

# INVASION

Dice-less vyprávěcí RPG  
pro soutěž RPG Kuchyně 2010

by Gediman



## Příběh

"Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá" – tak by se dal charakterizovat osud hrdého Hvězdného království. Ve snaze podrobit si galaxii vyslal Král valnou většinu svých ozbrojených sil na dlouhé tažení smrti a zkázy. Tehdy ale vůbec nečekal, co přinese blízká budoucnost. O rok později na království znenadání zaútočily mohutné flotily a armády záhadného nepřítele známého pouze jako Invazní síla. Byly napadeny všechny okrajové hvězdné systémy současně a protože měly jen minimální možnost obrany, velmi rychle padly. Invazní síla se nezastavila a z Hvězdného království každým dnem ukrajovala velké kusy teritoria.

Král vydal jasný příkaz všem zbylým bojeschopným poddaným: bránit planety jak nejdéle to bude možné. Poddaní se zformovali do milicij pojmenovaných jako Domobrana – jejich jediným účelem je bránit neustále se zmenšující hranice království. Ovšem boj je to velmi těžký a téměř marný. Invazní síly mají početní i technologickou převahu, neznají strach a lítost, postupují metodicky a chladnokrevně, neberou zajatce.

## Systém

Invasion je hra, ke které nejsou třeba žádné kostky ani atributy. Vše se točí kolem Bodů osudu, které sbírají a utrácí jak hráči, tak i samotný GM. Hlavním pilířem systému je fakt, že úspěch či neúspěch své postavy si volí sám hráč. Za každý neúspěch si připočte jeden Bod osudu, naopak za každý úspěch si jeden Bod osudu odečte. Takto může klesnout i do záporných hodnot, ale pak se dostane do značných problémů.

Body osudu slouží k plnění mise. Čím více jich hráči společně mají, tím více mohou splnit vedlejších misí, tím více mohou porazit nepřátele. Za Body osudu si hráč může také spojit postavu zachránit před zraněním či dokonce smrtí.

Hra je čistě vyprávěcí, to znamená, že hráč popisuje, co dělá a jestli se mu to povedlo či nikoliv. Pokud hráč popisuje souboj s nepřítelem, pak neúspěch mimo jiné znamená, že na něj nepřítel provedl úspěšný protiútok.

K tomuto popisování lze přistoupit dvěma způsoby. Prvním je, že hráč popisuje pouze úspěch či neúspěch své postavy. Úspěch či neúspěch protivníka popisuje GM. Druhým možností je to, že hráč popisuje jak úspěch/neúspěch své postavy, tak i neúspěch/úspěch protivníka. Tato verze má výhodu v tom, že hráč si sám může vymyslet, jak jeho souboj s nepřítelem probíhá. Jaký způsob použijete, záleží na dohodě – buď pro celou hru, nebo pro jednotlivé scény.

Důležitá rada: hráči by neměli předem říkat, jestli se činnost jejich postavy povede nebo ne. Je lepší, když to řeknou až ve chvíli, když postava tu činnost udělá (či dokončí, pokud se nejedná o jednorázovou činnost). Pomáhá to udržet atmosféru napětí.

### Příklad:

*Beru raketomet, nabijím do něj protipancéřovou raketu, zaměřuji ten obrovský tank. Soustředím se, zaměřuji pečlivě nejslabší místo. Mačkám spoušť. Raketa bleskově opouští hlaveň mé zbraně. Letí, letí, a...minula!*

## GameMaster

GM své Body osudu používá k přípravě mise. Před začátkem každé má 10 Bodů osudu, za které může nakoupit nepřátele a/nebo vedlejší mise. Nemusí utratit všechny body. Minimálně jeden z těchto prvků musí sloužit jako hlavní cíl mise.

### Příklad:

*GM sestaví misi, jejíž cílem je zneškodnit velitelství Invazních sil (1 bod), které je bráněno čtyřmi invazními tanky (4 body), jedním invazním letounem (1 bod) a dvěma regimenty invazní pěchoty (2 body). Velitelství leží v ruinách města, kde stále přežívají civilisté žádající co nejrychlejší evakuaci (1 bod) a kde ve vřaku královského tanku leží těžce raněný kapitán místní Domobrany, který vyslačkou volá o pomoc (1 bod).*

Každý nepřítel (jednotka, budova) a každá vedlejší mise stojí jeden bod. GM hráčům předem neříká, co všechno proti nim bude stát. Obsah svého seznamu hráčům předkládá postupně, podle toho jak sám chce, nebo jako reakci na jednání hráčů. Jediné, co hráči vědí již předem, je cíl hlavní mise.

GM vydělá tolik Bodů osudu, kolik jich vydělali hráči na konci mise. Tyto body může použít společně s dalšími 10 základními k tvorbě další mise.

## Hráči

Hráči se vtělí do příslušníků jedné z mnohých jednotek Domobrany. Jejich počáteční výcvik je minimální, jejich výstroj je strohá, jejich zkušenosti nulové. Jsou to beztak jen civilisté, co právě dostali do rukou zbraň a byli vysláni do předních linií, na tzv. Pohraniční světy. Království si nedělá iluze o jejich návratu nebo úspěchu. Krutou pravdou je, že jsou jen potravou pro kanony, která se má pokusit zpomalit postup Invazní síly tak jak jen to bude možné. Naštěstí se mezi vojáky Domobrany najdou tací, kteří mají víc štěstí. Tací, kterým zkrátka osud přeje. Za takové vojáky hrají hráči.



Invazní roj

## Arzenál

Každá postava začíná se základní Útočnou puškou. Za přebytečné Body osudu na konci mise si může nakoupit jinou zbraň, přičemž Útočnou pušku musí odložit. Je důležité mít na paměti, že každá zbraň je efektivní pouze proti určitému druhu nepřítele! Na žádná další nemá žádný vliv, ať už proto, že je proti nim příliš slabá, nebo proto, že je příliš neohrabaná. Aby byla jednotka Domobrany plně efektivní, je dobré, aby si hráči nakoupili takové zbraně, aby jejich pomocí mohli zničit pokud možno jakéhokoliv protivníka. Pokud jedna postava padne, jiná postava si může vzít její zbraň – ale tu svoji musí zahodit.

Útočná puška: pěchota

Raketomet (2 body): tanky a letouny

Autokanon (2 body): tanky a pěchota

Tarasnice (3 body): tanky a budovy

Plamenomet (3 body): pěchota a budovy

Kulomet (2 body): pěchota a letouny

Minomet (4 body): budovy a kráčedla

Ostřelovací puška (4 body): pěchota a velitelé

Brokovnice (2 body): roj a pěchota

Granátomet (2 body): roj a budovy

Za přebytečné Body osudu si lze koupit i nové či lepší brnění.

Lehké brnění (1 bod): tři body pancéřování

Střední brnění (2 body): čtyři body pancéřování

Těžké brnění (3 body): pět bodů pancéřování

Energo-brnění (5 bodů): šest bodů pancéřování + postava má možnost nést a používat dvě různé zbraně.

## Zranění a smrt

Hráčova postava může být zraněna a může i umřít, pokud na ni nepřítel vede úspěšný útok. Postava má tři body zdraví a je oblečená v lehkém brnění, které poskytuje tři body pancéřování. Každý úspěšný útok protivníka způsobí ztrátu jednoho bodu pancéřování a jakmile je brnění zničeno, tak jednoho bodu zdraví. Ztráta jednoho bodu zdraví znamená lehké zranění, dvou bodů znamená těžké zranění a tři znamená smrt. Hráč ale může postavu před zraněním zachránit zaplacením jednoho Bodu osudu.

Po skončení mise se všechny přeživší postavy automaticky vyléčí. Brnění se však neopraví, pokud hráč ale chce, může postavě koupit nově.

Domobrana ví, že ztrátou každé planety je Hvězdné království o krok blíž k zániku. Proto mají někteří její členové velký smysl pro povinnost a klidně obětují svůj život, pokud to nepříteli nějak výrazně oslabí. Hráč se může rozhodnout pro tzv. Hrdinskou smrt: může nechat svoji postavu hrdinsky zemřít během zdánlivě beznadějněho útoku na protivníka. Postava automaticky zemře (nehledě na její body pancéřování nebo body zdraví) a automaticky tak zabije zvoleného protivníka, ať už na jeho zničení má zbraně nebo ne. Taková smrt inspiruje všechny spolubojovníky: každý z nich získá 3 Body osudu.

Pokud hráčova postava zemře, nevádí. Na další misi si může připravit novou.

## Planeta

Každá planeta má Body obrany a Body záchrany. Body obrany ukazují obranyschopnost planety. Body záchrany ukazují, jak moc je planeta ohrožena invazí. Každá planeta začíná s 10 Body obrany. Pokud o všechny přijde, je zcela obsazena Invazní silou a všechny přeživší jednotky Domobrany jsou pod těžkou palbou protivníka staženy na nejbližší Pohraniční svět. Některé jednotky a budovy Invazní síly jsou důležité pro vedení invaze. Pokud je hráči zničí, získají Body záchrany. Jakmile planeta získá 10 Bodů záchrany, je již v bezpečí – Invazní síly jsou zahnány pryč a už se na ní nevrátí. To ovšem neznamená, že by si Domobrana oddechla. Místo odpočinku a zasloužené slávy je převelena na nejbližší Pohraniční svět, aby čelila tamní invazi.

Pokud hráči splní hlavní misi, planeta získává 5 Bodů záchrany. Pokud hráči hlavní misi nespílní, planeta ztrácí 5 Bodů obrany. Stav Bodů obrany a Bodů záchrany zůstává zachován do další mise, pokud samozřejmě planeta není dobytá/zachráněna již během té první.

Pozor! Na splnění hlavní mise je třeba 10 Bodů osudu. Pokud je jedna postava nemá, může spojit síly s dalšími. Pokud nikdo dohromady nedá 10 Bodů osudu, mise je považována za neúspěšnou (vypršel čas, nepřítel je již příliš silný, Domobrana je zapotřebí jinde apod.). Pokud je cílem mise zničit budovu nebo zabít určitého protivníka, hráči také budou potřebovat vhodné zbraně.

GM může do hry vložit dějové zvraty, resp. vedlejší mise. Evakuace civilistů, pomoc raněným spolubojovníkům, vyzvednutí důležitých dokumentů z ruin budovy a podobně. Za splnění každé vedlejší mise získává planeta 1 Bod záchrany. Pokud ale hráči vedlejší misi nespílní, planeta ztrácí 1 Bod obrany.

## Obrana planety

Jak už bylo řečeno v části Planeta, každá planeta má 10 Bodů obrany. Každý bod představuje jednu linii:

**Obranné satelity:** Na orbitě planety je síť satelitů vyzbrojených mohutnými raketami schopnými zničit velké vesmírné lodě.

**Protiorbitální raketová síla:** Střediska obrany vyzbrojené těžkými střelami s dlouhým doletem. Jejich účelem je ničit velké vesmírné lodě, kterým se povedlo proniknout přes síť obranných satelitů.

**Energetické štíty:** Strategicky důležité oblasti, jako jsou města, továrny a vojenské základny, jsou kryty silným energetickým štítem, který chrání před orbitálním bombardováním.

**Protivzdušné obranné věže:** Protivzdušná obrana má k dispozici mnoho obranných věží s autokanony a raketami země-vzduch. Slouží k ničení výsadkových lodí a bojových letounů, kterým se podařilo prolomit štíty a sestoupit do atmosféry.

**Protipozemní obranné věže:** Pozemní obrana má k dispozici obranné věže s těžkými kulomety a raketami země-země. Slouží k ničení vozidel a pěchoty, které se nepříteli podařilo vysadit.

**Obranná linie:** Obranné linie se táhnou kolem strategicky důležitých oblastí. Skládají se z protipěchotních a protitankových minových polí, zákopů, bunkrů a krytů. Zde je nasazována Domobrana, aby čelila Invazním silám, kterým se podařilo proniknout všemi předchozími obranami.

**Obranné zdi:** Města, továrny a základny jsou obklopené tlustými kovovými zdmi s ochozy pro vojáky Domobrany, kulometnými stanovišti a hlídkovými věžemi. Pokud se nepřítel dostane až sem, dochází k nelibostnému boji.

**Barikády:** Pokud dojde k prolomení obranných zdí, vojáci Domobrany jsou obvykle nuceni vytvořit provizorní barikády – z vozidel, nábytku a všech věcí, které jsou po ruce.

**Brána kosmodromu:** Jakmile nepřítel pronikne i skrz barikády, je planeta již obvykle ztracená. Všichni vojáci Domobrany se začnou stahovat směrem ke kosmodromu, kde již čekající transportní vesmírné lodě žhaví motory k rychlému startu.

**Kosmodrom:** Jakmile nepřítel prolomí vstupní brány a nahrne se do prostoru kosmodromu, je šance na vítězství téměř nulová. Vojáci Domobrany se obvykle rozběhnou k transportním lodím a přejí si co nejdříve odletět. Jen ti nejodvážnější stále drží pozice a snaží se postřílet co nejvíc nepřátel. Jakmile ale padne i kosmodrom, piloti lodí automaticky startují, na opozdilce se už nečeká. Planeta je nyní plně v moci Invazní síly.

Po skončení mise mohou hráči společně utratit nějaké přebytečné Body osudu na rekonstrukci obrany. Obnova každého stupně (ztraceného Bodu obrany) stojí 10 Bodů osudu a probíhá od poslední po první linii, tedy od Kosmodromu po Obranné satelity.

## Invazní síla

Invazní síla, to je jediné označení pro záhadnou cizí rasu, která přiletěla z hlubin galaxie a napadla nepřipravené a zcela bezbranné Hvězdné království ze všech stran.

**Regiment invazní pěchoty:** čítá přibližně 50 vojáků. Vojáci Invazní síly jsou téměř dva metry vysoká stvoření s malým kulovým trupem, který stojí na třech dlouhých segmentovaných nohách. Ze spodní části trupu vyrůstá hmatové chapadlo, které zároveň funguje jako sosák. Ze zadní části pak vyrůstá dlouhý článkovitý ocas, který je zahnut dopředu jako ocas škorpióna. Je zakončen rozměrným klepetem schopným přestříhnout člověka v pase. Tvorové nemají oči, pouze pár krátkých tykadel.

**Invazní tank:** je těžké bojové vznášedlo, které se svým tvarem podobá trupu Vojáka. Místo nohou má ovšem trojici antigravitačních trysek a jeho škorpióni ocas je zakončen zbraní, která vystřeluje plazmové paprsky.

**Invazní letoun:** je velký VTOL bojový letoun, jehož konstrukce opět připomíná trup Vojáka, resp. tanku. Antigravitační trysky jsou ale mnohem výkonnější a mohou se více natáčet, takže je letoun obratnější. Škorpióni ocas je stočen pod trup a je zakončen taktéž vrhačem plazmových paprsků. Invazní letouny krouží nad troskami měst jako supi a pátrají po přeživších.

**Invazní kráčedlo:** je zřejmě nejobávanější bojový stroj Invazních sil. Je to v podstatě deset metrů vysoká mechanická verze Vojáka. Díky svým třem dlouhým nohám dokáže hravě překonávat jakýkoliv terén. Škorpióni ocas je zakončen velmi výkonným kanonem, který vystřeluje nepřetržité proudy plazmy. Chapadlem vybíhajícím zespodu trupu manipuluje s okolními objekty.

**Invazní roj:** je roj miniaturních hmyzovitých bytostí, které se stavbou těla podobají Vojákům, pravděpodobně jde o nižší kastu rasy nebo jinou formu života ze stejné planety. Invazní roj čítá tisíce jedinců, nezastavitelně postupuje kupředu a konzumuje vše organické, na co narazí.

**Velitel invaze:** jedná se zřejmě o vládnoucí kastu invazní rasy. Je větší než Voják, ale jeho ocas i chapadlo jsou poměrně zakrnělé. Velitel má však mnohem delší tykadla, ze kterých vypouští smrtící elektrické výboje. Bylo prokázáno, že Velitel invaze je nějakým způsobem propojen s ostatními jednotkami, zřejmě telepaticky. Pokud je zabit, jednotky jsou zmatené. Pokud je zabit, planeta získá 1 Bod záchrany.

**Invazní portál:** je obrovská stavba, která zajišťuje rychlou teleportaci nových Invazních jednotek. Odkud jsou jednotky přiváděny, není známo. Každopádně, pokud je portál zničen, planeta získá 5 Bodů záchrany. Pokud hráč neuspěje v jeho zničení, portál přivolá jednu jednotku podle uvážení GM, která na hráčovu postavu úspěšně zaútočí.

**Invazní velitelství:** je velká stavba, která koordinuje invazní operace na celé planetě. Velitelství má vlastní defenzivní systém plazmových kanonů. Pokud je velitelství zničeno, planeta získá 3 Body záchrany.

**Invazní maják:** je velká stavba, o které bylo zjištěno, že funguje jako navigační maják pro Mateřské lodě. Láká je k planetě, na které stojí. Má vlastní defenzivní systém plazmových kanonů. Pokud je maják zničen, planeta získává zpět 4 Body záchrany.

**Invazní loď:** je rozměrná výsadková loď, která z Mateřské lodi na orbitě přiváží pozemní jednotky. Je velmi dobře pancéřována, takže odolá běžným pěchotním zbraním. Pokud je ale přesto nějak zničena, planeta získá 2 Body záchrany.

**Mateřská loď:** je gigantická vesmírná loď, která na své palubě převáží mohutné armády. Nelze zničit normálními prostředky. Pokud planeta nasbírá 10 Bodů záchrany, Mateřská loď se sama stáhne pryč.

## Invazní voják



## Speciální výhody

Hráči mohou za nastřádané Body osudu nakoupit různé strategické výhody na vlastní straně. Všechny, kromě Královské výsadkové loď, jsou jen na jedno použití.

### Královská výsadková loď (20 bodů)

Toto je těžce pancéřovaná a dobře vyzbrojená vesmírná loď, jedna z posledních vojenských lodí, které v Království ještě zbyly. Její pomocí mohou hráči přistát na palubě Mateřské lodi. Zde se mohou všichni obětovat a loď tak zničit. Planeta je automaticky zachráněna, nehledě na to, kolik má Bodů záchrany. Královskou výsadkovou loď je také možné použít k doručení jaderné bomby na palubu Mateřské lodi. Tehdy se nikdo obětovat nemusí, protože výsadková loď stihne bez úhony odletět. Výsadková loď může být také použita ke svržení jaderné, biologické či chemické bomby na Invazní síly na planetě. Tehdy postavám nehrozí, že by je výbuch bomby nějak ovlivnil.

### Jaderná bomba (20 bodů)

Hráči mohou odpálit jadernou bombu, čímž zničí všechny protivníky. Každá z postav ale utrpí 5 zásahů (které mohou být vykoupeny pomocí Bodů osudu) a planeta automaticky ztratí 5 Bodů obrany, jak výbuch zničil i obranné linie.

### Biologická bomba (10 bodů)

Hráči mohou odpálit biologickou bombu, která zničí všechny pěšáky, roje a velitele. Každá z postav ale utrpí 3 zásahy (které mohou být vykoupeny pomocí Bodů osudu).

### Chemická bomba (10 bodů)

Hráči mohou odpálit chemickou bombu, která zničí všechny tanky, letouny a kráčedla. Každá z postav ale utrpí 3 zásahy (které mohou být vykoupeny pomocí Bodů osudu).

### EMP bomba (10 bodů)

Hráči mohou odpálit EMP bombu, která zničí všechny portály, velitelství a majáky. Planeta ztratí automaticky 3 Body obrany, jak výbuch vyřadil i obranné linie.

### Vyburcování obyvatel (5 bodů)

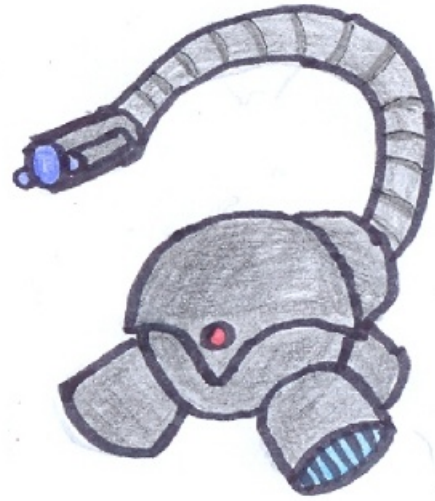
Hráči mohou vyburcovat obyvatele, aby neprchali z planety a místo toho bojovali proti Invazní síle vším, co mají po ruce. Invazní síla přichází o jedno z následujícího (volba hráčů): dva regimenty Invazní pěchoty, dva Invazní roje, jeden tank nebo jeden letoun.

### Dělostřelecký útok (7 bodů)

Hráči mohou povolát dělostřelecký útok, čímž zničí buď jednu budovu, nebo dvě Invazní kráčedla.

### Letecký útok (7 bodů)

Hráči mohou povolát letecký útok, čímž zničí buď jednu Invazní loď, nebo dva Invazní letouny.



Invazní tank

## Délka hry

Hvězdné království má mnoho planetárních systémů, mnoho oddílů Domobrany a je obklopeno velkou přesilou. Jak dlouho potrvá vaše tažení, to závisí na domluvě s GM. Můžete si třeba stanovit, že váš oddíl Domobrany bude bojovat o deset planet a poté dojde k Bitvě o Korunu.

Centrální planetou Hvězdného království je Koruna. Koruna je těžce bráněná, má 20 Bodů obrany, místo obvyklých deseti (resp. každá obranná linie vydá za dvě). Avšak Invazní síly si jsou vědomy její důležitosti a proto na ní vedou rázný útok. Je třeba nasbírat 20 Bodů záchrany, aby byla Invazní síla poražena. Místo kosmodromu má Koruna královský palác.

Jsou různé možnosti, jak může Bitva o Korunu nakonec dopadnout. Zde jsou příklady:

1. Koruna je úspěšně ubráněna, ovšem je poslední planetou lidstva, zcela obklopená Invazními silami. Poslední lidé žijí v naprostém strachu, co se s nimi stane další den.
2. Koruna je dobyta Invazními silami, ale postavám se podaří na poslední chvíli zachránit v Královské lodi, společně s Králem. Opustí trosky Hvězdného království a vydají se na nejistou a nebezpečnou cestu do hlubin galaxie.
3. Koruna je dobyta Invazními silami, Král při tom zemře, ale postavám se podaří na poslední chvíli zachránit v Královské lodi. Bez možnosti založit nové království mají však poslední možnost: podniknout sebevražedný útok na Hlavní mateřskou loď Invazních sil. Všechny postavy musí obětovat svůj život v hrdinském boji proti nekonečným masám protivníků, na jehož konci je Hlavní mateřská loď zničena a celá Invazní síla kompletně poražena. Jenže z lidstva zůstávají jen trosky.

## Speciální zvraty

GM může za nastřádané Body osudu nakoupit různé dějové zvraty. Všechny jsou jen na jedno použití.

### Orbitální bombardování (10 bodů)

Mateřská loď zahájila bombardování mohutnými plazmovými bombami. Všichni hráči dostanou 3 zásahy (které mohou být vykoupeny pomocí Bodů osudu). Dokud má planeta ochranný štít, nelze bombardování použít.

### Orbitální dělostřelba (10 bodů)

Mateřská loď zahájila střelbu z plazmových megakanonů. Všichni hráči dostanou 1 zásah, který nemůže být vykoupen. Dokud má planeta ochranný štít, nelze dělostřelbu použít.

### Holografická projekce (2 body)

Mateřská loď může vyvolat holografickou kopii jakékoli jednotky nebo budovy Invazní síly. Hráči nemají tušení, že se jedná o kopii. Neúspěch v boji proti kopii hráči způsobí zásah, ovšem nedá mu Bod osudu. Úspěch v boji proti kopii hráče stojí Bod osudu, ovšem nemá žádný význam na hru.

### Ochranný štít (2 body)

Mateřská loď může vyvolat ochranný štít na jakoukoliv jednotku nebo budovu Invazní síly. Zničení takto chráněného protivníka stojí o jeden Bod osudu navíc.

### Biologické zamoření (4 body)

Invazní loď, pokud je přítomna, může oblast zamořit biologickou látkou, což se jeví jako červený déšť. Ten reaguje s živou tkání. Všichni hráči ztratí 1 Bod zdraví (který může být vykoupen pomocí Bodů osudu).

### Chemické zamoření (4 body)

Invazní loď, pokud je přítomna, může oblast zamořit chemickou látkou, což se jeví jako modrý kouř. Ten reaguje s neživým materiálem. Všichni hráči ztratí 1 Bod pancéřování (který může být vykoupen pomocí Bodů osudu).



Velitel invaze

## Tipy a rady

Jak jste si mohli všimnout, základní výzbroj (útočná puška) umožňuje postavám zabít jen pěchotu. Pokud tedy není cílem hlavní mise zabít regiment invazní pěchoty, pak se někdo z jednotky bude muset obětovat a zemřít Hrdinskou smrtí, aby mohla být mise splněna. V Invasion hráčské postavy umírají zcela běžně, čelí koneckonců mocnému protivníkovi. Jen ti, kteří se osvědčí a přežijí dost bitev, mohou nafasovat lepší zbraně. Pokud chcete zvolit snadnější postup misemí, pak je vhodné používat regiment invazní pěchoty častěji a více, než ostatní druhy nepřátel. Invazí Vojáci jsou beztak nejběžnějším nepřítelem, kterému Domobrana čelí.

Důležité je, že nemusíte zabíjet všechny nepřátele, na které během mise narazíte. Zpočátku to ani nebude příliš možné, protože za neúspěchy se vydělávají důležité Body osudu, bez kterých nejde splnit hlavní mise. Teprve s postupem času nasbíráte větší zásobu Bodů osudu, které můžete použít na hromadné pobíjení protivníků.

Pokud hráč neuspěje při plnění vedlejší mise, může také dostat okamžitý bonus v podobě granátů, min nebo náloží. Granáty jsou efektivní proti pěchotě a roji, miny proti vozidlům a velitelům a nálože proti budovám a kráčedlům. Jsou na jedno použití a mohou posloužit jako nástroj ke zničení protivníka, na které postavy nemají vhodné zbraně. Na používání těchto bonusů se mohou hráči předem domluvit s GM. Mohou se také domluvit na tom, jestli za určitou misi bude jen jeden daný druh bonusu, nebo zda-li si ho bude moci hráč sám vybrat.

Obtížnost lze dále snížit přidáním jistého prvku náhody. Jak je řečeno v odstavci Systém, pokud hráčova postava v útoku na nepřítele neuspěje, pak nepřítel uspěje v protiútku na postavu. GM si může např. hodit minci a tak určit, zda-li byl nepřítel skutečně úspěšný, nebo také neuspěl (v tom případě ale nikdo žádné Body osudu neztrácí ani nevydělává).

Pokud hráčova postava zemře, může si vytvořit novou. Veškeré vybavení minulé postavy je ztraceno. Hráči se ale mohou s GM domluvit, jestli budou přenosné Body osudu. Pokud jsou, může nová postava rychleji postoupit. Pokud ne, hra bude o něco složitější.



Invazní kráčedlo

## Inspirace

Při tvorbě této hry jsem se nechal inspirovat třemi díly: filmy Válka světů a Den nezávislosti a počítačovou hrou Command and Conquer: Tiberian Wars (konkrétně rasou Scrinů). Den nezávislosti krásně zobrazuje invazi obřích mimozemských lodí a tisíců letounů, Válka světů se zase zaměřuje na útok pozemních strojů. Tiberian Wars v podstatě dobře kombinuje oba prvky. Ve všech třech případech se jedná o poměrně záhadného mimozemského protivníka, se kterým nelze vyjednávat. Přesně taková je i Invazní síla.



Invazní letoun

## Doslov

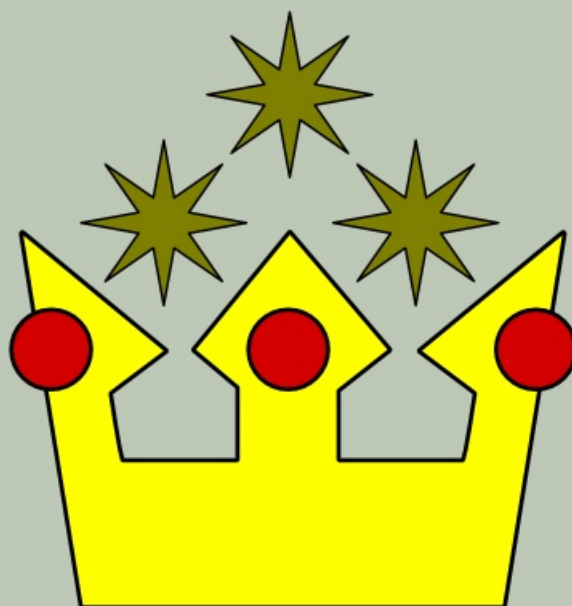
Toto soutěžní RPG bylo postaveno na zadaných ingrediencích:

- hranice
- hvězdy
- koruna
- Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá
- Hráč rozhoduje nad úspěchem či neúspěchem své postavy. Musí mít pro něj smysl vybrat si neúspěch

Hned po jejich přečtení jsem měl okamžitě jasno. Byla to zcela spontánní asociace na příběhové pozadí i systém :).

Příznávám ale, že Invasion jsem netestoval řádně, pouze jsem si sám teoreticky prošel několik modelových situací, takže tato pravidla jsou spíš jakýsi hrubý koncept. Při důkladnějším testování by jistě vypadly nějaké ty nedostatky, ale nic co by nešlo dořešit.

homepage: [www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



**HOME GUARD OF THE STAR KINGDOM**  
**"FOR THE KING! FOR THE CROWN!"**