

## MOAM - Feature #615

### Effekte bei Gegenständen

28.04.2018 18:34 - Le Frique

<b>Status:</b>	Erledigt	<b>Beginn:</b>	
<b>Priorität:</b>	Normal	<b>Abgabedatum:</b>	
<b>Zugewiesen an:</b>		<b>% erledigt:</b>	100%
<b>Kategorie:</b>		<b>Geschätzter Aufwand:</b>	0.00 Stunde
<b>Zielversion:</b>	1.4.4		
<b>Beschreibung</b>			
Bei der Anlage von Gegenständen mit der Option „magisch“ besteht lediglich die Möglichkeit den ABW zu setzen. Könnten hier noch Boni wie z. B. für Angriff, Schaden, Abwehr, Resistenz gegen Zauber (wenn möglich mit Listenauswahl), Zauber („s.Resi“) und Fertigkeiten („s.Resi“) hinzugefügt werden? Damit wäre die Erstellung von individuellen Artefakten, Thaumagrallen und Talismanen möglich. Viele Grüße Le Frique			
<b>Zugehörige Tickets:</b>			
Beziehung mit MOAM - Feature #510: Auf Spielfigur wirkende Effekte		<b>In Bearbeitung</b>	
Beziehung mit MOAM - Feature #558: Amulette, Talismane, Glücksbringer		<b>Feedback</b>	
Beziehung mit MOAM - Feature #288: Talismane usw		<b>Neu</b>	

### Historie

#### #1 - 25.08.2018 13:54 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #510: Auf Spielfigur wirkende Effekte wurde hinzugefügt

#### #2 - 25.08.2018 13:54 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #558: Amulette, Talismane, Glücksbringer wurde hinzugefügt

#### #3 - 25.08.2018 13:54 - C. Biggles

- Beziehung mit Feature #288: Talismane usw wurde hinzugefügt

#### #4 - 25.08.2018 13:58 - C. Biggles

Dies wird durch eine (optionale) Zuordnung von einem oder mehreren Effekten zu einem magischen Gegenstands realisiert.

Effekte müssen danach nicht nur direkt auf Spielfiguren wirken, sondern auch über die Kette Spielfigur → Gegenstand → Effekt.

#### #5 - 26.08.2018 14:14 - C. Biggles

- Status wurde von Neu zu In Bearbeitung geändert

- Zugewiesen an wurde auf C. Biggles gesetzt

- Zielversion wurde auf 1.4.4 gesetzt

- % erledigt wurde von 0 zu 10 geändert

#### #6 - 26.08.2018 19:41 - Le Frique

C. Biggles schrieb:

Dies wird durch eine (optionale) Zuordnung von einem oder mehreren Effekten zu einem magischen Gegenstands realisiert.

Effekte müssen danach nicht nur direkt auf Spielfiguren wirken, sondern auch über die Kette Spielfigur → Gegenstand → Effekt.

Hört sich gut an! Können die Effekte dann auch auf andere Zauber zugreifen, z.B. beim Thaumagral auf Thaumagralzauber wie Dämonenschwert oder Zauberschmiede?

Freu mich schon & DANKESCHÖN

**#7 - 28.08.2018 21:26 - C. Biggles**

- % erledigt wurde von 10 zu 20 geändert

**#8 - 29.08.2018 18:55 - C. Biggles**

- Thema wurde von *Boni bei magischen Gegenständen* zu *Effekte bei Gegenständen* geändert

- % erledigt wurde von 20 zu 30 geändert

**#9 - 27.12.2018 12:08 - C. Biggles**

- % erledigt wurde von 30 zu 100 geändert

**#10 - 31.12.2018 11:19 - C. Biggles**

- Status wurde von *In Bearbeitung* zu *Gelöst* geändert

**#11 - 31.12.2018 11:20 - C. Biggles**

- *Zugewiesen an* wurde von *C. Biggles* zu *Le Frique* geändert

**#12 - 07.01.2019 18:48 - C. Biggles**

- *Zugewiesen an* *Le Frique* wurde gelöscht

**#13 - 07.01.2019 18:49 - C. Biggles**

- Status wurde von *Gelöst* zu *Erledigt* geändert

**#14 - 20.01.2019 16:54 - Le Frique**

Hallo.

Die Effekte auf Gegenstände funktionieren nicht im Abenteuer-Modul unter Beute, sowohl bei Waffen als auch bei Gegenstände aus der Liste und selbst angelegten. Bei klicken auf das Effekt-Logo kommt die Effekt-Box nicht.

Viele Grüße.