Liste möglicher Körperteile - Effekte:

Einzelnes Ziel:

* Füge einem Gegner X Schaden zu.
* Füge einem Gegner X Schaden für jedes SYMBOL ABBILDUNG zu.
* Füge einem Gegner X Schaden und Y Schaden für jedes SYMBOL ABBILDUNG zu.
* Füge einem Gegner X Leben hinzu. Füge einem Gegner danach Y Schaden zu.
* Füge jedem Gegner X Leben hinzu. Füge einem Gegner danach Y Schaden zu

Mehrere Ziele:

* Füge Y Gegnern jeweils X Schaden zu.
* Füge einem Gegner X Schaden und einem anderen Gegner Y Schaden zu.
* Verteile X Schaden auf bis zu Y Gegner deiner Wahl.
* Füge einem Gegner X Schaden zu und danach jedem Gegner Y Schaden.

Alle Ziele:

* Füge jedem Gegner X Schaden zu.
* Füge einem Gegner X Leben hinzu. Füge allen Gegnern Y Schaden zu.

Interaktive Fähigkeiten mit anderen Abenteurern / Körperteilen:

* Benutze im Kampf das aktivierte Körperteil eines anderen Abenteurers. Deine Würfel zählen für den Effekt.

Effekte, die in ihrer Reihenfolge ausschlaggebend sind (Überlegen ob das mit dem Kampfsystem funktioniert):

* Wähle einen anderen Abenteurer aus, dessen Schaden verdoppelt wird.
* Wähle einen anderen Abenteurer aus, der deine Würfel für seine Kombination und seinen Effekt verwenden kann.

Drawbacks:

* Füge einem Gegner X(BIG) Schaden zu. Wirf dieses Körperteil danach ab!
* Füge einem Gegner X Schaden zu. Wirf dieses Körperteil ab, um stattdessen jedem Gegner X Schaden zuzufügen!
* Füge einem Gegner X Schaden zu. Wirf dieses Körperteil ab, um stattdessen X\*2 Schaden zuzufügen!
* Füge einem Gegner X Schaden zu. Wirf ein anderes Körperteil ab, um stattdessen X\*2 Schaden zuzufügen!

Liste möglicher Körperteile - Visuell:

Arme:

Harpune, Hakenhand, Hai, Wasserstrahl, Angel, Pufferfisch, Kettensäge, Flammenwerfer, Anker, Paddel, Bohrer, Kanone, Stock, Flasche, Faust (aus Stein?), Krallen, Schwere Schulterpanzer, Lederrüstung, leichte Stoffkleidung, leuchtende magische Tattoos, Ketten (um Arme gewickelt), Löwenpranke, Kanonenarm, Haken, Echsenarm, Flügel (erst wirkungsvoll, wenn man 2 hat), Flosse, Stachel, Krebsschere, Schlange, Rüssel

Waffen: Säbel, Messer, Schlagring, Versteckte Klinge, Katana, Pistolen, Gewehr, Steinschleuder, Speer, Axt, Schwert, Hammer, Morgenstern / Kugel, Bola,

Beine:

Holzbein, Eiszapfen, Schwanzflosse, Klinge, Oktopus (8 Beine), Elefant, Gummistiefel, Spikes, Holster mit Waffen, Taucherflossen, Fischfüße mit Schwimmhäuten, Lederschutz, Schwere Metallrüstung, Stoffhosen, Schwert, Stachel, Gewehr als Bein, Haiflosse

Arme + Beine:

Tentakel, Taucheranzug, Meerjungfrau, Sägeblätter, Anemonen / Korallenriff, Affe (Gorilla, Lemuren, …), Roboter / Mech, Clownsoutfit, Schleichmontur / Ninja, Ballkleid / Anzug, Anglermontur, Piraten (verschiedene Variationen und spezielle Gegner), Fischmensch (Humanoid mit Schuppen), Schildkrötenpanzer als Rüstung, Krabbe / Krebs, Skelett, Riese, Stahl, versteinert, Lava

Anfangsoutfits:

**Charmeur**: Blume in der Hand, Anzughose / Schicke Hose mit Geld in Hosentaschen, als Waffe Familienerbstück oder so, wertvoll aber klein und simpel am Handgelenk. (wie Uhr?) Lila + Gold Akzente als Farben, männlich

**Gauner**: Giftflasche, Leichte Kleidung als Schleichmontur, Türkis / Grüne Farben + Schwarz, versteckte Klinge als Waffe (Assassins Creed Style), Kletterequipment oder so am Bein?, weiblich, Kaputze, vemummt,

**Brawler**: weiblich, Farben Rot, schwere Rüstung aber eher heruntergekommen / improvisiert, Dreadlocks, Muskulös, Schlagringe, Abgebrochene Flasche (alk),

**Arzt / Chirurg | Crazy Scientist:** farbe Orange, Skalpel, mechanische Körperteile, roboterarm auf der Schulter, Brille (Heimerdinger goggles), Weißer Kittel, Crazy Frisur (Rick and Morty mäßig),

Notes: Selber benennen aber mit einem Titel oder so damit man sie in der Story ansprechen kann.