

Apocalypse The Spell Package

Autor: EnaiSiaion

Übersetzer: TheDarkRuler

Versionsnummer: 2.04

Kategorie: Zaubersprüche

Download: [Hier klicken](#)

Beschreibung

Apocalypse Spell Package fügt über 170 neue Zauber dem Spiel Skyrim hinzu. Dies sind jedoch keine simplen Kopien bereits existierender Spells, welche sich nur im Schaden unterscheiden, sondern gänzlich neue Zauber. Jeder Zauber mit einem einzigartigen Konzept. Alle Zauber sind käuflich bei Zauberhändlern (siehe Detailbeschreibung) zu erwerben und sind von ihren Werten her balanciert in das originale Spiel eingefügt.

Detailbeschreibung

Einige Informationen gleich einmal vorneweg, um eine gewisse Ordnung in die riesige Menge von Zaubern zu bekommen.

Kontingenzen

Eine fortgeschrittene Methode der Automatisierung von Zaubern. Durch das Zaubern eines Kontingenz-Zaubers und eines anderen Zaubers wird die Kontingenz dafür sorgen, dass der Zauber bei Einhaltung bestimmter Bedingungen sofort noch einmal gezaubert wird. So kann man beispielsweise zu einem Angriffszauber auch gleich noch einen Fluch aussprechen. Die Möglichkeiten zur Kombination sind Endlos.

Umschaltbare Zauber

Es gibt Zauber, welche einmal gewirkt werden und dann so lange aktiv bleiben, bis man sie wieder abstellt. So kann man beispielsweise einen Zauber wirken, der beim Nehmen von Schaden automatisch eine magische Rüstung um den Charakter herum aufbaut.

Tägliche Zauber

Eine kleine Anzahl taktischer Zauber ist darauf begrenzt, nur einmal pro Tag zauberbar zu sein. Derlei Zauber sind meistens ungeheuer mächtig und daher in ihrer Ausübungshäufigkeit beschnitten.

Doppelzaubereffekte

Manche Zauber bieten einzigartige Eigenschaften, wenn man sie zusammenwirkt. Ein Levitationsfeld könnte plötzlich Schaden verursachen, Projektile verdoppeln ihre Anzahl und ein Vulkan spuckt mehr Lava als zuvor.

Nützliche Zauber

Manche Leute sind Magier geworden, weil sie auf nützliche Zauber hofften, welche abseits von Kampf und Todschatz wirken. Apocalypse fügt einige davon hinzu, wie beispielsweise beschleunigtes Laufen, um das Leben ein wenig leichter zu machen.

Wo krieg ich die Zauber her?

Es gibt zwei Wege, die Zauber zu erhalten. Die normalen Zauberverkäufer und eigene, speziell eingefügte Verkäufer, die auf den Straßen herumwandern.

Normale Verkäufer: Die Zauber werden von den regulären Verkäufern für Zauber verkauft: Farengar Heimlichfeuer, Sybille, Wylandriah und den anderen Zaubern der Jarls. Die mächtigeren Zauber sind nur in der Akademie von Winterfeste bei den entsprechenden Experten erhältlich. Urag der Ork in der Bibliothek verkauft alle Zauberbücher.

Neue Verkäufer:

Zahlreiche andere Verkäufer sind in Himmelsrand eingefügt worden. JHann erwartet dich mit ihren Geschäft bei den Wächtersteinen, Jerash und Thellon vollziehen dunkle Nachforschungen am Ritualstein und die Eiselfen Iqaat und Nunk verstecken sich beim Fürstinnenstein vor der Zivilisation. Jeder verkauft alle normalen und alle Apocalypse-Zauber in ihrem Fachgebiet (bspw. Zerstörung). Zusätzlich verkauft Arealla in Flusswald aus allen Magierrichtungen die leichten Zauber.

Kompatibilität

Apocalypse und Mods, die folgendes verändern,...

Zauber: Keine Konflikte

Perks/Talente: Keine Konflikte

Verkäufer: Apocalypse wird mit anderen Mods, die die Hände verändern, kollidieren. In diesem Fall wird empfohlen, Apocalypse vor der entsprechenden Mod zu laden und die Zauber bei den neuen Verkäufern zu erwerben.

Zauberliste

Unter Anderem lassen sich in Apocalypse folgende Zauber finden.

Abschiedsgeschenk	Demenz	Erwachen der Zerstörung
Absonderlichkeit	Die Faust der Apocalypse	Erwachen des Feuers
Abweisendes Eis	Dornen	Ewiges Heiligtum
Almalexias Gnade	Draugr-Geißel beschwören	Federleichter Fall
Anpassungsfähiger Schutz	Draugr-Krieger beschwören	Fertigkeitsleihe
Apfel erschaffen	Draugr-Schützen beschwören	Fesselnde Musik
Archon	Dremora Valkynaz beschwören	Feuer des Meisters
Astrale Kette	Eidgebundenen beschwören	Feuerregen
Astraler Anker	Eidolon	Feueröl
Astraler Ausflug	Einäschern	Feuriges Sperrfeuer
Augen des Donners	Eiserne Jungfrau	Finger des Todes
Augen des Sturms	Eisexplosion	Fleischbombe
Baufälligkeit	Eisiger Henker	Fleisch zu Gold
Begrenzter Wunsch	Eiskalter Speer	Fluch des Schwefels
Berauschen	Eisspeermantel	Fraktur
Berührung des Todes	Ektoplasmaische Kreatur	Furchtbares Verwelken
Beschwörung aufheben	Elementare Perfektion	Gebetsanspannungen
Blutpakt	Elementarer Atem	Gedankenschreck
Blutwein	Elementarer Zyklon	Gefäß des Lebens
Brechendes Eis	Elendige Verwandlung	Gefühlsstatus
Brecherwaffen	Empathische Agonie	Geheimnisvoller Ritus
Buße	Empathische Heilung	Geist des Handelns
Chanthrax	Empathische Verbindung	Geisterbär beschwören
Chaos	Energiegeladen	Geisterkatze beschwören
Chronosphäre	Energieschild	Geistermammut beschwören
Dampfausbruch	Episch - Ruf der Toten	Geistertotem
Defensive Formation	Erdbeben	Geisterwolfsrudel beschwören
Defensive Kontingenz	Erde zu Wasser	Geringere Aufgeschlossenheit

Geringere Unsichtbarkeit	Lichtstrahl	Steinfluch
Geringeres Heiligtum	Löwenherz	Sternenlicht
Gewitter herbeirufen	Macht der Runen	Strahl der Zerstörung
Giftige Pfeile	Magie aufheben	Streitkolben der Reue
Giftige Waffen	Magische Asche	Stromschlag
Giftpfeil	Magisches Sperrfeuer	Sturm
Großbeschwörung:	Magnetisieren	Stürmische Heilung
Kriegsbande	Massenhafte Baufähigkeit	Teleport
Großbeschwörung:	Massenschleudern	Todesmantel
Kriegsbande	Massenverlangsamerung	Todesplage
Großbeschwörung: Mal der	Meister der Nekromantie	Todeszeichen
Verderbnis	Meisterstab	Tor
Großbeschwörung: Wilde Jagd	Mentale Parade	Totenwein
Größere Fertigkeitsleihe	Meteor	Trance einleiten
Hageleinschläge	Mythals Bindung	Unheilige Rüstung
Hammerfall	Mächtige Feuerrune	Untoten befehligen
Heiligtum	Mächtige Frostrune	Untote verbrennen
Herzstopper	Mächtige Sturmrunen	Urzeitlicher Sturm
Humanoiden befehligen	Mächtiger Fluch	Vaermina's Umarmung
Humanoiden bezirzen	Mächtiger Krallenschlag	Verbindende Kontingenzt
Höhenflug	Mächtiger Teleport	Verborgener Skorpion
Höllenatem	Mühlenstein	Verfinsterung des Verstandes
Höllischer Blitz	Nachahmende Magie	Verführen
Illusionäre Bürde	Nekrolyt	Verhöhnert
Illusionäre Schwäche	Nichts Böses Ahnen	Verlangsamerung
Impfung	Offensive Kontingenzt	Vernebelung
Inferno	Pfeil ins Knie	Verstärktes Zaubern
Kampfeszauber	Phantommord	Verzehrender Schwarm
Klarheit	Phantommörder	Vulkan
Knochengeister	Plündern	Wahrhaftige Wiederbelebung
Konvektionskugel	Portal erschaffen	Wilde Kontingenzt
Kraft des Meisters	Quell des Blutes	Wrack
Kraftwand	Resistenztstatus	Wundermittel
Krallenschlag	Ritus der Opferung	Zauberecho : Sturm
Kreis der Stille	Runentanz	Zauberer beschwören
Kreis des Feuers	Samen des Untodes	Zauberklänge
Kreis des Hohns	Schattenlauf	Zauberlicht
Kreis des Todes	Schlangensiegel	Zauber löschen
Kristallfleisch	Schlangenzunge	Zaubersklave
Krümmung der Schatten	Schleudern	Zauberumkehr
Kuss Boethias	Schloss zertrümmern	Zeichen des Atronachs
Last der Welt	Schrumpfen	Zerstörungskraft stärken
Lebende abschlachten	Schutz vor Daedra	Zombieapokalypse
Lebendes bannen	Schwebende Brücke	Zorn der Götter
Lebenserblühung	Sheogoraths Würfel	Zustand überprüfen
Lebensschild	Skelett beschwören	Zwillingszähne
Lebensspaltung	Statisches Feld	Überladung
Leichenexplosion	Staub zu Staub	
Leichensucher	Steinbrecheraxt	

Installation

1. Kopiere den Inhalt des Ordners 'Data' in deinen Skyrim/Data-Ordner.
2. Aktiviere die ' Apocalypse - The Spell Package.esp' in deinem Skyrimlauncher
3. Fertig

Credits

- EnaiSiaion für die Originalmod
- MaboroshiDaikon für den Skyrim-String-Localizer

- PlanB für sein Tutorial für den Skyrim-String-Localizer
- Bethesda Softworks für die tollen Spiele, die sie machen.