

## MOAM - Fehler #707

### Spezialwaffenbonus bei Zauberern falsch

20.05.2020 10:17 - Roland Kaltefleiter

<b>Status:</b> Neu	<b>Start date:</b>
<b>Priority:</b> Niedrig	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 0%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b>	
<b>Endgerät:</b>	<b>Browser-Version:</b>
<b>Endgerät-Typ:</b>	<b>Betriebssystem:</b>
<b>Browser:</b>	<b>Betriebssystem-Version:</b>

**Description**

Aus dem Kodex:  
Spezialisierungen  
Alle Kämpfer, auch die zauberkundigen, sind mit einer Waffe besonders vertraut. Sie können diese Spezialwaffe nach Belieben aus den Angriffswaffen auswählen, die zu einer leichten, normalen oder schweren Waffenfertigkeit gehören. Natürlich müssen sie diese Waffenfertigkeit bei Spielbeginn beherrschen, und sie müssen stark und geschickt genug für diese Waffe sein (vgl. S. 42f). Ein Waldläufer mit St 56 und Gs 78, der die Waffenfertigkeit Bögen beherrscht, kann zum Beispiel Bogen oder Kurzbogen als Spezialwaffe wählen, nicht aber Langbogen. Eine Spezialisierung auf einen Schild, eine Parierwaffe oder eine sehr schwer zu lernende Waffenfertigkeit ist nicht möglich. Krieger können sogar drei verschiedene Spezialwaffen wählen.

Reine Zauberer (z.B. Magier, Hexer...) haben keine Waffenspezialisierung.  
Trägt man bei einem Zauberer als Spezialisierung eine Waffe ein, so hat auch der Zauberer unter "Kampf" die WM+2-

### History

#1 - 20.05.2020 10:54 - C. Biggles

- Priority changed from Hoch to Niedrig

Hohe Prio? I think not.

Da man das aktiv falsch machen muss, würde ich das unter Hausregel gelten lassen und nicht unbedingt programmatisch ausschließen wollen.