

## MOAM - Fehler #84

### Berechnung Zauber und Resistenzen bei Hexern

04.06.2013 10:30 - C. Biggles

|   |            |                             |           |
|---|------------|-----------------------------|-----------|
| <b>Status:</b>  | Erledigt   | <b>Start date:</b>          |           |
| <b>Priority:</b>  | Normal     | <b>Due date:</b>            |           |
| <b>Assignee:</b>  | C. Biggles | <b>% Done:</b>              | 100%      |
| <b>Category:</b>  |            | <b>Estimated time:</b>      | 0.00 hour |
| <b>Target version:</b>  | 0.3.1      | <b>Browser-Version:</b>     |           |
| <b>Endgerät:</b>  |            | <b>Betriebssystem:</b>      |           |
| <b>Endgerät-Typ:</b>  |            | <b>Betriebssystem-Versi</b> |           |
| <b>Browser:</b>   |            | <b>on:</b>                  |           |
| <b>Description</b>  |            |                             |           |
| Wenn ich als Abenteuertyp Hexer wähle, werden Resistenzen und Zauberwert nicht richtig berechnet. |            |                             |           |
| <b>Related issues:</b>  |            |                             |           |
| Related to MOAM - Fehler #97: Heiler und Lernpunkte für Zauber                                    |            | <b>Erledigt</b>             |           |
| Related to MOAM - Fehler #109: Berechnung Zauberlernpunkte bei Gnomenthauatu...                   |            | <b>Erledigt</b>             |           |

### History

#### #1 - 04.06.2013 12:48 - C. Biggles

- Status changed from Neu to In Bearbeitung

#### #2 - 04.06.2013 23:21 - C. Biggles

Der Bug betrifft alle zauberkundigen Charaktertypen.

#### #3 - 05.06.2013 18:03 - C. Biggles

- % Done changed from 0 to 100

#### #4 - 05.06.2013 18:16 - C. Biggles

- Assignee set to C. Biggles

#### #5 - 06.06.2013 13:28 - C. Biggles

- Target version changed from 0.4.0 to 0.3.1

#### #6 - 07.06.2013 10:39 - C. Biggles

- Status changed from In Bearbeitung to Gelöst

#### #7 - 07.06.2013 11:56 - C. Biggles

- Status changed from Gelöst to Erledigt