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: Turbodreher, Zermalmklaue, Konter

2. Generation:



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



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: Chlorophyll/Solarkraft
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: Konzentrator/Schwebedurch
ZA´s: Wirbelwind, Sturzflug, Auflockern, Giftfalle



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



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



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: Edelmut/Angsthase/Hasenfuß
ZA´s: Biss



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Dösigkeit/Aquahülle/Erzwinger
ZA´s: -



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



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



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: Robustheit/Völlerei
ZA´s: -



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Feuchtigkeit/H20-Absorber/ Wassertempo
ZA´s:-



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit:Sandschleier/ H20 Absorber
ZA´s: Samenbomben



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



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Expidermis/Schwebedurch
ZA´s: -



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



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



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



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



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Dösigkeit/Vorahnung/Hydration
ZA´s: Drachentanz, Hydropumpe



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



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



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



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



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: Schwebe
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/Steinhaupt/Robustheit
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: Sturzbach/Panzerhaut
ZA´s:-



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Wassertempo/Hydration/H20-Absorber
ZA´s: Erdkräfte



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Bedroher/Hochmut/Kurzschluss
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

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: Umkehrung/Saugnapf/Schwebedurch
ZA´s:-



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Trockenheit/Sandschleier/Solarkraft
ZA´s:-



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Strolch/Zauberer
ZA´s: Wechseldich



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Innere Kraft/ Schnüffler/Reiche Ernte
ZA´s:Holzgeweih



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Wertelink/Charmbolzen/Techniker
ZA´s: Nasschweif



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Adlerauge/Brustbieter/Hydration
ZA´s: -



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Hydration/Heilherz/Belebekraft
ZA´s: Spiegelcape



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



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



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Eishaut/Tempomacher/Robustheit
ZA´s: Spiegelcape, Weißnebel, Genesung, Barriere



für alle gilt:
Wesen: auf Wunsch
Fähigkeit: Statik/Flexibilität
ZA´s: Gähner, Funkensprung



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