

# HET LEVEN IN EEN SIMULATIE EN VERDER

EEN TOEKOMST MET EEN TASKFORCE?



OKTAY A.

**Simulatie 2**

**Reïncarnatie 3**

# Simulatie

Leven in een Simulatie en verder.

Wat dit betekent, is dat we na onze dood terugkeren naar ons oorspronkelijke zelf. De huidige omgeving waarin we leven is gemaakt van energie, alles is energie. De huidige simulatie waarin we leven, is bedoeld als een levens verlenger. Op deze manier kunnen we ons leven vaker leven dan een enkel leven. Het is niet gratis om deel te nemen aan de simulatie, er moet een prijs worden betaald om deel te nemen. En dit resulteert in het creëren van een personage (een personage is een levensvorm waarmee je verbonden bent), een personage met jouw essentie, en het wordt geplaatst in de simulatie. Daarnaast kun je attributen van je personage verbeteren door middel van Basis levenspunten. Je verdeelt je beschikbare levenspunten in attributen en talenten van het personage dat je aan het creëren bent. De volgende fase zijn karmapunten, als het je eerste personage is, is deze fase niet beschikbaar. Maar als het je tweede personage is, wordt er rekening gehouden met je vorige leven.

Elke keer dat het leven in het hele universum stopt, elke keer dat er geen levensvormen meer beschikbaar zijn. Dan komt er een einde aan de simulatieversie. Dit wordt uitgevoerd door de GM's (Administrators/Supervisors van de Simulatie). Ze hebben de kracht om een nieuwe simulatieversie te starten en elke keer dat er een nieuwe simulatieversie start, heeft iedereen de kans om zijn personage verder te ontwikkelen. Wanneer het universum vanaf het begin begint, bevat het de levenslijn die in de vorige versie is gemaakt. Dit maakt het moeilijk om wijzigingen door te voeren. De tijdlijn staat vast buiten de simulatie, maar het kan veranderd worden door middel van uitvoeringen binnen de simulatie. Dit betekent dat de vorige versie wordt afgespeeld met minimale wijzigingen. De meeste keuzes die u maakt, worden bepaald door pre-simulatie.

Met een nieuwe versie moet je leren van je vorige leven en proberen je leven te verbeteren. Maar het is allemaal erg moeilijk vanwege een levenslijn die functioneert als een tijdlijn binnen het universum. Om deze veranderingen door te voeren, moet u precies weten wanneer u het verschil kunt maken. Dit is het vaste deel van een simulatie. Telkens wanneer een nieuwe simulatieversie start, wordt de vorige versie de nieuwe tijdlijn in de nieuwe versie. Het is moeilijk om wijzigingen aan te brengen en de simulatie herhaalt zich met minimale wijzigingen.

Buiten de simulatie om zijn we meer ontwikkeld dan de huidige tijdlijn waarin we leven. Dit komt door de evolutie en implementatie van nieuwe technologieën zoals een simulatie bijvoorbeeld. De simulatie is bedoeld als een levens verlenger in het leven, om uw levenslijn binnen een systeem uit te breiden. Zodat je kunt evolueren als een personage, zo is het mogelijk om te leven als mens, dier of een ander levensvorm op een ander planeet. Het ziet er allemaal hetzelfde uit, maar dat is het eigenlijk niet. Binnen de simulatie leven wij, personages, als energie vortexen, complete energiebronnen die allemaal verschillen van elkaar. Wat dit inhoudt, zal ik verder uitleggen in het E-boek.

# Reïncarnatie

Elke keer als het leven stopt in het universum, wordt er daarna een nieuwe versie gemaakt. Tot die tijd zijn er reïncarnatie mogelijkheden op een thuisplaneet. Voor ons is het de aarde, wanneer de aarde ophoudt met bestaan of de levens omstandigheden zijn niet beschikbaar (vanwege een instabiele planeet of milieuproblemen). Zal het niet meer mogelijk zijn om te reïncarneren op de thuisplaneet. Iedereen begint met een eerste personage (levensvorm) op een planeet, na zijn of haar dood is het mogelijk om op die planeet te reïncarneren. Voordat

de reïncarnatie begint, worden basis levenspunten toegekend aan je tweede leven. De tweede fase is dat het positieve of negatieve karmapunten zal toevoegen of aftrekken (ik zal hier meer over uitleggen in dit E-boek).

Na de dood van een personage is het mogelijk om in de volgende versie een beter leven te bereiken, met de vorige gewonnen levenspunten. Een personage en alle andere levensvormen krijgen een set van basis levenspunten. Deze kun je spreiden over de attributen en eigenschappen van een personage. Vervolgens worden de levens karmapunten toegevoegd. Hiermee heb je meer of minder levenspunten beschikbaar voor je personage. Het is mogelijk om levenspunten toe te kennen aan de eigenschappen van een personage dat je creëert. Denk aan lengte, intelligentie, kracht, levenskracht etc. Zie Levenspunten verdeling Personage (Universeel) voor meer informatie over dit onderwerp.