

## 1. Generation:



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sturzbach  
ZA´s: Aurasphäre, Mogelhieb, Wasserdüse, Fontränen



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Großbrand/ Solarkraft  
ZA´s: Drachenpuls, Antik-Kraft, Drachenstoß, Drachentanz



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Puderabwehr  
ZA´s:-



für alle gilt: möglich   
**Wesen: auf Wunsch**  
Fähigkeit: Adlerauge/Superschütze  
ZA´s: Stahlflügel



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Bedroher/Expidermis  
ZA´s: Tiefschlag



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sandschleier/Sandscharrer  
ZA´s:

## 2. Generation:



für alle gilt, möglich:   
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Adlerauge/Aufwertung/Insomnia  
ZA´s: Auflockern, Flügelschlag, Nachnebel



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Gefühlswippe/Übereifer/Superschütze  
ZA´s: Giftspitzen, Staffette, Vielender, Verfolgung



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Synchro/Frühwecker/Magiespiegel  
ZA´s:



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Statik  
ZA´s:



für alle gilt: möglich:   
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Robustheit/Steinhaupt/Hasenfuß  
ZA´s: Walzer, Tarnsteine, Finale, Einigler



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Tempschub/Facettenauge/Schnüffler  
ZA´s:

## 3. Generation



für alle gilt: möglich:   
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Angsthase/Rasanz/Hasenfuß  
ZA´s: Giftbiss



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Chlorophyll/Frühwecker/Langfinger  
ZA´s: Schmarotzer



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Wassertempo/Regengenuss  
ZA´s:-



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Facettenauge/ Angsthase  
ZA´s:-



für alle gilt: möglich:   
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Steinhaupt  
ZA´s: Kopfstoß, Tarnsteine, Eisenschädel, Stampfer



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Statik/Blitzfänger  
ZA´s:



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Konzentrador/Schwebedurch  
 ZA´s: Wirbelwind, Sturzflug, Auflockern, Giftfalle



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Robustheit/Wetterfest  
 ZA´s: Tarnsteine



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Kloakensoße/Wertehalter/Völlerei  
 ZA´s: -



für alle gilt: möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Sporenwirt/Trockenheit/Feuchtigkeit  
 ZA´s: Agilität, Giftstreich, Egelsamen



für alle gilt: möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Edelmut/Angsthase/Hasenfuß  
 ZA´s: Biss



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Rauhaut/ Temposchub  
 ZA´s: Abgangsbund, Hydropumpe



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Facettenauge/Aufwertung/Angsthase  
 ZA´s:-



für alle gilt: Möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Wassertempo/Giftorn/Bedroher  
 ZA´s: Wasserdüse



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Sandschleier/H2O-Absorber  
 ZA´s: Samenbomben



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Techniker/Mitnahme  
 ZA´s: Zuflucht



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Robustheit/Völlerei  
 ZA´s: -



für alle gilt: möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Panzerhaut/Pulverrauch  
 ZA´s: Geofissur



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Feuchtigkeit/Wolke Sieben/ Wassertempo  
 ZA´s:-



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Magma/Flammkörper/Bruchrüstung  
 ZA´s: -



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Tempomacher/Fußangel/Umkehrung  
 ZA´s: -



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Feuchtigkeit/H2O-Absorber/ Wassertempo  
 ZA´s:-



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Gefühlswippe/Übereifer/Superschütze  
 ZA´s: -



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Scherenmacht/Auswegslos/Rohe Gewalt  
 ZA´s: Geofissur, Kraftkoloss, Offenlegung, Erdkräfte



für alle gilt: möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Chlorophyll  
 ZA´s: Gigasauger, Meteorologe, Synthese



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Übereifer, Munterkeit  
 ZA´s: Gefriertrockner, Eissplitter



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Erzwinger/Glückspilz/Redlichkeit  
 ZA´s: Vielender



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Robustheit/Steinhaut  
 ZA´s: -



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Robustheit, Adlerauge  
 ZA´s: Sturzflug, Verfolgung, Tarnsteine, Wirbelwind



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Dösigkeit/Tempomacher/Belebekraft  
 ZA´s:-



für alle gilt: möglich:   
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Adrenalin  
 ZA´s: Tarnsteine, Drachentanz, Eisenschädel, Stampfer



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Frühwecker/Angsthase  
 ZA´s: Ruckzuckhieb, Sturzflug, Notsituation



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Wertelink/Wetterfest  
 ZA´s: Felswurf, Eisspeer



für alle gilt:  
 Wesen: auf Wunsch  
 Fähigkeit: Insomnia/Vorwarnung/Konzentrator  
 ZA´s: Zuschuss, Psychoklinge, Rollentausch, Ränkeschmied



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Scherenmacht/Panzerhaut/Rohe Gewalt

ZA´s: Agilität, Abschlag



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Statik/Lärmschutz/Finalschlag

ZA´s: -



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Schweben

ZA´s: Abgangsbund, Psystrahl, Leidteiler, Giftspitzen



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Bedroher/Kurzschluss/rohe Gewalt

ZA´s:-



für alle gilt: möglich:



Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Panzerhaut/H2O Absorber

ZA´s: Gefriertrockner



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Download/Fährte

ZA´s:-



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Wassertempo/Panzerhaut/Bruchrüstung

ZA´s: Dunkelnebel, Stachler, Giftspitzen, Abschlag



für alle gilt:

Wesen: auf Wunsch

Fähigkeit: Kampfpanzer/Wassertempo/Bruchrüstung

ZA´s:

## 4. Generation



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sturzbach/Siegeswille  
ZA's: Hydropumpe, Gähner, Eissturm, Daunenreigen

(weiblich)



für alle gilt: möglich:   
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Honigmaul/Übereifer  
ZA's:



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Wertehalter/ Sturmsog  
ZA's: Amnesie, Geofissur



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sandschleier  
ZA's: Eisenschädel



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sandsturm  
ZA's: Tagedieb, Wirbelwind



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Aquahülle/Wassertempo/Sturmsog  
ZA's:

## 5. Generation



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Sandscharrer/Sandgewalt  
ZA's:-



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Expidermis/Hochmut  
ZA's:- Ableithieb, Eishieb, Drachentanz



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Magieschild/Wunderhaut  
ZA's: Psybann, Kraftvorrat, Ruheort



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Wassertempo/Felskern/Robustheit  
ZA's:-



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Wertelink/Charmbolzen/Techniker  
ZA's: Nassschweif



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Hydratation/Heilherz/Belebekraft  
ZA's: Spiegelcape

## 6. Generation



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Wandlungskunst/ Sturzbach  
ZA's:-



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Fellkleid  
ZA's:-



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Schweben  
ZA's: -



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Schweben  
ZA's: -



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Statik/Flexibilität  
ZA's: Gähnen, Funkensprung



für alle gilt:  
Wesen: auf Wunsch  
Fähigkeit: Adlerauge/ Rohe Gewalt/ Übereifer  
ZA's: -