Elemente (allgemein)

Die Elemente dienen im Spiel als Währung, aber auch um bei speziellen Möglichkeiten seine Ziele zu erreichen.

Basierend auf der futunischen Mythologie gibt es spezielle Elemente, denen spezifische Eigenschaften zugeschrieben werden.

Diese Elemente haben nichts mit den chemischen Elementen des Periodensystems zu tun.

siehe auch:

- Einsatz von Elementen

Die Elemente werden wie folgt unterteilt:

Elemente der Ordnung

- Feuer

- Licht

Die Elemente der Ordnung vereinen den Wunsch in sich, klare Strukturen schaffen zu wollen, sie bevorzugen feste Prinzipien und bedingte Handlungen. Ordnung zeigt den Urzeitmenschen die logische Folge von komplexeren Werkzeugen vom Faustkeil bis zum Mobiltelefon und erwartet, dass diese genau diesem Weg folgen.

Elemente des Gleichgewichtes

- Wasser

- Schatten

Die Elemente des Gleichgewichts stehen für den Ausgleich zwischen Extemsituationen, dem Suchen von Kompromissen und Auswegen, sie setzen auf gesunden Menschenverstand und das Wissen um die eigenen Grenzen. Gleichgewicht legt das Mobiltelefon neben den Faustkeil des Urmenschen und erklärt geduldig Vor- und Nachteile und findet einen begrenzten Nutzen für beides in beiden Welten.

Elemente des Chaos

- Eis

- Finsternis

Die Elemente des Chaos fühlen sich nicht an Vorgaben gebunden, sie setzen auf den menschlichen Geist und seine Stärke, sich gegen alle Widerstände durchzusetzen. Chaos nimmt den Urzeitmenschen ihre Faustkeile weg und ersetzt sie durch Mobiltelefone ohne Anweisungen zu geben und lächelt dabei immerzu.

Elemente der Welt

- Erde

- Sturm

Die Elemente sind die allgegenwärtige Grundlage. Anstatt wie die anderen Elemente auf das Wesen das Menschen einzuwirken, sind sie die Grundlage, auf der der Mensch stehen kann.

Elemente der Schöpfung

- Leben

- Tod

- Zeit

Diese Elemente sind nicht für den Menschen bestimmt. Sie wurden (und werden vermutlich auch immer noch) von den Wächtern benutzt, um die Welt zu schaffen und ihren Kreislauf aufrecht zu erhalten.

(GilgaKon)