IV
Die vier Elemente

Ein 10W30-Abenteuer

Kristian Hermsdorf
16.11.2010

1 Einleitung

Wie konnte es soweit kommen? Wir schreiben das Jahr 2012

Vor einer Woche streiften wir durch die Berge auf der Jagd nach einem marodierenden Bergtroll. Wie blind oder besessen durchstreiften die Bergwelt und wussten am Abend nicht, welchen Weg wir genommen hatten, aber wir waren uns sicher, auf dem richtigen Weg zu sein.

Dann – vor drei Tagen (es muss wohl der 18. Dezember gewesen sein) – genau zur Mittagszeit verschwand plötzlich die Sonne – einfach so – von einem Augenblick auf den anderen….. Seit dem ist es Nacht. Und kalt. Und es wird immer kälter.

Die Jagd auf den Bergtroll haben wir abgebrochen. Jetzt versuchen wir nur noch aus diesen Bergen rauszukommen. Und plötzlich stehen wir vor diesen Toren. Riesige Pforten bis hoch in den Himmel.

2 Milestones

2.1 Hallen der Zeit betreten

- 4 „Wächter des Endes der Zeit“ bewachen eine Riesige Sanduhr.
- Gegenüber steht eine Statue eines Titanen (mit Titanen-Rune am Fuß)

1x pro Stunde fällt ein Sandkorn mit einem ohrenbeträubenden Krach… es sind nicht mehr viele Körner drin….
Wächter Rufen „Das Ende ist Nahe“ die Zeit ist aufgebraucht…

- Der, der die Sanduhr berührt hat eine Vision, von einem Riesen, der die Sanduhr rumdreht….

2.2 Ersten vier Runen finden

Vier Türen gehen ab, auf jeder ist reliefartig eines der Elemente abgebildet.

- Element einbringen, dann öffnet sich die Tür
- Im Raum wird von einem entsprechendem Siegelwächter bewacht

2.3 Siegel finden und brechen

Weiter nach unten, bis Titanenrune gefunden wird.

- Jedes Level wird von „Wächtern des Endes der Zeit“ bewacht.
- Manche Runen werden von Siegelwächtern bewacht

2.4 Chro-Nos befreien

Nachdem Chro-Nos mittels seiner Rune aktiviert wurde, erwacht er, dreht die Sanduhr um und versteinert wieder…

3 Monster

3.1 Wächter des Endes der Zeit

Wächter des Endes der Zeit					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	60
Waffenfertigkeit 20	Phasenschwert			Aktionen	4
	24,34GE, 1 Eismarke pro 20 NSP	KO		HP	60
	Phasenhammer				
	17, 4ST, 1 Eismarke pro 20 NSP	SN		SF-Stich	40
	Phasenaxt			SF-Hieb	40
Phaseshifter 16, 16% HEAL, 2 Akt	24, 2W,3 ST, 1 Eismarke pro 20 NSP	GE		SF-Schnitt	40
	Phasenstab			SF-Magisch	10
Styles	24, 2GE, 1ST, 1 Eismarke pro 20 NSP	WI			
	Phasendolch				
	15, 2SN, 1 Eismarke pro 20 NSP	CH			
	Phasenhelm 6,8,10 3WA, 1ST				
3xRundumschlag 2 AW-4, VW-6, 3 Gegner	Phasenpanzer 6, 4, 8 4ST, 2KO	WA			
	Phasenhandschuh 4,3,6 23GE			AW	20
	Phasenhose 4,3,6 4KO	AP		VW	…
3xLetzter Hieb2 +W, SP*2, VW-6	Phasenschuhe 4,3,6 4SN			BSP	Waffe+20

Fernkampf- Wächter des Endes der Zeit					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	60
Bogenkampf 20	Phasenbogen			Aktionen	4
	24, RW 6, 3GE, 2ST, 1 Eismarke pro 20 NSP	KO		HP	60
		SN		SF-Stich	40
				SF-Hieb	30
		GE		SF-Schnitt	30
				SF-Magisch	10
Styles		WI			
		CH			
	Phasenpanzer 6, 4, 8 4ST, 2KO	WA			
	Phasenhandschuh 4,3,6 23GE			AW	20
	Phasenhose 4,3,6 4KO	AP		VW	16
	Phasenschuhe 4,3,6 4SN			BSP	44

Große Bestie					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	50
Biss 25, 2 Akt, BSP 25 Stich				Aktionen	6
Ausweichen 20		KO		HP	75
Mag. 15					
Verteidigu					
		SN		SF-Stich	15
				SF-Hieb	15
Phaseshifter 20, 20% HEAL, 2 Akt		GE		SF-Schnitt	15
Phasenschrei 20,R3				SF-Magisch	15
Styles		WI			
		CH			
		WA			
				AW	25
		AP		VW	20
				BSP	25

3.2 Level 1 (4)

earth (Wächter)
water (Wächter)
fire (Wächter)
air (Wächter)

4xSiegel-Wächter (Elemente)					
Fertigkeiten **Elemental-Angrif 25** **RW6, 4 Felder** **Ausweichen 10** **Mag Verteidigung 10**	Items Erde 0/0/0/25 BSP 25 Hieb, 100HP Luft 25/25/25/0 BSP 25 Mag, 25HP Feuer 25/25/25/0 BSP 25 Mag, Feuermarke, 25HP Wasser 25/25/25/0 BSP 0, W4 Eismarke, 25HP	ST		Lernpunkte	40
				Aktionen	1
		KO			
		SN			
		GE			
Styles		WI			
		CH			
		WA			
				AW	25
		AP		VW	10

3.3 Level 2 (3)

alcohol = fire + water (**Alcohol**)
dust = air + earth
energy = air + fire (**Wächter**)
lava = fire + earth
steam = air + water
swamp = earth + water

6xSiegel-Wächter (Energy)					
Fertigkeiten **„Manablitz“ 15** **Ausweichen 10** **Magische Verteidigung 10**	Items Astrale Miniwächter	ST		Lernpunkte	50
				Aktionen	1
		KO		HP	50
		SN		SF-Stich	10
				SF-Hieb	10
		GE		SF-Schnitt	10
				SF-Magisch	20
Styles		WI			
		CH			
		WA			
				AW	15
		AP		VW	10
				BSP	15

Alcohol
6 Flaschen reiner Alkohol. Pro Schluck 1 Alkoholmarke, 1 Giftmarke. 30 Schluck pro Flasche
Alkoholmarke: -2 auf alle Proben, +20% auf alle Wirkungen

3.4 Level 3 (2)

ash = fire + dust
life = swamp + energy (**Wächter**)
plasma = fire + energy (**Wächter**)
stone = lava + water
storm = air + energy
vodka = water + alcohol (**Vodka**)

6xSiegel-Wächter (Live)						
Fertigkeiten **Auferstehung 20** **Ausweichen 10** **Magische Verteidigung 10** **Lebensentzug 20**	Items **Droppt 6x Saat des Lebens**	ST		Lernpunkte	**50**	Tot bei 40er phys o. 50er mag. Treffer
				Aktionen	**2**	
		KO		HP	**10**	
		SN		SF-Stich	**10**	
				SF-Hieb	**10**	
		GE		SF-Schnitt	**10**	
				SF-Magisch	**20**	
Styles		WI				
		CH				
		WA				
				AW	**20**	
		AP		VW	**10**	
				BSP	**20**	

3xSiegel-Wächter (Plasma)						
Fertigkeiten **Regeneration 25HP** **Ausweichen 00** **Magische Verteidigung 0** **Manabrand 20**	Items	ST		Lernpunkte	**60**	
				Aktionen	**2**	
		KO		HP	**25**	
		SN		SF-Stich	**50**	
				SF-Hieb	**50**	
		GE		SF-Schnitt	**50**	
				SF-Magisch	**0**	
Styles		WI				
		CH				
		WA				
				AW	**20**	
		AP		VW	**00**	
				BSP	**40**	

Vodka
6 Flaschen Vodka. Pro Schluck 1 Alkoholmarke. 30 Schluck pro Flasche
Alkoholmarke: -2 auf alle Proben, +20% auf alle Wirkungen, alle 5 Runden, eine ablegen

3.5 Level 4

bacteria = swamp + life (**Wächter**)
egg = life + stone
ghost = ash + life (**Wächter**)
metal = stone + fire (**Metal**)
sand = air + stone
Unkraut (weeds) = water + life

15xSiegel-Wächter (Bacteria)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	20
				Aktionen	1
Ausweichen 20		KO		HP	5
Magische Verteidigung 0		SN		SF-Stich	0
				SF-Hieb	0
Giftangriff 15, 1 Giftmarke		GE		SF-Schnitt	0
				SF-Magisch	0
Styles		WI			
		CH			
		WA			
				AW	15
		AP		VW	00
				BSP	0

3xSiegel-Wächter (Ghost)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	70
Mag Bariere 15				Aktionen	3
+W, 50%Shaden					
Geschoss aufhalten 15		KO		HP	30
+W, 50%Shaden					
Ausweichen 20					
Magische Verteidigung 20		SN		SF-Stich	50
Lebensentzug 20				SF-Hieb	20
RW6 ,20SP->40HP					
Verfluchen 20		GE		SF-Schnitt	50
RW7, 5 Fluchmarken				SF-Magisch	10
Styles		WI			
		CH			
		WA			
				AW	20
		AP		VW	20+
				BSP	(20)

Metal
Mithrilaxt 2W, BSP32, 2<Aktion>, 2<ST>
Guter Edelstahl-Kopositbogen 1W, BSP 36, 2<Aktionen>, 3<GE>, 2<ST>
Guter Edelstahlstreitkolben 1W, BSP 32, 2<Aktionen>, 3<ST>

3.6 Level 5

bird = air + egg (**Wächter**)
Lehm (clay) = sand + swamp
dinosaur = earth + egg (**Wächter**)
glass = fire + sand
Echse (lizard) = egg + swamp (**Wächter**)
moss = weeds + swamp

5xSiegel-Wächter (Bird)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	30
				Aktionen	4
Ausweichen 25		KO		HP	25
Magische Verteidigung 0		SN		SF-Stich	5
				SF-Hieb	5
Beissen 15, 1Aktion		GE		SF-Schnitt	5
				SF-Magisch	0
Styles		WI			
Angriffskombi 3		CH			
		WA			
				AW	15
		AP		VW	25
				BSP	15

1xSiegel-Wächter (Dino)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	150
Ausweichen 10				Aktionen	4
Magische Verteidigung 0		KO		HP	150
Beissen 25, 1Aktion		SN		SF-Stich	25
Bedrohliche Figur 3				SF-Hieb	25
		GE		SF-Schnitt	25
				SF-Magisch	0
Styles		WI			
Wuchtiger Schlag 3		CH			
+75% SP, 30%Chance Rückwurf		WA			
				AW	25
		AP		VW	10
				BSP	40

2xSiegel-Wächter (Echse)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	70
Ausweichen 10				Aktionen	2
Magische Verteidigung 0		KO		HP	70
Beissen 20, 1Aktion + 3Giftmarken		SN		SF-Stich	15
Bedrohliche Figur 3				SF-Hieb	15
		GE		SF-Schnitt	15
				SF-Magisch	0
Styles		WI			
Wuchtiger Schlag 3		CH			
+75% SP, 30%Chance Rückwurf		WA			
				AW	20
		AP		VW	20
				BSP	30

3.7 Level 6

Bricks = clay + fire
dragon = dinosaur + fire (**Wächter**)
golem = life + clay (**Wächter**)
grass = earth + moss
phoenix = fire + bird (**Wächter**)
tree = earth + seed

1xSiegel-Wächter (Drache)					
Fertigkeiten **Regeneration 50 HP** **Ausweichen 10** **Mag Wiederstand 25** **Geschoss aufhalten,** **Mag Beriere 20**	Items **Feueratem 25:** RW8, SP40, 6 Feuermarken, Radius 1, 2Aktionen **Beissen 25**: RW2, SP30Stich, 1 Aktion	ST		Lernpunkte	1000
				Aktionen	5
		KO		HP	600
		SN		SF-Stich	50
				SF-Hieb	50
		GE		SF-Schnitt	50
				SF-Magisch	50
Styles Strahlend, bedrohl 4		WI			
		CH			
		WA			
				AW	25
		AP		VW	25
	Org. Fleischbergsangriff 2Aktionen, Hieb			BSP	50

1xSiegel-Wächter (Golem)					
Fertigkeiten **Waffenlos 20, BSP 30**	Items 	ST		Lernpunkte	400
				Aktionen	3
		KO		HP	400
		SN		SF-Stich	0
				SF-Hieb	0
		GE		SF-Schnitt	0
				SF-Magisch	0
Styles **RW2**		WI			
		CH			
		WA			
				AW	20
		AP		VW	15
				BSP	30

3xSiegel-Wächter (Phoenix)					
Fertigkeiten **Ausweichen 25** **Magische Verteidigung 20** **Beissen 20, 1Aktion**	Items Phoenix-Ashe-Phoenix: 100% Reg, 3Aktionen	ST		Lernpunkte	100
				Aktionen	5
		KO		HP	50
		SN		SF-Stich	10
				SF-Hieb	10
		GE		SF-Schnitt	10
				SF-Magisch	25
Styles Angriffskombi 3		WI			
		CH			
		WA			
				AW	15
		AP		VW	25
				BSP	25St

3.8 Level 7

coal = fire + tree
human = golem + life (**Wächter**)
tobacco = fire + grass
Baumhirte(treant) = tree + life (**Wächter**)

4xSiegel-Wächter (Human)					
Fertigkeiten **Angriff 20, 2AW, 2 Aktionen** BSP 25 Schnitt **Schildverteididgung 20** +VW	Items 	ST		Lernpunkte	150
				Aktionen	4
		KO		HP	50
		SN		SF-Stich	20
				SF-Hieb	20
		GE		SF-Schnitt	20
				SF-Magisch	20
Styles **Partnerdeckung III** ugedeckt AW-3, VW-3 Gedeckt: AW-3, +VW **Wuchtiger Schlag III** +75%Schaden, 30% Rückwurf		WI			
		CH			
		WA			
				AW	20
		AP		VW	3x20
				BSP	25

1xSiegel-Wächter (Baumhirte)					
Fertigkeiten **Waffenlos 20,** BSP 50	Items	ST		Lernpunkte	600
				Aktionen	2
		KO		HP	600
		SN		SF-Stich	20
				SF-Hieb	20
		GE		SF-Schnitt	20
				SF-Magisch	10
Styles **Rundumschlag mit RW2**		WI			
		CH			
		WA			
				AW	20
		AP		VW	20
				BSP	50

3.9 Level 8

blood = dinosaur + human
corpse = human + poison, human + fire
tools = human + metal (**Ausrüstung**)
wizard = human + energy (**Wächter**)

Tools
Perfekter Kev-Lar Waffenrock des Elfen 12/30/13/0, 1<ST>
Perfekter Runenbestickte Samt-Robe des Magischen Schutzes, SF 5/3/5/25, 1<ST>, 1<GE>
Perfektes Mithril-Kettenhemd 30/24/45 3<ST>, 2<KO>, 1<SN>
Guter Kristalldolch 1W, BSP 27, 1<Aktion>, 2<SN>
Gutes Edelstahlbastartschwert 2W, BSP 45, 3<Aktionen>, 3<GE>
Drachenblut Zauberstab Wirkung +50%

6xSiegel-Wächter (Wizard)					
Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte	150
Mag. Angriff 20	**Eiswolke**			Aktionen	5
	RW 8, SP 40, 5 Eismarken	KO		HP	30
Magische Barriere 20	**Feuerball**				
+W, halber Schaden	RW 9, SP 40, 5 Feuermarken	SN		SF-Stich	40
Geschoss aufhalten 20	**Manabrand**			SF-Hieb	40
+W, halber Schaden	RW 6, SP 40, springt weiter				
	Astralfaust	GE		SF-Schnitt	40
Schild 20 + SF20	RW 5, SP 40 Hieb, 5 Betäubungsarken			SF-Magisch	50
Styles	**Verfluchen**	WI			
3 x Flächenzauber III	RW 7, 5 Fluchmarken				
+3	**Lebensentzug**	CH			
3x Arkane Überladung III	RW 6, SP 20=40HP				
+3W		WA			
				AW	20
		AP		VW	20
				BSP	-

3.10 Level 9

Demigod = energy + wizard

Ev nochmal Wächter

1 Kette der Eile als Belohnung

http://jayisgames.com/archives/2010/06/doodle_god.php#walkthrough

Erde	Wasser	Feuer	Luft		
Alkohol	Staub	Energie	Lava	Dampf	Sumpf
Plasma	Stein	Sturm	Vodka	Asche	Leben
Geist	Metall	Sand	Unkraut	Bakterie	Ei
Dinosaurier	Glas	Echse	Moos	Vogel	Lehm
Ziegel	Gras	Baum	Phoenix	Golem	Drache
Baumhirte	Tabak	Kohle	Mensch		
Werkzeuge	Zauberer	Blut	Leiche		
Halbgott					