Spieler:		Name: Delayar Falkenfeder	
Typus: Waldelf	Geburtsort: Silberbuchenwald	Geburtstag: 12.Tsa	Geschlecht: m
Größe: 1,86 Gewicht: 68	Haarfarbe: silber	Augenfarbe: smaragdgrün	
Geschwister: 1Bruder, 1 Schwester, Erstgeborener		Gottheit: -	Alter: 29
Stand der Eltern: Sippe		Titel:	

Mut	12	Aberglaube	2	Lebensenergie	25
Klugheit	10	Höhenangst	6	Ausdauer	37
Intuition	13	Raumangst	6	Astralenergie	25
Charisma	13	Totenangst	4	Karmaenergie	-
Fingerfertigkeit	12	Neugier	4	Magieresistenz	6 (+3)
Gewandheit	13	Goldgier	3	Abenteuerpunkte	
Körperkraft	12	Jähzorn	2	Stufe	1

Kleidung & Ausrüstung des Helden	Notizen
graubraunes Wildlederwams mit kleinem Stehkragen	
blassgrünes langes Jagdhemd aus Leinen	
mittelgraue Leggings aus feinem Bausch	
brauner Ledergürtel	
graubraune Wildlederstiefel	
braune Lederarmschienen	

Mitgeführtes Vermögen:	Dinge im Wert von	6 D	S	H	K

Waffen:							
Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Jagdmesser	20	-16	2/1			1W+1	5

Fernkampfwaffen:					
Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Gesch.	Stückzahl
Holzspeer	60		1W+3	-	1

Rüstung				Schild					
Rüstungsstück	Rs	Be	Gewicht	Art		WV	Be	Gewicht	Bf
Lederkleidung	1	1	150						
				Patzertabelle:					
				2	W/S zerstört	6 – 8	Stolpern	11	W. verloren
Gesamt				3-5	Sturz	9–10	selbst verl.	12	selbst schwer ver.

Attacke	7	Parade	8	Fernkampf	9	Ausweichen	9
(MU+GE+KK):5		(IN+GE+KK):5		(IN+FF+KK):4		(MU+IN+GE):4	

Raufen	AT	PA	Speere und Stäbe	AT	PA
Boxen	AT	PA	Stichwaffen	AT	PA
Hruruzat	AT	PA	st. Hiebwaffen	AT	PA
Ringen	AT	PA	Zweihänder	AT	PA
Äxte/Beile	AT	PA	Lanzenreiten	AT	
Messer/Dolche	AT	PA	Schusswaffen	AT	
Infanteriewaffen	AT	PA	Wurfwaffen	AT	
Linkshändig	AT	PA	Schleuder	AT	
Kettenwaffen	AT	PA		AT	PA
Peitsche	AT	PA		AT	PA
sch. Hiebwaffen	AT	PA		AT	PA
Schwerter	AT	PA		AT	PA

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)						
Waffenlose Kampftechniken						
Raufen:	2					
Boxen:	-1					
Hruruzat:	-6					
Ringen:	2					
Bewaffnete Kampftechniken						
Äxte und Beile:	-1					
Messer und Dolche:	2	3				
Infanteriewaffen:	-5					
Linkshändig:	2					
Kettenwaffen:	-5					
Peitsche:	-2					
Scharfe Hiebwaffen:	3					
Schwerter:	3	4				
Speere und Stäbe:	3					
Stichwaffen:	3					
Stumpfe Hiebwaffen:	3					
Zweihänder:	-3					
Lanzenreiten:	-6					
Fernkampftechniken						
Schusswaffen:	4	5				
Wurfwaffen:	2					
Schleuder:	-2					
Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)						
Akrobatik (MU/GE/KK):	1					
Fliegen (MU/KL/GE):	-2					
Gaukeleien (CH/FF/GE):	0					
Klettern (MU/GE/KK):	5					
Körperbeherrsch. (MU/IN/GE):	3	5				
Reiten (CH/GE/KK):	0					
Schleichen (MU/IN/GE):	4					
Schwimmen (MU/GE/KK):	-2					
Selbstbeherrsch. (MU/KK/KK):	2	4				
Sich verstecken (MU/IN/GE):	5					
Tanzen (CH/GE/GE):	4					
Zechen (KL/IN/KK):	0					
Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)						
Bekehren (KL/IN/CH):	-1					
Betören (IN/CH/CH):	2					
Etikette (KL/CH/GE):	-3					
Feilschen (MU/KL/CH):	-2					
Gassenwissen (KL/IN/CH):	-6					
Lehren (KL/IN/CH):	3					
Lügen (MU/IN/CH):	3					
Menschenkenntnis (KL/IN/CH):	-1					
Schätzen (KL/IN/IN):	-2					
Sich verkleiden (MU/FF/GE):	-3					
Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)						
Fährtenlesen (KL/IN/GE):	4	5				
Fallenstellen (KL/FF/KK):	4	5				
(Ent-) Fesseln (FF/GE/KK):	1					
Fischen (IN/FF/KK):	0					
Pflanzenkunde (KL/IN/FF):	4	5				
Orientierung (KL/IN/IN):	3					
Tierkunde (MU/KL/IN):	2	3				
Wettervorhersage (KL/IN/IN):	1					
Wildnisleben (IN/FF/GE):	4	5				

Wissenstalente (Steigern: max. +3 pro Stufe)						
Alchemie (MU/KL/FF):	-6					
Alte Sprachen (KL/KL/IN):	2					
Geographie (KL/KL/IN):	-2					
Geschichtswissen (KL/KL/IN):	-1					
Götter und Kulte (KL/IN/CH):	-2					
Kriegstkunst (MU/KL/CH):	-5					
Lesen und Schreiben (KL/KL/FF):	0					
Magiekunde (KL/KL/FF):	0					
Mechanik (KL/KL/IN):	-2					
Rechnen (KL/KL/IN):	1					
Rechtskunde (KL/IN/CH):	-5					
Sprachen kennen (KL/IN/CH):	1					
Staatskunst (KL/IN/CH):	-7					
Sternkunde KL/KL/IN):	1					
Handwerk (Steigern: max. +2 pro Stufe)						
Abrichten (MU/IN/CH):	2					
Boote fahren (FF/GE/KK):	-1					
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF):	-2					
Falschspiel (MU/CH/FF):	0					
Heilkunde Gift (MU/KL/IN):	3	4				
Heilkunde Krankh. (MU/KL/CH):	4	5				
Heilkunde Seele (IN/CH/CH):	4					
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF):	3	4				
Holzbearbeitung (KL/FF/KK):	4					
Kochen (IN/KL/FF):	2	3				
Lederarbeiten (KL/FF/FF):	3					
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF):	1					
Musizieren (KL/IN/FF):	3	4				
Schneidern (KL/FF/FF):	2					
Schlösser knacken (IN/FF/FF):	-4					
Singen (KL/IN/CH):	5	6				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF):	-3					
Töpfern (KL/FF/FF):	2					
Intuitive Begabungen (Steigern: max. +1 pro Stufe)						
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN):	2	3				
Glücksspiel (MU/IN/IN):	0					
Prophezeien (IN/IN/CH):	1					
Sinnenschärfe (KL/IN/IN):	5	6				
Stimmen imitieren (KL/IN/CH):	3					
Berufsfertigkeiten/ sonstige Talente						
Sprachen:						
Isdira (Muttersprache)						
Alte Sprachen:						
Altisdira	2					

Kleidung und Ausrüstung	Notizen
Flöte aus Eibenholz	

Die Zauberfähigkeiten

Spruch	Ursprung	Probe	ZF-Wert					
ANTIMAGIE								
Beherrschung brechen	D	(KL/IN/CH)	-1					
Bewegung stören	M	(KL/IN/FF)	-5					
Destructibo Arcanitas	M	(KL/KL/FF)	-14					
Gardianum Paradei	M	(IN/CH/KK)	-10					
Hellsicht trüben	D	(KL/IN/CH)	-6					
Illusion zerstören	M	(KL/IN/CH)	-8					
Invercarno Spiegeltrick	M	(MU/MU/IN)	-15					
Kampfzauber stören	A	(MU/IN/CH)	-1					
Pentagramma Drudenfuß	M	(MU/MU/CH)	-15					
Schleier der Unwissenheit	H	(KL/KL/FF)	-10					
Verständigung stören	F	(KL/CH/FF)	-2					
Verwandlung beenden	H	(MU/KL/CH)	-11					
Wider Hellsicht und Befehle	M	(MU/KL/CH)	-6					
BEHERRSCHUNG								
Band und Fesseln	W	(KL/CH/KK)	0					
Bannbaladin	A	(IN/CH/CH)	2	3				
Böser Blick	D	(MU/CH/CH)	-10					
Eigne Ängste quälen dich!	M (B)	(MU/IN/CH)	-20					
Einnerung verlasse dich!	M (B)	(MU/IN/CH)	-11					
Große Gier	H	(KL/IN/CH)	-9					
Große Verwirrung	D	(KL/KL/CH)	-10					
Halluzination	D	(KL/IN/CH)	-7					
Herr über das Tierreich	D	(MU/MU/CH)	-2					
Horriphobus Schreckenspein	M	(MU/IN/CH)	-12					
Imperavi Animus	M	(KL/CH/CH)	-7					
Karnifilo Raserei	M	(MU/CH/KK)	-17					
Lachkrampf	S	(CH/CH/FF)	-12					
Memorabia Falsifir	M	(KL/IN/CH)	-18					
Panik überkomme euch!	M (B)	(MU/CH/CH)	-19					
Respondami Veritar	M	(KL/IN/CH)	-6					
Sanftmut	H	(MU/CH/CH)	-2					
Schabernack	S	(KL/IN/CH)	-10					
Schelmenrausch	S	(IN/CH/CH)	-16					
Schwarzer Schrecken plage dich!	M (B)	(MU/IN/CH)	-12					
Seidenzunge, Elfenwort	W	(KL/IN/CH)		-3				
Somnigravis Tausendschaf	W	(KL/CH/CH)	1					
Zauberzwang	H	(MU/CH/CH)	-10					
Zunge lähmen	D	(MU/CH/FF)	-15					
Zwingtanz	D	(MU/KL/CH)	-15					
BESCHWÖRUNG DÄMONISCHER MÄCHTE								
Furor, Blut und Sulphurdampf	M	(MU/MU/CH)	-20					
Geister austreiben	D	(MU/MU/CH)	-9					
Geister beschwören	D	(MU/MU/CH)	-7					
Heptagonu nd Krötenei	M	(MU/MU/CH)	-20					
Komm Kobold komm	S	(MU/CH/CH)	-8					
Krabbelnder Schrecken	H	(MU/MU/CH)	-20					
Krähenruf	H	(MU/CH/CH)	-20					
Kröte, Natter, Schuppenleib	M	(MU/IN/CH)	-20					
Mutabili Hybridil	M	(KL/FF/KK)	-20					
Pandaemonium	H	(MU/MU/CH)	-20					
Skelletarius Kryptaduft	M	(MU/MU/CH)	-20					
Spinne, Egel, Kriechgetier	M	(MU/IN/CH)	-20					
Stein wandle, Totes handle!	M (B)	(MU/CH/KK)	-20					
Tlalucs Odem, siech und krank	M	(MU/MU/KK)	-20					
Weiße Mähn und goldner Huf	A	(KL/IN/CH)	-5	-3				
DIE SIEBEN FORMELN DER ZEIT								
Blick in die Vergangenheit	D	(KL/KL/CH)	-16					
Immortalis Iuvenir	M	(MU/CH/KK)	-20					
Infinitum Immerdar	M	(KL/CH/KK)	-20					
Ritual des Chr'Szess'Aich	?	unbekannt	-18					
Tempus Stasis, Zeit verharre	M	(MU/KL/KK)	-20					
Zeiten Last und Zeiten Pein	M	(MU/KL/KK)	-20					
Zeitreise	M/E	(MU/CH/CH)	-18					

Spruch	Ursprung	Probe	ZF-Wert					
BESCHWÖRUNG ELEMTARER KRÄFTE								
Auge des Limbus	M	(MU/CH/KK)	-20					
Dschinn des (Elementes)...	M	(MU/KL/CH)	-20					
Flammenring	D	(MU/KL/CH)	-20					
Manifesto, Kraft der Sechse	M	(KL/IN/CH)	-20					
Meister der Elemente	D	(MU/KL/CH)	-20					
Meister minderer Geister	S	(MU/CH/CH)	-9					
Nihilatio Gravitas	M	(KL/KK/KK)	-14					
Planastrale Anderwelt	M	(MU/MU/CH)	-20					
Solidirid Farbenspiel	F	(IN/GE/KK)	-8					
Verschwindibus	S	(IN/CH/GE)	-7					
Wand aus (Element)...	M/D	(MU/KL/CH)	-20					
Zorn der Elemente	D	(MU/CH/KK)	-20					
BEWEGUNG								
Aufgeblasen, abgehoben	S	(CH/KK/KK)	-20					
Axxeleratus blitzgeschwind	W	(KL/GE/KK)	2					
Durch Fels und Erz...	W	(MU/KK/KK)	-10					
Durch Marmorstein...	S	(KL/GE/KK)	-12					
Foramen Foraminor	M	(KL/KL/FF)	-7					
Hexenholz	H	(KL/FF/KK)	-3					
In Glut und Lohe ohne Weh	A	(ME/GE/KK)	-11					
Klickeradomms	S	(KL/FF/KK)	-5					
Lockruf	S	(IN/CH/FF)	-8					
Materialia Animat	M	(KL/FF/GE)	-12					
Mit dem Wind in Sternenhöh	F	(MU/GE/KK)	-10					
Motoricus Motilitich	M	(KL/FF/KK)	-6					
Movimento Dauerlauf	A	(IN/GE/KK)	-4	-3				
Nackedei	S	(KL/GE/KK)	-15					
Spurlos, trittlos, fährtenlos	W	(IN/GE/GE)	0					
Transversalis Teleport	M	(KL/KL/KK)	-15					
Über Eis und über Schnee	F	(KL/GE/KK)	-7					
Über Strom und über See	A	(IN/GE/GE)	-7					
Über Wipfel, über Klee	W	(KL/GE/KK)		-4				
HEILUNG								
Ängste lindern	H	(MU/IN/CH)	-3					
Balsamsalabunde	A	(KL/IN/CH)	4	5				
Hexenspeichel	H	(IN/CH/FF)	-20					
Klarum Purum Kräutersud	M	(KL/KL/CH)	-4	-3				
Lach dich gesund	S	(IN/CH/CH)	-20					
Levthans Feuer	H	(IN/CH/CH)	-17					
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	(KL/CH/KK)	-1					
Sumus Elixiere	D	(IN/CH/FF)	-8					
Tiere besprechen	H	(MU/IN/CH)	0					
Von Frost und Hunger	F	(MU/KK/KK)	-4					
HELLSICHT								
Adleraug und Luchsenohr	A	(KL/IN/FF)	1	2				
Analüs Arcanstruktur	M	(KL/KL/IN)	-10					
Blick durch fremde Augen	D	(MU/IN/CH)	-15					
Eigenschaften seid gelesen	A	(KL/IN/CH)	0					
Eternia Memorabilis	M	(KL/KL/GE)	-13					
Exposami Creatur	W	(KL/KL/IN)	3					
In dein Trachten...	F	(KL/KL/CH)	-2	-1				
Katzenaugen	H	(KL/FF/KK)	-9					
Mishkharas Macht erspüren	D	(KL/IN/CH)	-11					
Oculus Astralis	M	(KL/IN/CH)	-12					
Odem Arcanum Senserei	A	(KL/IN/CH)	1	2				
Penetrizzel Holz und Stein	M	(KL/KL/KK)	-4					
Senisbar wahr und klar	A	(KL/IN/CH)	1	2				
Was verschwunden...	S	(KL/IN/GE)	-11					
Xenografus Clarvoyant	M	(KL/KL/IN)	-18					
ILLUSION								
Aureolus Güldenglanz	M	(KL/CH/FF)	-10					
Auris Nasus Oculus	M	(KL/CH/FF)	-13					
Blendwerk	S	(IN/CH/FF)	-13					
Chamaelioni Mimikry	W	(IN/CH/GE)	2					
Deliciose Gaumenschmaus	M	(KL/IN/FF)	-12					

Spruch	Ursprung	Probe	ZF-Wert					
ILLUSION (Fortsetzung)								
Duplicatus Doppelpein	M	(KL/CH/GE)	-8					
Harmlose Gestalt	H	(KL/CH/GE)	-7					
Hexenknoten	H	(KL/IN/CH)	-15					
Ignorantia ungesehn	M	(IN/CH/GE)	-10					
Impostorius Imagotin	M	(KL/IN/FF)	-15					
Koboldgeschenk	S	(IN/CH/FF)	-6					
Luciferi Lichtertanz	M	(IN/CH/FF)	-6					
Menetekel Flammenzeichen	M	(KL/CH/FF)	-9					
Reflectimago Spiegelschein	M	(KL/CH/FF)	-12					
Schelmenmaske	S	(IN/CH/GE)	-19					
Seidenweich, schuppengleich	S	(IN/FF/FF)	-13					
Vocolimbo hohler Klang	M	(KL/CH/FF)	-7					
Vogelzwitschern, Glockenspiel	M	(KL/CH/FF)	-9					
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	M	(IN/CH/FF)	-6					
Widerwille Ungemach	M	(MU/IN/CH)	-12					
KAMPF								
Blitz dich find	W	(KL/IN/GE)	5					
Corpofrigo Kälteschock	M	(CH/GE/KK)	-8					
Eclipifactus dunkle Macht	M	(MU/KL/KK)	-11					
Eisenrost und grüner Span	M	(KL/CH/GE)	-5					
Fulminictus Donnerkeil	A	(KL/GE/KK)	2	4				
Gliederschmerzen, Nadelstich	M	(CH/KK/KK)	-6					
Herzschlag ruhe, Atem stocke!	M (B)	(MU/CH/KK)	-20					
Höllenpein zerreiße dich!	M (B)	(KL/CH/KK)	-11					
Ingnifaxius Flammenstrahl	M	(KL/GE/FF)	-10					
Ignisphaero Feuerball	M	(MU/GE/KK)	-9					
Kalt wie Stein	W	(MU/IN/KK)	-1	0				
Kulminatio Kugelblitz	M	(MU/IN/FF)	-15					
Plumbumbarum und Narretei	M	(CH/GE/KK)	-6					
Radau	H	(MU/CH/GE)	-20					
Saft-Kraft-Monstermacht	M	(MU/IN/CH)	-7					
Scharfes Auge, sichre Hand	W	(IN/GE/FF)	0	2				
Sensattacco Meisterstich	M	(MU/IN/GE)	-9					
Treue Klinge, sichrer Stand	F	(IN/GE/FF)	-7					
VERSTÄNDIGUNG								
Cryptographo Zauberschrift	M	(KL/KL/IN)	-15					
Das Sinnen fremder Wesen	W	(MU/IN/CH)	1					
Elfen, Freunde hört den Ruf	F	(KL/IN/CH)	3	4				
Elfenstimme, Flötenton	F	(IN/CH/KK)	-6					
Immaterialis Phantomar	M	(MU/IN/CH)	-12					
Hexenblick	H	(IN/IN/CH)	-20					
Koboldvision	S	(IN/IN/CH)	-12					
Magischer Raub	D	(MU/KL/KK)	-15					
Nekropathia modernd Leich	M	(MU/KL/CH)	-10					
Objectum stumm...	M	(MU/KL/CH)	-9					
Reise zwischen den Sphären	D	(MU/KL/IN)	-10					
Seelenwanderung	D	(MU/CH/CH)	-15					
Traumgestalt	H	(IN/CH/CH)	-12					
Unitatio Geistesbund	F	(IN/CH/KK)	-2	-1				
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN								
Adler, Wolf und Hammerhai	W	(MU/IN/GE)	-3	-1				
Arcano Psychstabilis	M	(MU/KL/CH)	-4					
Armatrutz	A	(IN/GE/KK)	3	4				
Atemnot	D	(MU/CH/KK)	-11					
Charisma, Persönlichkeit	M	(KL/CH/CH)	-1					
Druidenrache	D	(MU/MU/KK)	-20					
Eins mit der Natur	D	(IN/GE/KK)	-6					
Empathie und sechster Sinn	H	(KL/IN/CH)	-1					
Feuerbann	H	(MU/MU/KK)	-8					
Fingerspiel und schnelle Hand	A	(KL/CH/FF)	1					
Fluch der Pestilenz	D	(MU/KL/CH)	-15					
Gewandheit und...	M	(KL/CH/GE)	0					
Granit und Marmor...	M	(MU/CH/KK)	-18					
Haselbusch und Ginsterkraut	W	(CH/FF/KK)	5					
Imago Transmutabile	M	(CH/GE/KK)	-18					

Spruch	Ursprung	Probe	ZF-Wert					
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN (Fortsetzung)								
In See und Fluss	A	(MU/KL/KK)	-4					
Klugheit, Wissen, Intellekt	M	(KL/KL/CH)	-1					
Last des Alters beuge dich!	M (B)	(IN/CH/KK)	-20					
Langer Lullatsch – Kleider Dotz	S	(CH/GE/KK)	-15					
Muskelstärke, Körperkraft	F	(KL/CH/KK)	-1					
Nebelleib	D	(MU/IN/KK)	-12					
Ohne Kamm und ohne Schere	M	(KL/CH/FF)	-9					
Paralü-Paralein	M	(IN/CH/KK)	-15					
Salander Mutander	M	(KL/IN/CH)	-15					
Schwarz und rot	M	(MU/CH/CH)	-11					
Spinnenlauf und Krötensprung	H	(IN/GE/KK)	-7					
Visibili Vanitar	A	(KL/KL/GE)	1	2				
Wagemut, Entschlossenheit	F	(MU/KL/CH)	0					
Weisheit der Bäume	D	(IN/GE/KK)	-7					
VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM								
Abvenenum Pest und Galle	W	(KL/KL/FF)	0					
Aeolitus Windgebraus	F	(KL/CH/KK)	1					
Aerofugo Vakuum	M	(MU/KK/KK)	-15					
Aerogeleo Atemqual	M	(MU/IN/KK)	-15					
Anviarium Schwermetall	M	(KL/GE/FF)	-8					
Applicatus Argelist	M	(KL/FF/FF)	-12					
Arcanovi Zauberding	M	(KL/KL/FF)	-9					
Brenne, toter Stoff	M (B)	(MU/KL/KK)	-10					
Caldofrigo Drachenblut	M	(IN/CH/KK)	-12					
Claudibus Clavistibor	M	(KL/FF/KK)	-6					
Desintegratus Pulverstaub	M	(KL/CH/KK)	-15					
Dunkelheit	D	(KL/KL/FF)	-6					
Flim Flam Funkel	F	(KL/KL/FF)	5	6				
Fortifex Invisibil	M	(IN/CH/KK)	-9					
Hartes schmelze, Starres fließe!	M (B)	(MU/KL/KK)	-10					
Kraft des Erzes	D	(KL/KK/KK)	-15					
Mahlstrom	D	(MU/IN/KK)	-15					
Metamorpho Gletscherkalt	F	(KL/FF/KK)	-10					
Objectum Disaparatec	M	(KL/FF/KK)	-9					
Objectum Fix	M	(KL/KL/KK)	-9					
Ohne Seife, ohne Bad	M	(KL/CH/FF)	-8					
Ohne Ahle, Nadel, Faden	M	(KL/CH/FF)	-10					
Reversalis Revidum	M	(KL/IN/CH)	-15					
Schelmenkleister	S	(IN/GE/FF)	-12					
Sigillus Custodis	M	(KL/FF/FF)	-14					
Silentium Silentille	A	(KL/KL/CH)	-2	-1				
Sturmgebrüll besänft'ge dich	F	(KL/CH/KK)	-6					
Unberührt von Satinav	M	(KL/FF/KK)	-10					
Wehe, walle, Nebula	W	(KL/FF/KK)	0					
Weiches erstarre...	M	(KL/FF/KK)	-10					
Wettermeisterschaft	D	(MU/CH/GE)	-13					
Windhose	D	(MU/CH/KK)	-14					
Zabigu-Ubigaz	S	(IN/CH/FF)	-9					