

Bestiárium



Leviuur

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 90 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 10
Támadó érték: 30
Védő Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: K6
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 4
Pszi: speciális
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 25

Ynev különös teremtményeinek ismertetésében ezúttal egy ragadozó gyíkfajról szólunk, mely meglehetősen egyedi módot fejlesztett ki a zsákmányszerzésre. Egyfajta mentális csapást mér áldozataira, melyek ettől elkábulnak, elájulnak, esetleg bele is pusztulnak a támadásba. A leviuur, lévén alig másfél méteres, többnyire csak kisemlősöket, madarakat támad meg, mivel nagyobb zsákmánnyal nem tudna mit kezdeni. Kaméleon módjára képes színét változtatni, így tökéletesen el tud rejtőzni, s addig nem is igen



mozdul meg, míg a préda el nem pusztul csapásai alatt.

Bármilyen furcsa, e teremtmények komoly veszélyt jelenthetnek az értelmes lényekre is. Ennek oka szociális viselkedésükben keresendő.

Rendkívül agresszíven védik ugyanis egymás ellen a területüket. Egyetlen leviuur nagyjából egy négyzetkilométeres területet ural, és az esetleges behatoló fajtársakat kíméletlenül megtámadja. A küzdelem mindig életre-halálra szól, ez alól csak a párzási időszak jelent kivételt. Egymás speciális mentális kisugárzását nagyjából egy kilométerről megérik, érzékelní képesek azonban a pszi energiát is. Egészen pontosan az alkalmazott pszi diszciplínákat fedezik fel, és ezeket is (a természet tréfája) rivális fajtárs behatolásaként értelmezik - tehát támadásba lendülnek.

A leviuur megközelíti a behatolókat, és a legerősebbnek tűnő ellenfélnek támad mentális fegyverével. Legerősebbként azt érzékeli, aki a legtöbb pszi-pontot „érő” pszi-pajzsokat tartja fenn. A támadáshoz 50-100 méterre kell megközelítenie az ellenfelét, de nem kell látnia őt. A harc a következőképpen zajlik. A leviuur körönként egyszer 4d10 erősségű csapást mér az ellenfélre. Ez a dobott értéknek megfelelő pontot vesz le az áldozat pszi-pajzsából, a



következő sorrendben: először a dinamikus pajzsokat bontja le; mivel a leviuur támadása nem sorolható a hagyományos értelemben vett mentális és asztrális támadások közé, nem meglepő, hogy egy csapása egyaránt bontja mindkét pajzsot. Ha elfogy a dinamikus pajzsok védelme, akkor ugyanígy következnek a statikus pajzsok. Ezek elsöprése után a csapások Fp, majd Ép sebzést okoznak. Mivel a leviuur halálig folytatja támadásait, az adott távolságon belül az élőlények jelenlétét is megéri. Ha egy megtámadott társaságban több pszi-alkalmazó van, az első eleste után a gyík sorrendben a legerősebbet fogja megtámadni. Támadását mindaddig folytatja, amíg minden behatolóval nem végez. Pszivel támadni a leviuur-t ugyancsak nehéz dolog. Minden állatnak 40+5d10 értékű pajzsa van. Ez is speciális védelem, nem azonos a pyarroni-módszer pajzsával - ám a Pszi-ostrom diszciplínával elvileg ez is megsemmisíthető, mintha statikus-pajzsot akarnánk semlegesíteni. A védelmét veszített leviuur azonnal beszünteti a támadást, és menekülni kezd. Ha ekkor újabb támadást kap, nyomban elpusztul. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a leviuurt egyszerűbb lelőni, mint saját eszközeivel legyőzni.

Azért ez sem nehézségektől mentes feladat. Mint azt már említettük, a leviuur kaméleonként változtatja a színét, remekül álcázza magát. Felfedezésére minden karakternek 20% esélye van - persze csak akkor, ha tudja, mit is kell keresnie. Alapfokú erdőjárás vagy vadászat +20%-ot jelent. E képességek Mesterfokú elsajátítása esetén +40% az esély a felfedezésére. Ismétlem, csak abban az esetben, ha tudják, mit keressenek.

A leviuur sosem támad olyanra, aki nem használ pszi energiát (tehát pajzsai sincsenek). S még egy szerencsés dolgot meg kell említenünk: ez a különleges gyíkfajta a trópusi erdők ritka lakója.

Nardael

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 110 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 25-60

Támadó érték: 50-100

Védő Érték: 90-200

Célzó Érték: 10-75

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 10-50

Fájdalomtűrés pontok: 40-175

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: speciális

Pszi: -

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: -

Jellem: élet

Max. Tp: 20-250

A Nardael ősi elf szó, jelentése A Fák Lelke. Ez persze elég pongyola fordítás, hiszen az elf nyelv árnyaltságát meg sem közelíti a közösként használt pyarroni. Azonban úgy vélem, a név e fordítása is kellően visszaadja a nardaelek lényegét. E valóban ősi faj rejtőzve éli életét, a legsűrűbb erdők mélyén. Származásukról csak néhány elf regéből szerezhetünk információkat. E történetekből a nardaelekkel foglalkozó kutatók azt a következtetést vonták le, hogy a fákkal valamiféle szimbiózisban élő humanoid fajról lehet szó. Az elfek persze megmosolyogják az ilyen magyarázatokat; ők azt mondják, a nardaelek egyik a fákkal. Az tény, hogy az első elmélet semmiféle magyarázatot nem ad a nardaelek különleges képességeire. Ha egy elfet kérdezzünk, ő valószínűleg olyasmit fog válaszolni: Értsd meg az erdőt, s megérted a Nardaelt. Persze, egy elfnek ez mindent elmond, de egy kívülálló számára csak egyike az elfek közmondásosan ködös szólásainak.

Amit tudni kell egy nardaelről, az a következő.

A legtöbb erdő mélyén található egy ligetszerű terület, ahol az erdőre legjellemzőbb fáknak néhány tökéletes példánya áll. Az ilyen

ligetekben mindig akad legalább egy forrás. Ha valaki egy tökéletes békét árasztó, csodálatos fákkal szegélyezett forráshoz ér, szinte biztos lehet benne, hogy egy nardael birtokán jár. Ilyen helyen tilos fát vágni, vagy bármely növényt szántszándékkal megsebezni, elpusztítani. Ha mindenáron tüzet akar gyújtani, csak elhalt, a földön heverő gallyakból tegye az utazó. A forrás vizét ne szennyezze, a tisztásra betévedő állatokat ne bántsa. Mert bizony sok állat szeret e vízből inni, hisz' itt tökéletes biztonságban van. A ragadozók sem támadják meg a területre betévedt, vagy bemenekült áldozatukat. Előfordulhat, hogy a pihenő parti mellett egy szarvascsorda vonul inni a forráshoz, ügyet sem vetve a kalandozókra. Aki nem tud ellenállni a csábításnak, az biztos számíthat a nardael haragjára. A nardael egyébként a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, itt sem enged semmiféle erdőirtást, nagy vadászatokat.

A nardael ritkán mutatkozik. Humanoid, leginkább egy elfre hasonlít. Hogy nő vagy férfi, az esetenként változik, de mindig fiatalos külsejű.

Ha valakiket netán meg kell leckéztetnie, rendkívüli képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nardael hatalma egyenes arányban áll a ligetén álló fák számával. A legkisebb ligetek tíz-tizenkét, míg a legnagyobbak száz-százötven fából állnak. Egy „tíz fás” nardael a minimális, míg a százötven fát birtokló nardael a maximális harci értékekkel rendelkezik.

Fegyvereik speciálisak; kívánságra bármelyik a kezükben terem, így egy nardael akár körönként tud fegyvert váltani, minden nehézség nélkül. Karddal illetve íjjal harcolnak, szükség szerint. Kardjuk anyaga fa, ám minőségben a legjobb acélokkal vetekszik; ha azonban valaki mégis eltöri, a következő körben már egy újabb lesz a nardael kezében. A karddal, melynek sebzése 2k6, körönként kétszer támad. Az íjjal szintén kétszer lő - itt meg kell jegyeznünk, hogy a CÉ-jéhez hozzá kell adni a Mf fegyverhasználat adta bónuszokat, és az elf íjnál feltüntetett

értékeket. Sebzése ennek is 2k6. A nyílveszők kívánságára jelennek meg az íj idegén. Tán mondanunk sem kell, hogy egy nardael az Erdőjárás képzettségben messze felülmúl egy mesterfokon képzett kalandozót.

Remek harci tudásán kívül mágikus képességekkel is bír. Hatalmától (fái számától) függően naponta 20-120 Mana-ponttal rendelkezik. Ezeket úgy szerezheti vissza, ha egy órát a fái közt pihen.

A következő mágiákat alkalmazhatja:

- Bárd fénymágia
- Pap Élet szféra
- Boszorkány rovarfelhő, düh kioltása, láthatatlanság, álomvarázs
- Boszorkánymester Villámtagadás
- Varázslói elemi mágia, kivétel az elemi tűz mozaikok

E képességeivel harcol a nardael, ha nincs a saját ligetében. Amennyiben a ligetben tartózkodik, akkor a következő előnyöket élvezi:

Körönként 2-15 Fp-t és 1-3 Ép-t gyógyul, hatalmától függően.

A liget fáit, mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja. A ligeten belül 100 %-os rejtőzködéssel, lopózással, mászással rendelkezik. E képességei a ligeten kívül „csupán” 95%-osak.

Csak a ligeten kívül lehet végérvényesen elpusztítani, a fái közt halálából is regenerálódik. Persze, ligetének elpusztításával ő maga is megölhető. Ha a ligeten kívül pusztul el, és maradványait visszaviszik fái közé, a regenerálódás nyomban megindul.

A nardael szívesen segít a rászorulóknak, ha azok megfelelően viselkednek a territóriumán. Ha fennhangon hívják, esetleg előjön, bár mint azt említettem, ritkán mutatkozik. Elf hívására azonban azonnal előjön. Segítsége csak és kizárólag gyógyításra korlátozódik, bár esetleg az erdőről is kaphatunk tőle némi felvilágosítást. Az mindenesetre tény, hogy egy elf és egy nardael remekül megérti egymást, és órákig képesek beszélgetni. A nardael egyébként csak az elfek nyelvét beszéli.

Talán kevés mindaz, amit itt elmondtunk a nardaelekről, hiszen egy elf órát lenne képes mesélni róluk - ha véletlenül úgy hozná a kedve -, de ismertetőnek talán ennyi is elég.

A legtöbb nardael Elfendelben él, de Ynev minden nagyobb rengetegében összeakadhat vele a vándor, kivéve az Elátkozott Vidéket, Kránt és a többi közismerten „sötét” helyet. Ha egy erdőben nardael lakik, arról a környék lakói is tudnak, sőt, az esetek nagy részében mélyen tisztelik. A nardael sosem hagyja el lakhelyét. Talán ez adott táptalajt azoknak a mendemondáknak, hogy a nardaelek mesés kincseket őriznek. Persze, csak azok a botorok hisznek ebben, akik nem ismerik e teremtményeket. Igen ritka viszont a száz fánál többet számláló liget, igaz, Elfendel mélyén állítólag több száz fás nardael is él.

Még egy megjegyzés. Mielőtt a parti-gyilkos KM-ek örömmel kapnának a remek lehetőségen, felhívom a figyelmet a nardael szigorúan Élet jellemére. Az ellenséges behatókat megpróbálja elkergetni, és csak a végső esetben pusztítja el őket. De még akkor is, ha a végzetes lépésre szánja el magát, mindig meghagyja a menekülés lehetőségét.

Kőevő

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 3-4
Termet: N
Sebesség: 40 (SZ)
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: 0
Támadó érték: 45
Védő Érték: 75
Célzó Érték: -
Sebzés: 3K6+6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 15
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 85

A Kőevők Ynev különös élőlényei. Életerük a sziklás hegységek lejtője, függetlenül az éghajlattól. Leggyakrabban a Sheral bérci közt találkozhatunk velük. Miként azt nevük is mutatja, igen különleges táplálékkal élnek - csak és kizárólag köveket esznek. A Kőevők kisebb „családokban” vándorolnak, de meg kell jegyezni, hogy a család elnevezés

társadalmi szerveződésükre igen önkényes, hiszen valójában azt sem tudjuk, van-e nemük, s az együtt élő egyedek vajon milyen kapcsolatban állnak egymással. Az ember azonban szeret ismerős elnevezésekkel élni, hiszen így otthon érezheti magát olyan területen is, amihez valójában vajmi kevés köze van; az egyszerűség kedvéért maradjunk tehát a család elnevezésnél. A Kőevő család három-négy tagból áll. Kívülálló számára a csoporton belül semmilyen alá- vagy fölrendeltségi viszony nem állapítható meg. Életük is meglehetősen egyhangúnak tűnhet számunkra. A leírások túlnyomó többsége arról számol be, hogy a család tagjai valamilyen sziklás területen tartózkodtak, ahol kényelmes tempóban morzsolgatták a köveket, majd a zúalékot hangos ropogtatással elfogyasztották. Testi erejükről kellő felvilágosítást nyújthat a látvány, amint pusztá kezükkel morzsolgatják sziklányi falatkáikat. A vártulajdonosok nagy megkönnyebbülésére a Kőevők - ki tudja, miért - nem kedvelik a megmunkált követ, csak a „természetes” táplálékot.

Maguk a Kőevők két méter magas lények. Leginkább úgy festenek, mint holmi kőből durván kifaragott, mozgó szobor. Bőrük (?) szürke, de miként a gránit, nem egységes árnyalatú.

Hatalmas kezükkel kényelmesen átfoghatnák egy felnőtt férfi fejét. Minden kezükön hat tömpe ujj van, markuk szorítása rendkívüli. A férfifej hasonlatnál maradván, ha már átfogják, játszva össze is roppanthatják. Karjuk igen hosszú, elér a térdükig, de mivel kissé görnyedten járnak, nem ritkán a földig lelóg. Ábrázatuk leginkább egy óriás elnagyoltan kőbe vésett arcmására emlékeztet, bár kissé karikatúraszerűvé teszi a széles száj. Hajuk nincs, szemük rendkívül kicsi, szinte elvész hatalmas homlokereszük alatt. Rosszabbul látnak az embereknél, hallásuk azonban jó.

Beszédük meglehetősen primitív: én, te, éhes, gyere, ennivaló - efféle szavak összefűzése, ennél bonyolultabb fogalmakat nem értenek meg. Mindehhez természetesen saját kezdetleges nyelvüket használják, amiről aligha feltételezhető, hogy rajtuk kívül bárki is beszélné. Béketűrő népség; kerülik az összetűzést, de ha harcra kerül a sor, kemény

ellenfelekké válnak. Valójában kár is lenne túlságosan sok szót vesztegetni rájuk, ha nem lenne egy ránk nézve roppant kellemetlen szokásuk. E lények ugyanis úgy szeretik a drágaköveket, mint embergyerek a cukrot. A különbség pusztán annyi, hogy egy Kőevő nagyjából úgy tud ellenállni egy drágakőnek, mint a szomszéd szélén álló utazó az oázis hús vizének - s mindehhez ráadásul sokkalta erőteljesebb is egy cukorka után ácsingózó gyermeknél. Minél nagyobb egy ékkő, annál messzebről vonzza a Kőevőket, ugyanakkor a drágakövek mennyisége is befolyásolja ezt a távolságot. Általában elmondható, hogy ha a tíz méteres körzetben fellelhető drágakövek karátjait összeadjuk, megtudhatjuk, hány méterről fogják a Kőevők megérezni őket. Igazdrágaköveknél a távolság kétszeres, mivel ezeket aztán igazán különleges csemegének tekintik. Érdekes, hogy egyedülálló érzékenységük ellenére nem érzékelik az ékköveket, ha azok egy méternél mélyebben fekszenek a föld alatt.

Bármennyire is odavannak a csemegéért, a Kőevők nem támadják meg minden további nélkül a drágakövek birtokosait. Szemtanúk elmondása szerint ilyenkor odaballagnak, ahonnan a drágakövek "illatát" érzik. Kiválasztják a drágakövek tulajdonosát, majd egyértelműen a drágakövek felé, azután a szájukba mutogatnak, közben jóindulatúan mosolyogva, kérően nyújtják ki másik kezüket. Amennyiben a kövek nem látható helyen vannak, úgy azt a zsákot, ládát lökdösik amelyik az áhított ínycséséget rejt. Ha a tulajdonos menekülni próbálna, akkor a lehető legfinomabban, de hathatósan megállítják. Pár percig kéregetnek csak, aztán fokozatosan bedühödnek és a mosoly lehervad arcukról. Egyre dühösebben kérik, s ha akkor sem kapják meg, amit akarnak, hát elveszik.

A Kőevők gyomra az emésztéshez nagy hőt termel, így az ingerült Kőevőt szó szerint fűti a düh. Egyre erősebb hőaurát fejlesztenek maguk köré, s ahány kör óta dühöse, annyi E-s az aura erőssége.

Természetesen ennek megfelelő a védelmük minden hideg alapú, illetve víz elemeket tartalmazó varázslattal szemben; a hő alapúak nem hatnak rájuk. Az aura két méter átmérőjű, és mivel a Kőevők közelharcba bocsátkoznak azokkal, akik megakadályozzák az imádott csemegéhez jutást, az ellenfelek számoljanak a hő okozta sebekkel is. Ha mindez nem lenne elég, a lények minden tizedik körben "kiköpik" a bensőjükben tomboló tüzet. Ennek hatása megegyezik a M.A.G.U.S.-ban leírt Tűzgolyó varázslattal, Erősítése pedig fele az éppen aktuális aurájuknak.

Bőrük 5 Sp-t levéd minden fizikális sebzésből, legyen az fegyver vagy varázslat. Mindennemű asztrális varázslatnál figyelembe kell venni, hogy a drágakövek iránti vágyódásuk 50 E-s asztrális Vágy mozaiknak felel meg.

Közelharcban számolni kell továbbá azzal, hogy hihetetlen kemény kültakarójuk kellemetlen hatással lehet bizonyos fegyverekre. A vágófegyverek normál sebzésük felét érik csak el, s a közönséges kardok pengéje minden ütésnél 30 százalékban eltörik. A 63 Mp-os Rúnakard 20, míg a 93 Mp-os rúnakard 10 százalékban törik el. Az ennél erősebb mágiával készült fegyverek nem sérülnek a Kőevőkkel folytatott harcban. Egy Kőevő harcmodorából adódóan képes mindenféle fegyvert eltörni (Fegyvertörés Képzettség pusztakézzel, Mf).

A Kőevők, mint már mondtuk, amúgy békés népek, csak akkor gurulnak be, ha valaki megtámadja családjuk egy tagját, vagy nem kapják meg kedvenc csemegéjüket. Egy szó mint száz, kedves kalandozók, ha egy csapat Kőevő ácsorog este a tábor szélén, és jóindulatú mosollyal a drágaköveiteket kéri vacsorára, kétszer is gondoljátok meg, hogy visszautasítjátok-e őket. Könnyen lehet, hogy - ha másképp nem megy - füstölgő és péppé vert tetemeitek felett fognak csemegézni.

Kráni harci kutya, avagy a gyilkos falka

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: 125
Támadás/kör: 3
Kezdeményező érték: 30
Támadó érték: 90
Védő Érték: 120
Célzó Érték: -
Sebzés: K6+1/K6+1/K10+1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 85
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 15
Pszi: speciális
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: halál, káosz
Max. Tp: 85

Kránban, mágia segítségével kitenyésztett harci eb, mely messze felülmúlja egy átlagos, harcra idomított kutya képességeit. Leginkább területek őrzésére alkalmazzák őket. E fekete, égő tekintetű, egy méter marmagasságú fenevadak megfontolt és ravasz gyilkosok. Hogy egy adott területen mennyi van egyszerre, az természetesen attól függ, mennyit vásárolt a terület gazdája. A velük való találkozás maradandó élmény - legalábbis annak, aki túléli. A behatókat elsőnek észlelő egyed (szaglásuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadászkutyaénak, azonkívül 20 méterig látnak infra tartományban is) becserkészi és megfigyeli őket. Különleges mentális kapcsolat révén társait és gazdáját is értesíti a behatókról.

A gazda azonban csak akkor képes efféle kapcsolatot kialakítani állataival, ha járatos a Pszi Kyr metódusában. E kapcsolat segítségével képes bármely kutya érzékszerveit használni, és a kutyáknak utasításokat adni. Az adott utasítás csak olyan színvonalú lehet, mint amelyet szóban is adhatunk egy ebnek (támadj! kövesd! stb.). A kutyák kizárólag gazdájuktól fogadnak el utasítást, akár szóban, akár Pszi segítségével. Erre a vásárláskor kondicionálják őket. A gazdának nem tanácsos azonban állandóan „nyitva” tartania elméjét a kutyák előtt, mert igen kimerítő minduntalan érzéklni a

falka mentális hullámain - ami leginkább vad érzetek állandó közvetítését jelenti.

A kutyák igen vadul támadnak, mellső mancsaikkal és fogaikkal ejtenek sebet áldozatukon. Nyáluk - talán mondanunk sem kell - mérgező (6. szintű, azonnali hatású kíméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat. A mágikus tenyésztés eredményeképpen a harci kutyák nem érzik, illetve uralják saját fájdalmukat. Ennek köszönhetően nem esnek össze Fp-ik elvesztése esetén, hanem halálig harcolnak.

Ha a megrendelő négynél több kutyát vesz, akkor mindenképpen kerül egy vezér is a falkába, a következő harcérték módosítókkal: Té: +10; Ké: +10; Vé: +5.

Csak Kránban lehet ilyen állatokat beszerezni, áruk nyolc-tíz arany körül van. Persze, arra senki ne gondoljon, hogy két egyed beszerzése után majd maga tenyészti őket, mert (szerencsére) szaporodásra képtelenek.

Kalandozóknak semmiképpen nem ajánlott a tartásuk, mert Kránon kívül sehol nem látják szívesen e fenevadakat - bár van néhány nagyúr, aki az eredeti ár többszörösét is hajlandó lenne kifizetni egy falkáért.

Szólnunk kell e kutyák még egy különleges, jellegzetesen Kránra valló képességéről. Amennyiben gazdájuk erőszakos halállal hal, lehetősége van távozása előtt kapcsolatot létesíteni a falkával. Ekkor már nem ő érzékel az ebeken keresztül, hanem fordítva - kutyái használják a gazda szemét, orrát, fülét. A kutyák, melyeket a gazda halála amúgy is sokként ér, kitörölhetetlenül rögzítik a végső képet, az utolsó ingereket. Márpedig ez a gyilkos halálos ítéletét jelenti, még abban az esetben is, ha „láthatatlanul” támadott, mivel a szaga még így is elárulhatja. Ha a gazda látja a gyilkosát, vagy csupán egyetlen idegen szag érzékelhető, akkor a kutyák csak erre az egy személyre összpontosítják gyűlöletüket, ellenkező esetben minden szóba jöhető lény veszélyben van. Addig üldözik a tettest, amíg el nem pusztítják, vagy maguk el nem hullanak. Nem állhat elébük semmi, hihetetlen ideig képesek árkon-bokron át követni prédájukat. Beszélnek olyan falkáról, amely Kránból

Erionig követte áldozatát. A város előtt hullottak el, a fogadásukra kivonult városőrség kezétől. Bár egynémely arénatulajdonos is sokat adna egy-egy példányért, nehéz beszerezhetőségük miatt ritka attrakciói a viadaloknak.

1994.09.

Szerző: Lakatos Péter

Forrás: Rúna magazin I.évf./8.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely