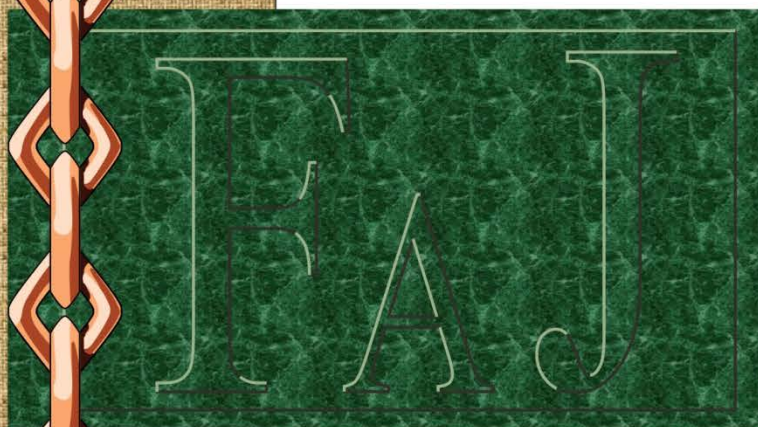


Fajok könyve



Gnóm

Leírás: lásd: Bestiárium 106. oldal

Tulajdonságok

Erő	-1
Intelligencia	+1

Erő	16 (18)
Állóképesség	18
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	20
Szépség	18
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok

I.	II.	III.
16-20	21-124	125-170
IV.	V.	VI.
171-200	201-210	211-

Lehetséges kasztok

harcos; pap+; varázsló; mentalista

Különleges képességek

- 25 m infralátás
- szakma Af ; mechanika Af ; térképészet Af
- kiváló emlékezőtehetségük miatt szinte sehol sem tévednek el, ahol pedig már jártak ott biztos, hogy nem

Udvari Goblin

Leírás:

Az udvari orkokhoz igen hasonló, mondhatni teljesen azonos módon létrejött faj. Különbség mindössze abban adódik, hogy ők nem harci feladatokat, sokkal inkább szolgálai esetleg kémfeladatokat látnak el. Termetük megegyezik vad rokonaikéval, azaz ha kihúzzák magukat, akkor akár még a 110 cm-es nagyságot is elérhetik. Bőrük zöldes-narancssárga színben pompázik; hajuk és szemük pedig változatos színeket ölthet. Amúgy sunyi és aljas fickók, de többnyire van bennük valamiféle tisztességérzet teremtőik kemény munkájának köszönhetően.

Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Egészség	+1
Szépség	-2
Asztrál	-2

Erő	16
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	21
Szépség	14
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	15



Korhatárok:

I.	II.	III.
16-18	19-110	111-180
IV.	V.	VI.
181-200	201-230	231-

Lehetséges kasztok:

harcos; gladiátor+; tolvaj; pap+;
boszorkánymester; sámán

Különleges képességek:

- 20 m infralátás
- ±5 m mélységbecslés föld alatt
- ±10 % lejtésögbecslés lejtőnél
- kiváló szaglással bírnak, amely az emberinek kb. 3x-osa
1 órás nyom 95 % követési esély
2 órás nyom 60 % esély
4 órás nyom 30 % esély
8 órás nyom 15 % esély
12 órás nyom 5 % esély

Félóriás**Leírás:**

Szinte biztos állítható, hogy Ynev legritkább teremtményei közé tartoznak, tekintve, hogy egyik szülőjük ember, a másik pedig óriás volt. Termetük hatalmas, messze felülmúlja az embereket, noha óriás szülőjüket nem éri el. Személyiségjegyeiket és külsejüket szintén óriás szülőjüktől öröklik, de emberi felüknek köszönhetően korántsem oly érzékenyek az asztrálmágiákra, mint az óriások. Hatalmas testi erejük miatt legtöbbször harcossá válnak, de nem elképzelhetetlen az sem, hogy mágiát alkalmazzanak.

Tulajdonságok:

Erő	+3
Állóképesség	+2
Intelligencia	-1
Egészség	+3
Szépség	-1
Asztrál	-3
Gyorsaság	-1

Erő	21 (23)
Állóképesség	20 (22)
Gyorsaság	17
Ügyesség	18
Egészség	23
Szépség	16
Intelligencia	18
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

Korhatárok:

I.	II.	III.
25- 50	51- 250	251- 370
IV.	V.	VI.
371- 500	501- 600	601-

Lehetséges kasztok:

harcos; gladiátor+ /kivéve jég/
druida/mocsári vagy erdei/; földmágus/hegyi/
pap+; erdőjáró/mocsári vagy erdei/

Különleges képességek:

- az Fp alapjuk kétszerese a kasztnál leírtnak, nagy termetük miatt Ép alapjukhoz kaszttól függetlenül +3 adódik
- Sebességük: mindannyian bírnak a Futás Af-ával (km/h ill. m/s) gyaloglás könnyű futás futás rohanás napi táv
- 8 / 23 27 / 75 36 / 100 45 / 125 105 km

Jégóriás

- 40 m infralátás
- 50 %-ban immunis a hideggel operáló mágiákra
- vadászat/halászat Mf; Idomítás Af; Időjósítás Mf; Sarkvidékjárás Mf;

Hegyi óriás

- 60 m infralátás
- 50%-ban immunis a tűzzel operáló mágiákra
- Vadászat/halászat Mf; Kovács Mf; Hegyjárás Mf;

Erdei óriás

- 50 m infralátás
- Erdőjárás Mf;

Nyomolvasás/eltüntetés Af; Vadászat Mf; Ács Mf; lopózás 20%; rejtőzés 20%

Mocsári óriás

- 40 m infralátás
- 50 %-ban immunis a tűzzel operáló mágiákra
- Vadászat/halászat Mf; Ősi nyelv ismerete (voul) Af; Mocsárjárás Mf; Ékszerész Mf; Értékbecslés Af

Feenhar**Leírás:**

lásd Bestiárium 99. oldal.

Jellemük általában Halál és Rend kombinációja, de a JK jelleme bármilyen lehet, sőt, valószínű, hogy eme különbség miatt hagyta ott hazáját.

Tulajdonságok:

Gyorsaság	+1
Egészség	+1
Szépség	-2
Asztrál	-1

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	19 (21)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	21
Szépség	16
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18

Korhatárok:

az emberivel tökéletesen megegyezik.

Lehetséges kasztok:

harcos; fejvadász+; légmágus+
Különleges képességek:

- tudnak repülni, bár szárnyaik már rég nincsenek. sebességük ekkor körönként kb. 60+K10 méter
- látásuk 2.5-szer élesebb a emberénél /éberségre +20%, ha a látás szerepet játszik/
- Méregellenállásuk minden körülmények között az Egészségükkel egyenlő
- a Pszinek egyetlen formáját sem képesek megtanulni
- korlátlan időtartamú Telepátiával bírnak, amelyre azonban a diszciplínánál leírt egyéb megkötések vonatkoznak
- Mágiaellenállásuk különleges mágikus képességeik miatt 1.Szinten 15, ami minden további szinten +5-tel nő
- félóránként magához szólíthat 2K10 madarat, akik 1 órán keresztül teljesítik parancsait
- naponta egy alkalommal hívhat egy különlegesen nagy madarat. Ennek szintén adhat utasításokat, de csak természetes környezetben. A madár ez esetben is egy teljes óráig marad.
- 3 naponta egyszer egy Levegőelementált szólíthat, aki egy órán át engedelmeskedik neki.
 - 1-4. Szint Szolga
 - 5-14. Szint Harcos
 - 15+ Szint Légúr
- látásuknak köszönhetően alapból 15-ös CÉ-vel indulnak
- éjjeli látás

Dahr**Leírás:**

A krónikák a P.sz. II. évezred derekán tesznek először említést a faj tagjairól. Feltűnésük a kontinens nyugati partjain történhetett, mivel elsőként a Sirenar Szövetség elfjei tettek említést róluk Észak más államai számára. Saját krónikásaik szerint Anvaria kontinenséről indultak útnak, hosszú idővel ezelőtt, s útjukon a száműzöttek keserű kenyerét ették. Őshazájukon úrrá lett a káosz, ezért inkább a bizonytalan utat választották a biztos

pusztulás helyett. Hazájuk távoli partjairól egyedül különleges ismereteiket és úrnőjük, Seila tiszteletét hozhatták magukkal. A hosszú út alatt sokan odavesztek közülük a tenger névtelen, ámde annál veszedelmesebb szörnyeivel és az elemekkel vívott küzdelmek során. Megérkezésükkor nem voltak egyebek egyszerű hajótörötteknél, így mindent előről kellett kezdeniük. Hamar felismerték hasonlóságukat az emberekkel, ezért könnyedén elvegyültek közöttük, noha az ember-dahr kapcsolatokból vajmi ritkán születtek olyan gyermekek, akik örökölték volna dahr szülőjük minden képességét. Látva Ediomad és csatlósai képességeit s felismervén sötét terveiket, úgy határoztak, hogy felhasználva adottságaikat, tudásukat és istennőjük hatalmát, életüket annak szentelik, hogy megakadályozzák a gonosz térhódítását, nehogy megismétlődjék mindaz, ami messzi őshazájukkal. Ekkor már az Északi Szövetség fennállásának 1100. esztendejét ünnepelhették. A dahrok népe ezóta folytatja magányos küzdelmét a színtalpak mögött, nem fedve fel kilétét, mert úgy tartják, egy, a háttérben munkálkodó nép többet árthat, mintha melldöngetve kiállnának a porondra, s tárt karokkal várnák az ellent. Ittlétüket számos tettük bizonyítja, noha a tájékozatlan többség ezeket másoknak, kalandozóknak, netán az égieknek tulajdonítja. S néha nem is tévednek oly nagyot...

Amúgy átlagos termetű nép. Testük karcsú, szinte törekenynek tűnik, de ennek ellenére hihetetlen állóképességgel rendelkeznek. Hajuk az elfekéhez hasonlatosan dús és finom szálú. Szemük általában a kék szín valamely árnyalatában ragyog, de a zöld sem ritka. Enyhén ferde metszésű szemeik hosszúkás arcon ülnek. Valamelyik szemöldökük felett mindig látható egy kb. fél centis csillag alakú anyajegy, ami tapasztaltságukkal egyenes arányban egyre fényesebben ragyog (árnyalatnyi a különbség, csak fajbéli láthatja).

Öltözködésükben kedvelik a világos, lágy selyemruhákat.

Fegyvereik mindig könnyűek, inkább a gyorsaságra építenek (+2 Ké, -1 Sp, súly*0,9). Vértjeik szintén könnyűek, hajlékonyak, mégis hatékony védelmet biztosítanak (-2 MGT, súly*0,7)/ezek mind az ősi, hozott dolgokra igazak, amik itt készültek, a szokásos értékekkel bírnak/

Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	+1
Gyorsaság	+2
Egészség	-2
Szépség	+1
Akaraterő	+1

Erő	17
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	20 (22)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18
Szépség	21
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	19 (21)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.
15- 20	21- 46	47-62
IV.	V.	VI.
63- 64	65- 102	103-

Lehetséges kasztok:

harcos+; bárd; pap; varázsló; mentalista; harc/kardművész; boszorkány+; légmágus+

Különleges képességek:

- semmilyen körülmények között nem lehet Halál jellemük
- immunisak mindenfajta Villám- és Elemi Erő varázslatra
- naponta az Egészségük tíz feletti részével egyenlő alkalommal megidézhetnek egy tetszőleges Villámmágiát. Az így megjelenő villám színe minden esetben a dahr szemszínével egyezik meg. Egyéb jellemzői:
 - Erősség: Szintenként növekszik 1-el a maximális (Egészség-10)-ig

- Időtartam: 1 perc/
Szint

- ha 20 m-es körzetben bárki kisajtol, akkor a dahr minden begyűjtött 6 Mp után elveszít egyet az Egészségéből, ami az Ép-k csökkenését is maga után vonja; viszont senki más nem sebződik. Ezalatt szemmel láthatóan gyengül és 4es Egészség alatt elájul. Az elvesztett pontok csak mágiával gyógyíthatók, ekkor 1 pont gyógyításához 8 Mp-ot kell feláldozni

- 10 m / 4 Szint sugarú körön belül a másodperc törtrésze alatt lépes helyet változtatni. Először villámként beleolvad a talajba, majd a kívánt helyen előbukkan. Ezt a képességet körönként csak egyszer alkalmazhatja. Ha sérülést kíván ily módon elkerülni, akkor újabb kezdeményt kell dobnia +15-tel, s ha így megelőzi a támadót, sikerül eltűnnie, ha még így is lassabb, előbb sebződik, s utána tűnik csak el.

Metorph

Leírás:

Teljesen emberi külsejű faj; magasságuk, alakjuk tökéletesen tükrözi az adott területen élőkét. Amikor emberi alakjukat viselik, semmilyen módon nem különböztethetőek meg egy valódi embertől, bár másik alakjuk viselkedési formái gyakorta tükröződnek rajtuk. A medve-metorph pl. nagydarab, izmuktól dagadó testű és egészen addig lomha, lustának tűnik, amíg nem kerül közvetlen veszélybe. A madarak fürgék és ügyesek, arcvonásaik magukon viselik állatformájuk jellemző jegyeit /élesen metszett vonások, metsző szempillantás, enyhén horgas orr, stb./.

Állati alakjukban is saját harcértékeiket használják, a különleges képességeknél leírt módosítókkal; emberi alakban is ezek a módosítók élnek, de a sebzés ekkor csak K6 + esetleges Eróbónuszok. Állatalakban –egyértelműen nem tudnak beszélni, de pszi képességeiket,

és hangkomponenst nem igénylő varázslataikat használhatják. Amennyiben valaki Asztrál Szemmel tekint a metorphra (és át is jut pajzsain), nyomban leleplezi annak kettős természetét.

Tulajdonságok:

Fajta	Erő	Állóképesség	Gyorsaság	Ügyesség	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál
Nagymacska	+1	-	+1	+2	-	-	-	-	-2
Farkas	+1	+2	+1	-	-	-	-	-	-2
Sólyom (héja, sas, vércse)	-	-	+3	+1	-	-	-	-	-2
Róka	-	-	+1	+1	-	-	+1	-	-1
Medve	+2	+1	-1	-	+2	-	-	-	-2
Pók	-	-	+1	+2	-	-	+1	-	-2
Kígyó	-	-	+2	-	-	-	+1	-	-1
Bagoly	-	-	+1	+2	-	-	+1	-	-2
Delfin	-	+1	+1	+2	-	-	-	-	-2

Korhatárok:

mind bármely ember

Lehetséges kasztok:

harcos; gladiátor+; fejtáncos+; tolvaj+; pap; druida; erdőjáró; sámán+; boszorkány+; boszorkánymester+; légmágus+

Különleges képességek

- az Asztrális varázslatokra –félig állati énjük miatt– eléggé érzékenyek, ezért az Asztrál módosítójuk hétszeresének /7*/ megfelelő mínuszt kapnak a rájuk ható asztrálvarázslatok ellen
- bármikor tetszése szerint átalakulhat állatalakjába és vissza. A teljes átalakulás nagyjából 3 kör alatt lezajlik. Lehetősége van ugyanakkor részleges alakváltásra is; pl. a tigris-metorph karmokat, a kígyó pikkelyeket növeszt, stb. A felszerelése nem alakul vele, ergo azt le kell vetnie.

- az állatok az állati alak természetének megfelelően viselkednek vele szemben...ez okozhat gondokat pl. ha új társasághoz kíván csatlakozni, s annak lovai rettegve elmenekülnek hősünk elől ☺
- minden, alakváltást okozó varázslatra teljességgel immunis, legyen az bármekkora erősítésű
- éjjeli látás
- állati ösztöneiknek köszönhetően megérik a rájuk leselkedő veszedelmeket, bármilyen formában is nyilvánuljon az meg. Erre alapesetben 30%-uk van, ami 50-re emelkedik, ha a veszély közvetlenül az életüket fenyegeti.
- elfes futással bírnak (aki nem emlékezne: Állóképesség 10feletti részének kétszerese óráig futhat cca. 16 km/órás tempóval)
- az egyes alfajok ezenkívül még rendelkeznek az alábbi képességekkel is:

Nagymacska

- „puszta kéz” Ké: 10 Té: 15 Vé: 15 Sp: K6+2 / K6+3 Tám/kör: 2+1
- 2x hallás
- szaglás: lásd goblin
- halászat/vadászat Mf; úszás Af; Erdőjárás Af; nyomolvasás/eltűntetés Af
- (K5+2)*10% esés; ugrás; lopózás
- (K3+2)*10% mászás; rejtőzés

Farkas

- „puszta kéz” Ké: 10 Té: 14 Vé: 12 Sp: K6+2 Tám/kör: 2
- 2x hallás
- szaglás: lásd ork
- futás Mf; vadászat Mf; úszás Af; erdőjárás Af; nyomolvasás/elt. Af
- (K3+3)*10% ugrás; esés; lopózás

Sólyom

- „puszta kéz” Ké: 10 Té: 18 Vé: 17 Sp: K6+1 Tám/kör: 1 ill. 2+1
- 3x látás => 15 Cé alap

Róka

- vadászat Mf; emberismeret Af; időjósítás Af; térképészet Af
- „puszta kéz” Ké: 10 Té: 12 Vé: 10 Sp: K6+1 Tám/kör: 2
- 2x hallás
- szaglás: lásd goblin
- vadászat Mf; nyomolvasás/elt. Mf; erdőjárás Af; úszás Af
- (K5+2)*10% lopózás; rejtőzés
- (K3+1)*10% követés/lerázás

Medve

- „puszta kéz” Ké: 7 Té: 13 Vé: 8 Sp: K10+2 / K6+2 Tám/kör: 2+1
- szaglás: lásd goblin
- állatként a vastag szőrmebunda 2 SFÉ-t jelent számára
- birkózás Mf; erdőjárás Af; herbalizmus Af; vadászat/halászat Af
- (K5+2)*10% mászás

Pók

- „puszta kéz” Ké: 9 Té: 14 Vé: 10 Sp: K6+1 Tám/kör: 1
- pókformában óriáspóknak minősül; 8. szinttől az átalakulási idő duplázódik
- állati ill. félállati alakjában a vastag kitinpáncél és a sörték 3 SFÉ-t biztosítanak neki
- mérge: K6+4 adag; elhasználva óránként egy visszatermelődik
- 6. Szint; azonnali hatás; enyhébb: K6 óra gyengeség
 - súlyosabb: K6 percen belül öl
- 100% mászás; falmászási sebessége a leírt másfélszerese
- mértan Af; harc helyhez kötve Mf; csomózás Af; kötelékből szabadulás Af
- (K3+2)*10% köteltánc; lopózás; rejtőzés

Kígyó

- „puszta kéz” Ké: 14 Té: 16
Vé: 8 Sp: K6+1 Tám/kör: 2
- szaglás: lásd goblin
- állati és félállati alakjában pikkelyei 3 SFÉ-t jelentenek
- állati alakjának méretei kb. egy királykobraéhoz hasonlíthatóak, azaz cca. emberi magasságának másfélszeresét teszi ki hossza; 8. szinttől képes az általa ismert legkisebb kígyófaj külsejét magára venni
 - infralátás
 - mérge: K6+4 adag; elhasználva óránként egy visszatermelődik
 - 6. Szint; azonnali hatás; enyhébb: K3 órás ájulás
 - súlyosabb: K6 körön belül öl
 - vadászat/halászat Mf; úszás Af; kötelékből szabadulás Af
 - (K5+1)*10% mászás; kötél tánc; lopózás; rejtőzés

Bagoly

- „puszta kéz” Ké: 8 Té: 16
Vé: 14 Sp: K6+1 Tám/kör: 1 ill. 2+1
- 2x látás; 2,5x hallás
- vadászat Mf; emberismeret Af; időjóslás Af; herbalizmus Af

Delfin

- „puszta kéz” Ké: 8 Té: 15
Vé: 13 Sp: K6+2 Tám/kör: 1
- 3x hallás
- szonár: 100 méteren belül úgy tájékozódik a hangok alapján, mintha fényes nappal látná. Csendmágiák hatására csődöt mond.
 - víz alatt Szint percig bírja egy levegővétellel
 - úszás Mf; halászat Mf; tengerjárás Mf
 - (K3+1) ugrás; esés

Draquon

Leírás:

Szinte semmit sem tudni származásukról, csupán annyit sikerült eddig kideríteni –anurra utaló nyelvük alapján-, hogy őshazájuk valószínűleg Anuria. Az azt övező titokzatosság fátylát pedig még csak néhány kalandozónak sikerült fellebbentenie, ők azonban mélyen hallgatnak tapasztalataikról. A játékosok által megszemélyesíthető sárkányemberek tehát a valaha kitaszított családok vérvonalát hordozzák, így őshazájuk nyelvén és néhány legendán kívül semmit sem tudnak az esetek többségében róla. De kiválasztottak mindig akadnak...

A nép maga nagy termetű, alapjában véve humanoid külsejű, de –névéhez méltóan- a sárkányokéhoz hasonlatos (3/4 testhossznyi) erős farokkal és két –szintén sárkányszerű- szárnyal is rendelkeznek. Szárnyaikat a rajtuk lévő karmok segítségével válluk köré tudják kulcsolni s így az „köpenyként” funkcionál. Arcuk, mint egy embernek, de némely példányon még látszanak a hulló örökség nyomai: a függőleges pupilla és a hegyes fogak (ez utóbbi elég gyakori). Fülük az elfekéhez hasonlóan hegyes, míg bőrük roppant szívós, így 2 SFÉ-t biztosít számukra. Színe gyakorlatilag bármilyen lehet, de leggyakoribb a halovány kékeszöld. Nagy termetük és súlyuk (2m felett, és 130-150 kg) ellenére kiválóan repülnek. Erejük szintén elképesztő, leggyengébbjeik is könnyedén leterítenek egy ökröt. Kezeiken csupán négy ujj van, rajtuk erős karmokkal, s amelyek közül egy szembefordítható a többivel. Lábaikon csak három ujj van és szintúgy hatalmas karmok díszítik őket. Járásuk kissé furcsa, mert lábujjaikon, vagy inkább talpuk első felén járnak, sarkuk sosem érinti a talajt. Emiatt karikalábúnak tűnhetnek. Ruházatuk legtöbbször kimerül egy ágyékkötőben és egy bőrvöben; nőnemű tagjaik ehhez még valami felsőrészt is felvesznek.

Jellemük többnyire Rend vagy Rend, Halál, a más jellem ritka.

Tulajdonságok:

Erő	+2
Állóképesség	+1
Egészség	+1
Szépség	-1
Asztál	-2

Erő	20 (22)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	21
Szépség	18
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	17

Korhatárok:

I.	II.	III.
23- 40	41- 370	371-490
IV.	V.	VI.
491- 580	581- 650	651-

Lehetséges Kasztok:

harcos; gladiátor+; fejvadász+; pap+;
boszorkány+; boszorkánymester; légmágus

Különleges képességek

- 1,5x látás
- ultralátás
- alapesetben (születésétől) minden draquon rendelkezik az alábbi képzettségekkel: demonológia Af; földharc Mf; fegyvertörés (puszta kéz) Mf; mászás (K6+4)*10%; esés (K3+3)*10%; rejtőzés (K5+2)*10%
- a pusztakezes harcos folytató draquonok az alábbi harcértékeket használják:
- Ké: 11 Té: 16 Vé: 10 Tám/kör: 2+1
Sebzés: kéz 2K6 + 16 feletti Erő
 - harapás K6
 - farok K6+1 +18 feletti Erő

- rendelkeznek egyfajta természetes pszi-használati képességgel, ami lehetővé teszi számukra néhány emberi diszciplínára hasonlító hatás létrehozását. A Pszit egyébként semmilyen formájában nem képesek megtanulni, ennek ellenére –vagy talán épp ezért– Mágiaellenállásuk nem elhanyagolható:
- ME: 1. Szint 15
- +5 / Szint
- Telepátia
- Acélököl az ott leírtak szerint, naponta max. 3x
- Harcos ösztön bármikor aktiválhatja, használatkor szeme átható vörös fényben izzik
- kezük alkalmatlansága folytán – 30%-uk van zárnyitásra és zsebmetszésre, továbbá különleges precizitást igénylő képzettségeket sosem tanulhatják meg (pl. mechanika)
- alapvetően éjszakai lények, ezért nem bírják elviselni hosszú ideig a túl erős fényt. A 12 E feletti napfénynél minden %os képzettségükre(harcértékre is!!) – 20-at kapnak
- rendkívül érzékenyek mindenfajta elektromosságra, ezért az ilyen támadások duplán sebeznek rajtuk
- Sebességük:

	Gyaloglás	Könnyű futás	Futás	Rohanás	Napi táv
Gyalog	6/17	15/42	23/80	33/120	<ember> km
Repülve	16/45	36/130	50/180	61/220	105 km

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk kivonatai több fajon vonatkozásában megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon és a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.