

Inhaltsverzeichnis:

0. Versionsänderungen
 1. Inhalt
 2. Attribute / Werte
 3. Übersicht: Levelaufstieg
 4. Installation
 5. Kompatibilität
-

0. Versionsänderungen

Version 1.0

1. Inhalt

Die Mod verbessert die Katze, die von chaotisch neutralen Spielern als Vertraute beschworen werden kann. Andere Vertraute werden nicht beeinflusst.

- Die Katze hat die Klasse Dieb und besitzt immer die gleiche Erfahrung wie der Hauptcharakter, steigt aber nur halb so schnell auf und kann maximal Stufe 20 erreichen.

Um z.B. Level 2 zu erreichen, braucht sie 5.000 Erfahrungspunkte, was bei einem Dieb sonst Level 4 entsprechen würde usw. (Eine Übersicht gibt es unter Punkt 4).

Der Levelaufstieg erfolgt automatisch.
- Ab Stufe 5 erlernt die Katze eine Kampfform, die sie während eines Kampfes annimmt. Trifft sie in dieser Form mit einem hinterhältigen Angriff oder kritischem Treffer, wird ihr Ziel mit einer Wahrscheinlichkeit von je 50 % entweder für eine Runde niedergeworfen, falls ihm kein Rettungswurf -4 gegen Tod gelingt, oder für 6 Runden geblendet. Weiteres zur Kampfform findet Ihr unter Punkt 3.
- Mit den Leveln 1, 8, 11, 16 und 20 lernt die Katze besondere Fähigkeiten (Siehe auch dazu Punkt 3).
- Die Verbesserungen die der HC gegen Ende von BG2 durch die Tränen des Bhaal erhalten kann, wirken nun auch auf die Katze. Sollte ein neues Spiel in TdB gestartet worden sein, wirken automatisch die Verbesserung, welche die Gesinnung des HC nicht verändert hätten.
- Um das aktuelle Level und die Fähigkeiten der Katze zu erfahren, kann man sie ansprechen und danach fragen.
- Per Dialog kann man auswählen, dass Sie sich eigenständig im Schatten versteckt und ihre Kampfform (sobald sie diese gelernt hat) beibehält.

- Wenn die Katze verletzt ist, kann man ihr mit normale, konzentrierte oder extrastarke Heiltränke geben.
- Die Katze kann im Dunkel sehen.
- Wenn der HC durch eine andere Mod zu einem Untoten wird, wirkt dies auch auf die Vertraute. Sie erhält dann die entsprechenden Schwächen und Immunitäten.

Als Untote verursachen ihre Krallen in der Kampfform Stufenentzug:

Level 1 +: -1 Stufe

Level 8 +: -2 Stufen

Level 16 +: -3 Stufen

1.1 Optionaler Inhalt

- Der Schaden und Konstitutionsverlust, den der HC durch das Ableben der Katze erleiden würde, kann deaktiviert werden. In diesem Fall stirbt die Katze nicht, sondern rettet sich per Seelenbindung in den Rucksack des HC. Dort muss sie sich acht Stunden erholen, bevor sie wieder herausgeholt werden kann.

3. Attribute / Werte

Katze (Dieb): - Chaotisch Neutral -

Stärke: 10 (In Kampfform*: 18)

Geschicklichkeit: 18

Konstitution: 14

Intelligenz: 14

Weisheit: 10

Charisma: 15

Waffe: Angriff

Schaden: 1-3 (In Kampfform*: 1-10)

Angriffe: 2 (In Kampfform*: 3)

*Ab Stufe 5 verwandelt sich die Katze in eine Raubkatze, wenn sie einen Gegner wahrnimmt. Alternativ kann ihr per Dialog aufgetragen werden, dass sie die Form dauerhaft annehmen soll.

In der Kampfform haben die Waffen die magische Stufe 1 (Lvl. 9: 2, Lvl. 12: 3, Lvl. 15: 4, Lvl. 18: 5). Verwandelt sich die Katze, während sie schleicht, bleibt sie für 30 Sekunden unsichtbar.

Resistenzen:	Magie:	50 (+2 je Stufe)
Immunitäten:	Verwirrung, Versteinigung, Stufenentzug	
Regeneration:	Ohne.	(Untot: 1 HP alle 2 Sekunden)

Diesbeswerte**:

- Schleichen, im Schatten verstecken: Lvl. 1 - 5
- Fallen finden: Lvl. 5 - 13
- Taschendiebstahl: Lvl. 6 - 13
- Illusion entdecken: Lvl. 10 - 16
- Schlösser öffnen: Lvl. 17 -20***

** Die Fertigkeiten werden innerhalb der angezeigten Level auf 100 gesteigert.

*** Ausnahme: Schlösser öffnen erreicht (aufgrund der fehlenden Hände) nur den Wert: 85.

Hinterhältiger Angriff:

- Schaden: Stufe 1-4: x2, Stufe 5-8: x3, Stufe 9-12: x4, Stufe 13+: x5
- Niederwerfen (50 %): Dauer: 1 Runde, Rettungswurf: gg. Tod (-4)
- Blindheit (50 %): Dauer: 6 Runden

Besondere Fähigkeiten:

- Level 1: Verschwimmen, Seelenbindung (Teleportation zum HC)
 - Level 6: Unsichtbarkeit
 - Level 8: Gespensterform
 - Level 11: Steinhaut
 - Level 16: Immunität gegen Zauber
 - Level 20: Wahrer Blick
-

4. Übersicht: Levelaufstieg

Erfahrung	Level des Vertrauten	Level des HC (Magier)	Level des HC (Dieb)
0	1	1	2
5.000	2	3	4
20.000	3	5	6
70.000	4	7	8
160.000	5	9	10
440.000	6	11	12
880.000	7	12	14
1.320.000	8	13	16
1.760.000	9	14	18
2.200.000	10	15	20
2.640.000	11	17	22
3.080.000	12	18	24
3.520.000	13	19	26
3.960.000	14	20	28
4.400.000	15	21	30
4.840.000	16	22	32
5.280.000	17	24	34
5.720.000	18	25	36
6.166.000	19	26	38
8.000.000	20	31	40

2. Installation

Damit die Texte korrekt übernommen werden können, muss vor der Installation "modmerge" (www.github.com) installiert werden.

Das Archiv (FAM.zip) im BG2-EE Ordner verschieben und dort entpacken.

Anschließend "Setup-FAM.exe" starten und den Installationsanweisungen folgen.

5. Kompatibilität

Die Mod wurde für BG2 EE geschrieben.

Der Stufenentzug der Katze (falls der HC ein Untoter wurde) stammt aus meiner Mod für Hexxat.

Wenn beide Mod installiert wurden und eine davon deinstalliert werden soll, sollten vorsichtshalber beide Mod deinstalliert und die zweite Mod danach neu installiert werden.
