

## MOAM - Feature #200

### Bestien als NPCs in Abenteuern und Kampagnen

30.08.2013 10:43 - C. Biggles

<b>Status:</b> Erledigt	<b>Start date:</b>
<b>Priority:</b> Normal	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 100%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b> 0.6.0	
<b>Description</b> Nicht alle Gegner in einem Abenteuer tragen Waffen, die sich über die Waffentabelle hinzufügen lassen, insbesondere natürliche Waffen bei Bestien.  Daher muss es bei NPCs, die nicht Spielfiguren sind, eine Möglichkeit geben, deren Angriffsmöglichkeiten (Art, EW, Schaden) frei zu definieren.	

#### History

**#1 - 30.08.2013 10:43 - C. Biggles**

- Subject changed from *Monster als NPCs in Abenteuern und Kampagnen* to *Bestien als NPCs in Abenteuern und Kampagnen*

**#2 - 30.08.2013 13:37 - C. Biggles**

- Status changed from *Neu* to *In Bearbeitung*

- % Done changed from 0 to 30

**#3 - 02.09.2013 12:20 - C. Biggles**

- % Done changed from 30 to 100

**#4 - 06.09.2013 09:40 - C. Biggles**

- Target version changed from 0.7.0 to 0.6.0

**#5 - 06.09.2013 10:10 - C. Biggles**

- Status changed from *In Bearbeitung* to *Erledigt*