

## Tickets

#	Projekt	Autor	Tracker	Status	Priorität	Thema	Zielversion	% erledigt	Zugewiesen an
735	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Normal	Fehlende Waffenzuordnung		0	
737	MOAM	Octavius	Fehler	Abgewiesen	Niedrig	Tanzen als Fertigkeit?		0	
742	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Normal	MOAM 'vergisst' Spezialisierung beim Scharfschießen		0	
745	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Normal	Leere Charakterklassen		0	
748	MOAM	Octavius	Fehler	Abgewiesen	Niedrig	Angelhaken zu teuer		0	
750	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Normal	Magierstecken als Spezialwaffe		0	
754	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Normal	LE Sozialfertigkeiten Adlige		0	
756	MOAM	Octavius	Fehler	Abgewiesen	Normal	Waffen tauchen nicht im Inventar auf		0	
758	MOAM	Octavius	Fehler	Neu	Niedrig	Ausrüstung wird fehlerhaft geklont.		0	
621	MOAM	Octavius	Feature	Abgewiesen	Normal	Weitere M4-Fertigkeiten einpflegen		0	
626	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	Spielfiguren gruppieren		0	
627	MOAM	Octavius	Feature	Abgewiesen	Normal	Goldsponsor ansparen		0	
633	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Niedrig	Fertigkeit Kegeln		0	
692	MOAM	Octavius	Feature	Feedback	Normal	magische Munition		0	
736	MOAM	Octavius	Feature	Feedback	Normal	Fehlende Waffe		0	Octavius
739	MOAM	Octavius	Feature	Abgewiesen	Niedrig	Zauberategorie editierbar machen		0	Octavius
743	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	MOAM-Banner		0	
744	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Niedrig	Grafiken einbinden		0	
749	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	angeborene Fertigkeiten editierbar		0	
752	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Niedrig	SL-Ansicht von Kampagnen sortierbar		0	
753	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	Rasse mit neuer Option		0	
761	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	Dhampir als Rasse		0	
767	MOAM	Octavius	Feature	Neu	Normal	Ba-Th		0	
697	MOAM	Octavius	Fehler	Erledigt	Niedrig	Körpergewicht ist immer 1kg	1.4.5	100	
757	MOAM	Octavius	Unterstützung	Erledigt	Niedrig	Fehlende Beschreibung beim Bo-Stab	1.4.7	100	
678	MOAM	Octavius	Fehler	Erledigt	Normal	Lettern für Thaumaturgen		100	
679	MOAM	Octavius	Fehler	Erledigt	Normal	Zauberkrämer für Zwerge		100	
768	MOAM	Octavius	Fehler	Erledigt	Normal	Effekt wird doppelt berechnet		100	