Nirwana, Moksha oder aber Paradies gleich setzen. Es ist kein Ort, sondern eher ein Zustand völliger Erleuchtung, des tiefen Gleichklangs, der allumfassenden Glückseligkeit und des absoluten Bewusstseins.