

Tickets

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