

MOAM - Feature #395

Angeborene Fertigkeiten nachtragen

11.01.2015 13:13 - Baldor von Celeduin

Status: Erledigt	Start date:
Priority: Normal	Due date:
Assignee:	% Done: 100%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version: 1.2	
Description Ermöglicht das nachträgliche Anlegen von <i>angeborenen</i> Fertigkeiten, um z.B. bei Ohrtreffern die Hörfähigkeit zu beschränken etc.	
Related issues: Related to MOAM - Feature #46: Auf Spielfigur wirkende Effekte Erledigt	

History

#1 - 14.01.2015 13:48 - C. Biggles

Genau genommen sind das keine "angeborenen Fertigkeiten", sondern Effekte mit einer unendlichen Wirkungsdauer. Aber unabhängig davon kann es auch sinnvoll sein, weitere angeborene Fertigkeiten nachträglich hinzuzufügen.

#2 - 01.02.2015 10:53 - C. Biggles

"Wenn man bei der Erstellung fälschlicherweise Mensch anstatt Gnom angibt, Robustheit als angeborene Fertigkeit auswählt und danach auf Gnom wechselt bleibt Robustheit auf +9 anstatt auf +12"

Eigenes Ticket: [#442](#).

#3 - 22.03.2015 10:53 - C. Biggles

- Target version set to 1.2

#4 - 30.03.2015 10:30 - C. Biggles

- Target version changed from 1.2 to 1.1.5

#5 - 20.05.2015 19:17 - C. Biggles

- Target version changed from 1.1.5 to 1.2

#6 - 09.06.2015 10:42 - C. Biggles

- Status changed from Neu to In Bearbeitung

#7 - 09.06.2015 10:42 - C. Biggles

- Assignee set to C. Biggles

#8 - 09.06.2015 12:32 - C. Biggles

- % Done changed from 0 to 50

#9 - 16.06.2015 11:02 - C. Biggles

- % Done changed from 50 to 100

#10 - 01.09.2015 21:33 - C. Biggles

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

#11 - 01.09.2015 21:33 - C. Biggles

- Assignee changed from *C. Biggles* to *Baldor von Celeduin*

#12 - 09.09.2015 15:48 - C. Biggles

- Assignee deleted (*Baldor von Celeduin*)

#13 - 09.09.2015 15:49 - C. Biggles

- Status changed from *Gelöst* to *Erledigt*