

## Idegének szerepjáték

írta: **Bokor Norbert**

### **Bevezetés**

Figyelnek minket. Évszázadok óta kísérik figyelemmel az emberi faj sorsát. Azonban fejlett technológiájuk ellenére néha történnek balesetek és itt ragadnak az **idegenek**.

Ha valami oknál fogva nem talál rájuk a mentőcsapat, a baleset után a fő céljuk valahogyan hazajutni. Legtöbbjük rádióadót próbál összekabálni az emberektől lopott alkatrészekből; mások, a merészebbek néha megkísérlik ellopni az emberektől a korábban lezuhant de működőképes űrhajókat.

A játékosok ilyen szerencsétlenül járt idegeket alakíthatnak a játékban.

### **Alaptulajdonságok**

- **Kézügyesség**  
Nem kell hogy feltétlenül kezei legyenek a karakternek – lehetnek akár csápok is. Minél nagyobb ez az érték, annál ügyesebb vagy.
- **Mozgékonyosság**  
A lény gyorsasága, reflexei.
- **Intelligencia**  
Szellemi teljesítőképesség, logika, új dolgok megértése.
- **Erő**  
Fizikai erő.
- **Fizikum**  
Fizikai tűrőképesség, szívósság.
- **Érzékelés**  
Látás, hallás, egyéb érzékszervek hatékonysága.

Az alaptulajdonságokat kockákban mérjük, a lehetséges értékek a következők: d4, d8, d10, d12, d20. Az emberi átlag a d8, az átlagnál lényegesen gyengébb emberek d6, a fogyatékosok, öregek vagy kisgyerekek d4 értékkel rendelkezhetnek. Az átlagnál sokkal jobb képességű emberek értéke d10, d12-es értéket ember csak egészen rendkívüli esetben kaphat (pl. olimpiai szint)!

Ha egy alaptulajdonság d4 alá, vagyis 0-ra csökken, annak nagyon komoly következményei lesznek:

- **Kézügyesség**  
A lény kézügyessége egy kézfejeitől megfosztott emberével egyenértékű.
- **Mozgékonyosság**  
Képtelen mozogni, legfeljebb nagyon lassan vonszolni magát.
- **Intelligencia**  
Állati szintű intelligencia.
- **Erő**  
Harmatgyenge, egy villáskulcsot is alig bír felemelni.
- **Fizikum**  
Halál.
- **Érzékelés**  
Az idegen teljesen vak és süket, nincs tudatában a környezetének.

### **Az idegen megalkotása**

50 pontot oszthatsz el az alaptulajdonságok között úgy, hogy mindegyik a kocka oldalainak megfelelő számú pontba kerül, egy d8 tehát 8 pontba. A legkisebb választható kocka d4, a legnagyobb d12. D20-as értéket csak gyengeségek felvételével szerezhetsz!

Ha a csapat inkább emberfeletti lényekkel játszana, az 50 pontot közös megegyezéssel lehet növelni, de a játék hangulatához nem illik a 80-100 pontból összerakott „super-alienek” ámokfutása!

## Tulajdonság-próba

Ha valamelyik alaptulajdonságot használod, a tulajdonsághoz tartozó kockával legalább 6-ot kell dobnod, hogy sikerrel járj. A célszám másfélszeresét (9-et) dobva rendkívüli sikert érsz el! Ha a dobás kisebb mint 6, nem jártál sikerrel. Ha van időd és lehetőség, újra próbálkozhatasz, de minden újabb próbálkozással 2-vel nagyobb eredmény kell a sikerhez, tehát második próbálkozásra már 8-at kell dobnod a sikerhez, és 12-t a rendkívüli sikerhez! Ha teljesen zavartalanul próbálkozhatasz és bőven áll rendelkezésedre idő, nem kell dobnod, vedd úgy hogy automatikusan a kocka legmagasabb értékét dobtad. Ilyenkor azonban a feladat teljesítése is sokkal több időbe telik! *Példa: egy idegen megpróbál elrejtőzni egy ember elől a fészkerben. Átlagos tulajdonságokkal rendelkező ember esetén az érzékelése d8. Ha a 8 oldalúval legalább 6-ot dob, meglátja a bújkáló idegent. Ha nem sikerül, keresheti tovább, vagyis dobhat még egyszer, de ekkor már csak a 8-as dobás jelent sikert. Ha 8-nál kevesebbet dob, hiába keresi tovább, nem fogja megtalálni az idegent. Ha úgy döntött volna, hogy időt nem kímélve a fészker minden egyes négyzetcentiméterét átkutatja, dobás nélkül is 8-as értékkel számolhatott volna, vagyis biztosan megtalálta volna az idegent.*

## Ellenpróba

Bizonyos esetekben más élőlényekkel (valószínűleg emberekkel) találkozik az idegen. Ilyenkor mindkét fél dob a tulajdonságának megfelelő kockával, és a nagyobb értéket dobó jár sikerrel. Bizonyos körülmények könnyebbé vagy nehezebbé tehetik egyik vagy másik fél helyzetét, ilyenkor a dobáshoz módosítók járulhatnak.

*Példa: egy idegen próbál az őt üldöző ember elől elmenekülni. Mindketten dobnak a mozgékonyosságuk kockájával. Ha az idegen dobása nagyobb, sikerül elmenekülnie, ha az emberé, utoléri az idegent. Ha az ember jól ismeri a terepet, könnyebben sarokba szoríthatja az idegent a számára ismeretlen helyen, így a dobásához egyet hozzáadhat.*

## Gyengülés-dobás

Időnként (pl. gyengeségek érvényesülésekor) gyengülést kell dobnod. Ez úgy történik hogy a megadott tulajdonságra (ha nincs megadva akkor sorban mindre) dobnod kell d20-szal és az adott tulajdonság kockájával. Ha a d20 a nagyobb, a tulajdonság egy kategóriával csökken.

Ha azt látod, hogy a fizikai tulajdonságokra kell dobni, az az intelligencián és érzékelésen kívüli alaptulajdonságokat jelenti.

## Gyengeségek

Feltételezzük hogy az idegen ugyanazoktól a dolgoktól képes megsérülni mint az ember (pl. fulladás, tűz, stb.). Ezen felül az idegennek lehetnek különféle gyenge pontjai. Minden ilyen gyengeség felvételéért a bónuszának megfelelően egy vagy több kategóriával növelheted valamelyik alaptulajdonságot, ezzel akár d20-ra is növelve. Néhány példát megadunk, de bátran dolgozzatok ki újabb gyengeségeket! *Példa: a napfény gyengeséget felvéve 2 bónuszt kapsz, így egy alaptulajdonságot d8-tól d12-re növelhetsz (vagy két másikat egy-egy kategóriával).*

## Különleges képességek

Különleges képességeket is választhatsz a lényednek, ebben az esetben egy vagy több kiválasztott alaptulajdonságodat csökkenteni kell a bónusznak megfelelő mennyiségű kategóriával.

Mivel a földi körülmények különböznek az általad megszokottól, a képességek használatakor dobj egy d20-szal, a sikerességet ugyanúgy dönts el mint az alaptulajdonságok használatakor. Újraprobálkozás itt is lehetséges! Így jó eséllyel fogod tudni használni a képességedet, de esetenként sokkal nehezebben, mint normál körülmények között!

Nem kell dobnod olyat képességekre, amiket nem kell „használni”, pl. kis méret, harcias testfelépítés, de kell dobni pl. a gyors regenerálódásra vagy a repülésre.

A gyengeségekhez hasonlóan különleges képességekből is jópárat felsorolunk, ezeket bővítések nyugodtan újabbakkal!

### **Felépítés**

Gondosan tervezd meg a lény kinézetét! Írd – vagy ha tudod, rajzold – le hogy hogyan néz ki, milyenek a végtagjai. Figyelj arra hogy ez összhangban legyen az alaptulajdonságok, gyengeségek és különleges képességek értékével!

### **Táplálkozás**

Az idegenek valahogyan energiát kell bevennie a szervezetébe. Hogyan/mit eszik, iszik, mi szükséges az életben maradáshoz? Növényeket legel vagy parazitaként telepszik rá más élőlényekre? Akárhogy is, az érkezés napját kivéve minden evés nélküli nap végén dobj az erő, fizikum és mozgékony-ság tulajdonságokra gyengülést! Minden nap végén, amikor rendesen eszik, minden éhezés miatt csökkent tulajdonság egy kategóriát gyógyul.

### **Pihenés**

Az idegenek alvási-génye 18 óra ébrenlét után 6 óra alvás. Ha már legalább 30 órája ébren van, dobni kell gyengülést minden tulajdonságra, majd ezt 4 óránként megismételni. 42 óra ébrenlét után 2 óránként kell dobni. Legalább 10 óra nyugodt alvás után a lecsökkent tulajdonságok visszaállnak eredeti értékükre.

### **Harc**

A harcot lehetőség szerint kerülni kell! A harcban szerzett sebek megfelelő pihenés és táplálkozás esetén hetente egy kategóriát gyógyulnak (legfeljebb a kezdőértékig).

Ha mégis harcra kerül a sor, a szabály a következő:

### **Közelharc**

Mindegyik résztvevő fél dob a mozgékony-ság, erő és fizikum kockákkal. Amelyik fél ki-

sebbet dobott, annak fizikum értéke csökken: ha az ellenfél pusztá kézzel harcol akkor egy, fegyver használatkor két kategóriával. Közelharcban képzett személy (pl. katona) esetében a sebzést duplázni kell (puszta kézzel két kategória sebzés, fegyverrel 4)

### **Lőfegyveres harc**

A kézügyesség kockájával legalább a célpont méterben mért távolságának ötödét dobva történik találat. A körülményektől és a fegyvertől függően akár több kockával is lehet dobni:

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| Pisztoly.....                         | normál |
| Képzett személy (katona, vadász)..... | +1     |
| Puska, íj.....                        | +1     |
| Távcső a fegyveren.....               | +1     |
| Sorozatlövő fegyver.....              | +1     |
| Sötétség.....                         | -1     |
| Részleges fedezék (pl. bokor).....    | -1     |
| Mozgó célpont.....                    | -1     |

Például átlagos (d8) kézügyességű katona (+1 kocka) puskával (+1 kocka) mozgó célpontra (-1 kocka) 2 db d8-cal dobhat, távcsöves (+1 kocka) puskával 3 db d8-cal.

Ha sikerült eltalálni, a célpont fizikuma annyi kategóriával csökken, ahány kockát használt a célzó, sorozatlövő fegyvernél ennek duplájával.

### **Kulturális különbségek**

Mivel a megfigyelések ellenére a földi élet mindennapjainak részletei kevésbé ismertek az idegenek előtt, kétséges helyzetben (pl. tudnak-e használni egy tv-t, vagy mondjuk autót vezetni) nem biztos a siker. Ilyenkor dobj intelligenciapróbát. Nehéz esetekben a célszám indulhat a 6-nál nagyobb értékről is, egyszerűbb helyzetben (pl. egy mikrohullámú sütő használata) legyen kisebb. Például:

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Tv használata.....           | 2 |
| Mobiltelefon használata..... | 4 |
| Autóvezetés.....             | 6 |
| Repülőgép-vezetés.....       | 8 |

## Hazajutás

### Segélyhívással

A legegyszerűbb és legbiztonságosabb mód a hazajutásra egy segélyhívás a többieknek. Az ehhez szükséges berendezés megépíthető a Földön található alkatrészekből. A megfelelő alapanyagok beszerzése után neki lehet állni a gép összerakásának. Ez valószínűleg sokáig tartó folyamat, és a siker nagyon erősen függ az idegének intelligenciájától. A folyamat a következő:

Minden, a szereléssel eltöltött óra végén az összes, a műveletben részt vevő, legalább d6-os intelligenciájú idegen dob az intelligencia kocájával. Ehhez annyit kell hozzáadni, ahány kategóriával nagyobb a kézügyessége d8-nál (Vagy levonni ha kisebb). A kapott eredményből kivonva az elérhető alkatrészek minőségi szintjét, az így kapott értékeket össze kell adni, és feljegyezni. Egy újabb óra eltelte után ugyanezt kell tenni, a végeredményt a feljegyzett értékhez hozzáadni (negatív érték esetén levonni!), majd ezt minden óra után megismételni. Ha a feljegyzett szám eléri a 20-at, a berendezés működőképes. Ha 0 alá csökken, az összeszerelés közben végzetes hiba történt és a szerkezet használhatatlan lesz, új alapanyagokat kell beszerezni.

Minőségi szintek az alkatrészforrás szerint:

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| családi ház.....                      | 7 |
| műszaki bolt.....                     | 6 |
| komoly alkatrészárúház vagy gyár..... | 5 |
| műszaki labor (pl. egyetemi).....     | 4 |
| kutatólabor.....                      | 3 |

A művelet átlagos szerszámok használatát feltételezi, különleges esetben (pl. komoly laborból szerzett szerszámok) a minőségi szintek eggyel alacsonyabbak is lehetnek.

A működő szerkezetet használva d4 nap és d20 óra elteltével megérkezik a mentőcsapat.

*Példa: két idegen dolgozik, az intelligenciájuk d8 és d10, a kézügyességük d10 és d6. Az első dobása 5, ehhez az ügyessége (d10) miatt ad 1-et, és levonja a 4-es minőségi szintet, az eredmény  $5+1-4=2$ . A második 9-et dob, ebből a kézügyessége (d6) miatt levon 1-et és a 4-es mi-*

*nőségi szintet, az eredmény  $9-1-4=4$ . Ketten együtt 6 pontot szereztek. Ezt addig ismétlik óránként, amíg össze nem gyűlik a 20 pont.*

### Úrhajóval

Ha a csapat merészebb, megpróbálhat elkötni egy régebben lezuhant úrhajót egy katonai laborból. A megtalált hajót az emberek a tőlük telhető módon próbálják megjavítani, így valószínűleg kevés munkával beindítható. Természetesen minél jobb állapotú a hajó, annál több az esély a sikeres menekülésre. Annak kiderítése, hogy hol találunk használható hajót, izgalmas kaland!

A hajó megjavításának folyamata hasonló a segélyhívó készülék építéséhez. Az idegének vihetnek magukkal alkatrészeket vagy használhatják a helyszínen találtakat is. Mivel a hajó mint alkatrészforrás a rendelkezésükre áll, könnyebb dolguk lesz mint az adó építésével – a minőségi szintek az ott felsoroltaknál kettővel kisebbek. Azonban hogy milyen gyorsan javítható a hajó (milyen gyakran kell dobni), annak állapotától függ:

1. működőképes.....1 percnként
2. szinte hibátlan.....5 percnként
3. jó állapotú.....15 percnként
4. sérült.....1 óránként
5. rossz állapotú.....2 óránként
6. használhatatlan..... -

Ha a mesélő szeretné a véletlenre bízni a dolgot, a táblázatból egy d6 dobással választhat.

## Gyengeségek

### Napfény

#### Bónusz: 2

Napfényre lépve az intelligenciát kivéve minden alaptulajdonságra dobj gyengülést. Ezt minden eltöltött óra után ismételd meg!

Esőben vagy borult időben az első dobás elmaradhat, csak minden óra végén kell dobnod.

Esőben, ha a napot felhők takarják nem érvényesül ez a gyengeség!

Minden napfény nélkül eltöltött óra után egy kategóriányit gyogyul minden alaptulajdonság.

**Víz**

**Bónusz: 2**

Na nagyobb mennyiségű (legalább vödörnyi) víz éri, gyengülést kell dobni minden fizikai alaptulajdonságra. Soha nem lesz szomjas.

Sok vízbe (pl. tó, medence) zuhanva vagy zuhogó esőben 5 percenként, erős ködben óránként kell dobni.

Miután megszáradt, óránként egy kategóriányit gyógyul minden csökkent alaptulajdonság.

**Kiszáradás**

**Bónusz: 3**

Ha 24 órán belül nem tud legalább 1 órát vízbe merülve eltölteni, a 24 óra leteltével óránként kell dobni gyengülést minden fizikai tulajdonságra. Vízbe merülve óránként egy kategóriányit gyógyul.

**Nagy méret**

**Bónusz: 1-3**

Az idegen nagyobb az emberméretnél, hogy pontosan mennyivel, a bónusz választott értékétől függ, a magasság a bónusz értéke+1 méter.

Így sokkal nagyobb gondot fog okozni a rejtőzködés. Ha lőnek rá, az eltalálásához szükséges célszám a bónusz értékével csökken.

**Erős szag**

**Bónusz: 2**

Erős szaga miatt az idegent minden ember megérzi ha érzékelés kockájával legalább annyit dob amennyi a távolsága méterben.

**Hideg**

**Bónusz: 1-3**

A megfelelőnél kisebb hőmérsékleten minden óra végén gyengülést kell dobni minden fizikai tulajdonságra! A megfelelő hőmérséklet a bónusz választott értékétől függ:

1. 15 fok
2. 20 fok
3. 25 fok

Megfelelő hőmérsékletre visszatérve óránként egy kategóriányit gyógyulnak a tulajdonságok.

**Meleg**

**Bónusz: 1-3**

A megfelelőnél magasabb hőmérsékleten minden óra végén gyengülést kell dobni a fizikai

tulajdonságokra! A megfelelő hőmérséklet a bónusz választott értékétől függ:

1. 30 fok
2. 25 fok
3. 20 fok

Megfelelő hőmérsékletre visszatérve óránként egy kategóriányit gyógyulnak a tulajdonságok.

**Nagy alvásigény**

**Bónusz: 2**

Az idegen alvásigénye nagyobb az átlagnál: csak 15 órányi ébrenlét után kell gyengülést dobni, majd ezt 2 óránként megismételni. 21 óra ébrenlét után óránként kell dobni.

**Extrém táplálkozás**

**Bónusz: 1-3**

Nehezen vagy lassan juthat táplálékhoz. Példák:

1. embereket kell megtámadnia *vagy* legalább napi 2 órát kell étkezéssel tölteni
2. ritka anyag (pl. arany) *vagy* legalább napi 4 óra étkezés
3. legalább napi 6 óra étkezés

**Különleges képességek**

**Telepátia**

**Bónusz: 1-3**

A bónusztól függő telepátikus képességekkel rendelkezik az idegen. A kommunikáció természetéből adódóan nyelvi problémák nem merülnek fel!

1. A többi idegennel képes telepátikusan beszélni, ha azok 1km-nél közelebb vannak hozzá.
2. Az előbbieken felül képes azon emberek gondolatait olvasni, akiket lát.
3. Az előbbieken felül képes azon embereknek telepátikusan üzenni, akiket lát.

**Telekinézis**

**Bónusz: 1-3**

Az idegen képes akaratával tárgyakat mozgatni, a mozgatható tárgyak súlya és sebessége a bónusz választott értékétől függ.

1. max. 1 kg egy sétáló ember sebességével
2. max. 10 kg egy sétáló ember sebességével vagy max. 1 kg egy futó ember sebességével

3. max. 100 kg egy sétáló ember sebességével vagy max. 10 kg egy futó ember sebességével vagy max. 1 kg elhajított kő sebességével, így éles tárgyak (kés, olló) fegyverként használhatók, ha a célpont nem dob sikeres mozgékony próbát, egy kategóriával csökken a fizikuma.

#### Kis méret

##### Bónusz: 1-2

Az idegen jóval kisebb az emberméretnél.

- 1m
- macskaméret – a fizikum és az erő legfeljebb d6 lehet!

Rejtőzködéskor vagy ha lőnek rá, a célszám a bónusz értékével nő.

#### Alakváltás

##### Bónusz: 3

Az idegen képes más humanoid élőlények alakját felvenni (csak az élőlényét, ruha nélkül), de testének térfogata max. 50%-ban változhat. Képes kiválasztott személyt tökéletesen utánozni. A képesség hangutánzást nem biztosít!

#### Emberi hang

##### Bónusz: 1

Az idegen képes emberi hangon megszólalni. Legalább 1-es szintű telepátia képességgel nem merülnek fel nyelvi problémák, így bárkivel tud beszélni a saját anyanyelvén. Telepátia híján minden alkalommal, mikor számára új személlyel próbál beszélni, az idegennek intelligenciapróbát kell tenni.

#### Akaratátvitel

##### Bónusz: 1-4

Az idegen képes rákényszeríteni az akaratát az általa látott emberre, annak testét sajátjaként irányítani. A hatótávolság a bónusz értékének tízszerese méterben. Az irányítás teljes körű, tehát akár beszédre is kiterjed, vagy segítségével egy kis kezűességű lény aprólékos feladatokat is elvégezhet (a célpont kezűességét használva). A célpont a szuggeszciós próbálkozásakor, majd 10 percenként dobhat intelligenciapróbát, a célszám a bónusz értékének háromszorosa; siker esetén visszanyeri uralmát a teste felett. Saját testi épségét veszélyeztető cselekedet előtt a célpont dobhat egy intelligenciapróbát a bónusz

duplájára, siker esetén nem teszi meg amit irányítója akar.

#### Harcias testfelépítés

##### Bónusz: 2

Az idegen nagy karmokkal/agyarakkal/fullánkokkal, stb. rendelkezik. Közelharcban minden találata nem 1, hanem 2 kategóriányi fizikumvesztést okoz (mintha fegyverrel harcolna).

#### Gyors regeneráció

##### Bónusz: 2

Az idegen naponta egy kategóriányi fizikum értéket gyógyul (legfeljebb az induló értékig). Ez nem vonatkozik az éhezéskor, alváshiányból vagy gyengeségekből (pl. kiszáradás) származó fizikum-vesztésre!

#### Repülés

##### Bónusz: 3-5

Szárnyai vagy más módszer segítségével képes repülni. A maximális sebesség és magasság valamint a repüléssel eltölthető idő a bónusz értékétől függ:

| bónusz | sebesség        | magasság | kitartás |
|--------|-----------------|----------|----------|
| 3      | kocogó ember    | 200m     | 10 perc  |
| 4      | sprintelő ember | 1000m    | 30 perc  |
| 5      | madár           | 5000m    | 2 óra    |

A maximális sebességet a kitartásnak megfelelő ideig tudja tartani, ezután pihenni kell, különben a kitartás felének megfelelő időközönként dobni kell fizikum gyengülést.

Eggyel alacsonyabb kategóriában (4-es bónusznál a kocogó ember, 5-ös bónusznál a sprintelő ember sebességével) a kitartás duplájának megfelelő ideig repülhet, utána a kitartás felének megfelelő időközönként dobni kell fizikum gyengülést.

#### Kis táplálékigény

##### Bónusz: 1

Az idegennek kevés, könnyen hozzáférhető táplálékra van csak szüksége (pl. víz, napfény).

#### Tetszhalál

##### Bónusz: 1

Képes akarata szerint halottnak látszani (ilyenkor minden tulajdonsága d4-nek számít) és ebből az állapotból bármikor visszatérni.

## Példafajok

### Szürke

#### Alaptulajdonságok

Kézügyesség.....d8  
 Mozgékonyság....d8  
 Intelligencia.....d12  
 Erő.....d4  
 Fizikum.....d6  
 Érzékelés.....d8

#### Gyengeségek

Napfény.....2

#### Különleges képességek

Telepátia.....3  
 Kis méret.....1

#### Táplálkozás

Emberi



### Harcos

#### Alaptulajdonságok

Kézügyesség.....d8  
 Mozgékonyság....d8  
 Intelligencia.....d8  
 Erő.....d10  
 Fizikum.....d20  
 Érzékelés.....d8

#### Gyengeségek

Nagy méret.....1  
 Meleg.....2  
 Nagy alvásigény....2

#### Különleges képességek

Harcias testfelépítés2

#### Táplálkozás

Nyers hús



### Féreg

#### Alaptulajdonságok

Kézügyesség.....d4  
 Mozgékonyság....d20  
 Intelligencia.....d10  
 Erő.....d4  
 Fizikum.....d6  
 Érzékelés.....d8

#### Gyengeségek

Napfény.....2  
 Kiszáradás.....3



Extrém táplálkozás.3 (napi 6 óra)  
 Extrém táplálkozás.1 (emberi forrás)

#### Különleges képességek

Akaratátvitel.....3  
 Kis méret.....2  
 Telekinézis.....3  
 Telepátia.....3

#### Táplálkozás

Emberi parazita

### Alakváltó

#### Alaptulajdonságok

Kézügyesség.....d10  
 Mozgékonyság....d8  
 Intelligencia.....d8  
 Erő.....d6  
 Fizikum.....d8  
 Érzékelés.....d8

#### Gyengeségek

Víz.....2  
 Meleg.....1

#### Különleges képességek

Alakváltás.....3  
 Ember hang.....1

#### Táplálkozás

Emberi



### Denevér



#### Alaptulajdonságok

Kézügyesség.....d8  
 Mozgékonyság....d8  
 Intelligencia.....d10  
 Erő.....d8  
 Fizikum.....d8  
 Érzékelés.....d8

#### Gyengeségek

Napfény.....2  
 Extrém táplálkozás.1 (emberi forrás)

#### Különleges képességek

Repülés.....3

#### Táplálkozás

Emberi életenergia

## Úrhajószerecsétlenségek

Az itt felsoroltak helyszínek és időpontok megtörtént eseményeken alapulnak, segítségükkel a mesélő valóság-hű kalandokat dolgozhat ki.

### 1897. április 19. Aurora, Texas

Egy lezuhant úrhajóban egy szürke tetemét találják meg, akit a városi temetőben helyeznek örök nyugalomra.

### 1908. június 30. Tunguzka, Oroszország

Hatalmas robbanás, holttestek nincsenek.

### 1941. április, Missouri

Szürkék által vezetett hajó lezuhan, de jó állapotban marad, három holttest, a katonaság ellenőrzése alá vonja az esetet.

### 1947. július 2. Roswell, Új Mexico

Jó állapotban maradt lezuhant úrhajó, négy holttest, egy szürkét élve fognak el.

### 1948. március 25. Aztec, Új Mexico

16 idegen ég bent egy úrhajóban. A jó állapotban maradt hajót a hadsereg elszállítja.

### 1950. október 2. Mexikóváros

Egy mexikóvárosi domboldalra zuhan egy úrhajó, egy holttest. A roncsot a Wright-Patterson Légibázisra szállítják.

### 1952. június, Norvégia

A Norvég légierő lelő egy hajót, a fedélzetén hét szürkével.

### 1953. május 20. Arizona

Hadsereg által lelőtt úrhajó, 3 holttest.

### 1962. április 18. Las Vegas, Nevada

Felrobbant úrhajó, nincsenek maradványok.

### 1965. december 5. Kecksburg, Pennsylvania

Egy hajó lezuhan, a hadsereg elszállítja.

### 1967. október 4. Shag Harbor, Új Skócia

A parttól nem messze a tengerbe zuhan egy hajó. Néhány nappal később egy másik érkezik a segítségére.

### 1969. március Jekatyerinburg, Szovjetunió

Egy lezuhant hajóban egy halott szürkét találnak, a KGB elszállítja.

### 1974. január 23. Llandrillo, Wales

Robbanás történik, a Királyi Légierő elszállítja a maradványokat.

### 1974. augusztus 25. Chihuahua, Mexico

Egy polgári kisrepülőgéppel összeütköző hajó lezuhan. A Mexikói hadsereg elszállítja a roncsokat, de útközben valami történik velük, a

konvoj összes tagja meghal. Az Amerikai Hadsereg begyűjti a maradványokat és az Egyesült Államokba szállítják.

### 1989. augusztus 10. Nyizsnyij Csegem, Szovjetunió

Egy föld-levegő rakéta által eltalált hajót a Mozdoki Légibázisra majd Kapustin Jarba szállít a hadsereg. A járműben két halott és egy élő, de sérült idegent találtak. Utóbbit nem sikerül megmenteni, nem sokkal később belehal a sérülésekbe.

### 1989. szeptember 16. Zaosztrovka, Szovjetunió

Hat ezüstsínű hajó üldöz egy aranszínűt, ami végül lezuhan egy katonai lőtérre, ahonnan a katonaság ismeretlen helyre szállítja.

### 1991. szeptember Shaitan Mazar, Oroszország

A hegyek között lezuhan egy hatalmas hajó, a szerencsétlenség közben kettétörik. A Légierő a következő évben elszállítja a roncsot.

### 1992. november 24. Southaven Park, Shirley

Egy kisebb hajó lezuhan a parkban.

### 1996. június 24. Rosh Haayin, Izrael felett

Két összeütköző hajó felrobban a levegőben.

