



Chaos - náhodné tabulky

O ČEM JE TENTO DOPLNĚK?

Tyto náhodné tabulky jsou rozšířením pro fantasy svět Neviditelná kniha (www.neviditelnakniha.cz) a týkají se Chaosu, tajemné a nekontrolovatelné síly pocházející z hlubin země, která je nedílnou součástí tohoto světa. Chaos vyvěrá na různých místech a může mít nečekané manifestace. Proto zde máte k dispozici několik tabulek pokrývajících různá témata.

Tabulky obsahují odkazy na reálie světa popsané v příručce: *Neviditelná kniha: Neklidný Tauril*, ale je velmi snadné je převzít do jiných fantasy světů.

Pokud chcete prvky z těchto tabulek losovat, použijte hod k6 na určení čísla 1 až 6, dále znovu hodte k6 pro určení sudé nebo liché. Vznikne tedy 12 možností (L1 až L6, S1 až S6) se stejnou pravděpodobností, že padnou.

Autor tohoto dokumentu:

Julius "kin" Karajos

Ilustrace: Daniel Franc

Pište nám svoje připomínky a návrhy na tauril@post.cz !

POUTNÍCI ZMUTOVANÍ CHAOSEM

Tabulka pokroucenců, kteří jsou nuceni kvůli své mutaci neustále cestovat a nezůstávat příliš dlouho na jednom místě, jinak se jim to vymstí.

- L1 *Kresko Kun*. Ponurý jezdec na tmavém koni, oba skrytí pod vrstvami hadrů. Nikde nezastavují. Všude jen projíždějí jako stín. Kresko je tělem srostlý se svým věrným ořem a nyní jsou jednou bytostí.
- L2 *Asengra Monato*. Cestovní kočár řízený oklikivým a obrovským hromotlukem Majrou. On je taky pokroucencem, ale kdo nás zajímá, je ta, jenž žije a umírá uvnitř kočáru. Miss Monato se každý úplněk sama sobě narodí, a do příštího stačí dospět, zestárnout a umřít. A pamatuje si vše ze svých bývalých životů.
- L3 *Rothador*. Rothadorova samotná přítomnost pomalu vysává život z celého okolí, a proto se nikde nesmí zdržet déle než pár dní. Jinak začne hnit úroda, zvířata začnou chřadnout a lidé budou unavení a nemocní. Jeho tělo vypadá, jako by si prošlo již celým procesem hniloby, a proto jej musí zakrývat před zraky ostatních.
- L4 *Senfin Suja*. Před východem prvního paprsku slunce jeho tělo ztuhne a zkamení. A to pouze tělo, nic z toho, co nosí u sebe. A po západu posledních paprsků se opět navrátí do původní podoby. Věří, že není pokroucencem, ale prokletý, a že pokud dokáže chytit slunce, tak se kletby zbaví.



- L5 *Keiper Demensain*. Keiper má jednu duši, ale pět těl. Všichni spolu převáží v rodinném voze a chová se jako rodina obchodníků. Bohužel pro Keipera není vůbec jednoduché kontrolovat pět těl a pět konverzací najednou. Musí si dávat zvlášť pozor, aby se neprozradil tím, že celá rodinka se občas pohybuje a mluví úplně stejně.
- L6 *Sakit Masama*. Sakit cestuje jako nezmiňovaná vůdkyně potulné karavany plné ne moc úspěšných umělců, ne moc vtípných bavičů a ne moc pěkných prostitutek. Je zmutovaná, obrovská, hnusná na pohled a neforemná, a to tak moc, že ani nemůže opustit svůj povoz, který musí táhnout čtyři statní koně. Je zahořklá, závidí nezmutovaným lidem a přála by si, aby všichni na světě také zmutovali.
- S1 *Farglor*. Farglor je muž jako hora, který má snad místo rukou kotevní lana smotaná ze svalů. Navíc ale jeho přítomnost vyvolává v okolních lidech frustraci a vztek, a tak se často kolem něj lidi bijí a nadávají si. I on se často do těchto rvaček zapojí, a proto je skvělým bojovníkem beze zbraně, a nespočet jizev a zlomenin na jeho těle to dává jasně najevo.
- S2 *Kusania*. Dokud Kusania neotevře ústa, nepoznali byste, že je pokroucencem, ale poté není pochyb. Několik řad ostrých zubů se jí táhne skoro až do jícnu, a dokáže je otevřít natolik, že se tam vejde dětská hlavička. Kusania má ale ještě jednu mutaci, neviditelnou: její tělo nedokáže zpracovat živiny z ničeho jiného, než ze shnilých věcí. Ať už je to shnilé jídlo nebo i třeba dřevo.
- S3 *Buyum Tendelik*. Buyumova mutace je i jeho velkým prokletím, jeho tělo totiž po chvíli přirůstá ke všemu, čeho se dotkne. Oblečení mu zarůstá ke kůži a pokud spí na jednom místě příliš dlouho, musí se ráno odtrhnout či odřezat, aby mohl vyrazit dál. Nyní leží kousek od cesty a postupně zarůstá do země; rozhodl se tento věčný boj vzdát, a už se nehodlá zvedat...
- S4 *Sudara Saiksa*. Mutace této ženy je nepřírozenou krásou, její tělo vypouští silné feromony, kvůli kterým se do ní každý poblázní, ať již muž či žena. Jediní, kdo jsou vůči tomuto efektu imunní jsou ti, jenž jsou do někoho doopravdy zamilováni. Ať už je to mladík do své vyvolené či kněz do svého boha.
- S5 *Trommel*. Trommel má nepřírozeně dlouhé, tenké a nadlidsky silné chapadlovité prsty, které mají o několik kloubů víc, než je obvyklé. To mu zamezilo sehnat si regulérní práci, a tak se dal na zlodějinu, u které zjistil, že jeho prokletí je nakonec požehnáním, a stal se skvělým kapsářem a zlodějem.
- S6 *Parvisa*. Parvisa se narodila s chapadly místo nohou, a tak je nyní skrývá pod vrstvou hadrů při cestách na povoze. To se ještě skrýt dá, problém je, že jí ony výrůstky vyráží všude po těle, a tak se jich, nebo alespoň těch viditelných, jako jsou třeba na obličejí, musí zbavovat. A to tak, že si je bolestivě odřezává. Pod kůží to navíc vypadá, jako by se jí tam něco neustále pohybovalo.

CHAOSEM ZMUTOVANÁ ZVĚŘ

Chaos nemutuje jen lidi, Chaos si nevybírá, a dává tak vzniknout i mnoha velmi zvláštním a nebezpečným zvířatům.

- L1 *Krasy*. Celé hnízdo krys bylo pošpiněno nejen životem v kanálech, ale i Chaosem. A od té doby sdílí na krys velmi nadprůměrnou inteligenci a společné vědomí. Jsou odporné, různě zmutované bez kůže, či s výrostky navíc, a zdá se, že čím víc jich je, tím chytřejší se stávají. A s tím jak rychle se krys množí, možná budou brzo velmi závažným problémem.
- L2 *Had*. Tento had je pokrytý mokvajícími boláky, v kterých je vidět, že se něco drobného hýbe. To jsou jeho děti, které dokáže pomoci svých zubů vstříkovat do těl toho, koho kousne. Ty si následně najdou cestu až do žaludku své nové "matky", kde se nejdříve začnou krmit jídlem, co pojídá (projevuje



se neustálým pocitem hladu), a až trochu vyrostou, začnou se prokousávat ven. A to je teprve bolestivé. Je na čase se jich zbavit, ale jak, když jsou uvnitř vás?

- L3 *Káně.* S pomocí Chaosu toto káně nalezlo nový způsob, jak lovit za letu střemhlav. Vyletí do vzduchu, vyhlídne si kořist, stočí se do svého pancéřovaného krunýře, a spadne z výšky ohromnou rychlostí a s devastujícími účinky na svou kořist. Pokud je jen jedno, tak je to ještě v pořádku, ale změňte káně na hejno vlašovek, a budete se modlit, aby z nebe přšely jen záby.
- L4 *Divoké prase.* Tato bachyně trpí od té doby, co byla zasažena Chaosem, neskutečným hladem po mase. Jako první sežrala svá selata, ale to jí nenasytilo a ona pokračuje skrz les dál. Co je ale odporné je to, že části toho, co sežere, se na ní začínají objevovat a vyrůstat, proto už jí z neustále bobtnajícího těla čouhá dalších pár hlav, kopytek, křídel a rukou, které se ale taktéž hýbají, a i oni mají hlad.
- L5 *Medvěd.* Obranný či útočný postoj medvěda je, že se postaví na zadní a otevře tlamu. A ta se stále otvírá, přes krk, hrud až k nohám. A když na vás zařve medvěd, celý rozvěřený, kdy žebra a jiné kosti přerostly tak, aby sloužily jako zuby jeho nové masivní morbidní tlamě, není dobré hrát mrtvého, ale velmi rychle utíkat.
- L6 *Kráva.* Těto krávi narostla nová hlava, zlá hlava, pošpiněná Chaosem. Vysílá mentální signál pro okolní zvířata, který je nutí být agresivní, a to až za hranici hlouposti a nehledění na vlastní bezpečnost. Což se stalo i s druhou hlavou krávy, tak ji ona nová musela zabít a sežrala jí mozek, přičemž zbytek hlavy nechala bezvládně viset na svém těle.
- S1 *Kokon.* Obrovský mokvající kokon, který až praskne, možná vypustí do světa obrovského zmutovaného mola, či stovky suchozemských pijavic.
- S2 *Kůň.* Tomuto koni vyrostly další čtyři nohy navíc a spousta svalů, aby je dokázal ovlá-

dat. Proto je velmi silný a rychlý. Uveze jezdce v plné plátové zbroji tryskem, jaký by mu mohli závodní koně závidět. Pokud vám nevdá, že má osm nohou, jedná se o jednoho z nejlepších ořů na světě.

- S3 *Divoká kočka.* Tuto divokou kočku zasáhl Chaos, když se skrývala v trnovém keři. S keřem následně srostla a je pokrytá nespočtem trnů. Nyní škrábe za tisíc normálních koček.
- S4 *Krtek.* Krtek, který narostl natolik, že semtam spořádá celou krávu, a semtam barák i s rodinou. Viděli jste někdy, jak vypadá krtčí tlama? Najděte si ji a několikrát zvěřete; materiál na noční můry.
- S5 *Ryba.* Jeseter vypouštějící zmutovaný kaviár, jenž zanedlouho narůstá do velikosti mandarinky, načež pukne a otráví vodu a všechno a všechny v jejím okolí.
- S6 *Stádo.* Několik zvířat groteskně srostlých k sobě. Chaos není vždy dokonale.

KRAJINA ZASAŽENÁ CHAOSEM

A Chaos se neomezuje pouze na živé bytosti a dává tak vzniknout mnoha netradičním přírodním úkazům.

- L1 Tomuto stoletému dubu se po nakažení Chaosem rozlezl kmen tak, že už rovnou ze země mu čouhají jen dlouhé větve, které se plazí a hledají po okolí cokoliv, co by mohly rozdrtit a nakrmit tím své kořeny, které se chtějí vyrvat ze země, a dostat se tak na svobodu.
- L2 Louka plná vysokých rostlin, jejichž četné květy lehce modře fosforeskují. Je to nádherný pohled, ale fosforeskující květy jsou velmi žíravé a postupně rozleptávají vše v okolí.
- L3 Tato dlouhá průrva v zemi má na svých okrajích obrovské kamenné zuby, takže nejenže vypadá jako ústa pradávneho monstra, ale ona se i hýbe. Občas se ústa nečekaně otevrou a pohltní tak nic nečekajícího poutníka, či naopak zavrou a již nic nepustí



ven. Co je ale zvláštní, je to, že zezdola sem tam stoupá kouř, a prý jsou slyšet i hlasy. Že by tam někdo dokázal žít?

- L4 Zelenina na této farmě zmutovala natolik, že dokázala vylézt ze země, zabít původní majitele farmy, nakrmit jimi další zeleninu a pomoci jí na svět. Není to zrovna chytrá zelenina, ale vypadá to, že jí to pro dosažení jejího cíle stačí. A tím je nejspíš rozrůst se co nejdál. Takže vraždící, pohybuující se zelenina brázdí okolí, a nosí zpět vše, co se dá využít jako hnojivo. Možná zkusí i zasadit někoho z družiny, aby si vypěstovali zahradníka.
- L5 Voda v tomto velkém jezeře s malým ostrůvkem uprostřed se nedá přelouť. Kdokoliv či cokoliv, co usedne na její hladinu, je ihned staženo až ke dnu. Na okrajích, kde člověk vystačí, to není problém, ale po pár krocích se dno prudce svažuje do hloubky, ze kterého se ještě nikdo živý nevrátil.
- L6 Tento les fascinuje rovnou několika věcmi. Za prvé jsou zde stromy přímo z kamene. Stále rostou, a dokonce se dají pěstovat jinde i přes to že rostou velmi pomalu. Jejich dřevo je velmi kvalitním stavebním kamenem. Navíc místo květů z nich na jaře začínají občasně tryskat výšlehy zapáleného plynu, v létě se to změní na regulérní neuhasínající plamenné květy. V té době jsou velmi nebezpečné, jelikož je velká šance že od nich chytne cokoliv hořlavého v okolí. Na podzim po nich zůstane malý plod z jedlého krystalu a popela.
- S1 Celý tento dům či spíš malá vila byl postaven na Chaosem prosycené půdě, a tak netrvalo dlouho, než onu nákazu převzal sám. Zabil své majitele a ve svém žijícím sklepe nyní pěstuje rostlinné atrapy lidí ve velkých kokonech. Ti na první pohled vypadají jako normální lidé, ale mají velmi omezenou inteligenci, a jejich hlavním cílem je přinést domu žijící lidi, aby z jejich mozků dokázal vytáhnout inteligenci pro své vlastní plody.

- S2 Tato země vypadá, že bobtná, podobně jako bubliny v bažině, vydouvá se a praská, a z oněch puklin vylétávají agresivní včely pokřivené chaosem.
- S3 Dřevěný posed, který ožil, a nyní vypadá jako groteskní kostěná bestie na čtyřech dlouhých nohou. Vypadá to, že mu zůstalo něco ze vzpomínek lovců číhajících v něm na kořist, a nyní brázdí les a zabývá vše živé, na co narazí. A možná v něm i sídlí několik démonů lovu či nemrtvých lovců pomáhajících mu s tímto údělem.
- S4 Bažina hrající nezvyklými barvami, připomínající dehtovou louži. Skrz tuto bažinu prosakuje Chaos ven, a tak se zde dějí nevídané věci. Občas praskne nějaká bublina a z ní vyletí hejno duhových motýlů, kteří po chvíli uchřadnou a vzplanou zeleným plamenem. Nebo dá život unikátním bažinným monstrům, či barevné plyny dají těm, co je vdechnou, do těla chaotickou energii.
- S5 V tomto jeskynním komplexu se nacházejí jezírka, tůně a pramínky hustého slizu temně šedivé barvy. Pokud se jej dotkne sluneční paprsek, sliz ihned vytuhne do látky pevné jako kutá ocel. Proto pozor, abyste nevyšli ven poté, co se v něm vymáčáte a budete ho mít spoustu na sobě.
- S6 Tato vysoká tráva sytě zelené barvy má hrany ostré jako žiletka, které se s lehkostí břitvy prořezávají kůži i masem.

CHAOTICKÉ POČASÍ

Znáte to pořekadlo, že je venku tak hrozně, že tam trakaře padají? Tak pokud se Chaos dotkne počasí, tak se to lehce může stát.

- L1 Z temných oblak nejdřív začnou padat těžké kapky vody, a po chvíli padne k zemi první zába. Rozplácne se na zemi. Pak další, a další, další, a další. Malé i velké, zelené i červené. Bolí to je, i ty, na které dopadnou. Když tu znenadání z oblak vylétne mladý muž, křičící "POMOC! Co se to děje?! Ještě



před chvílí jsem byl v botanic... *SPLAT!*
(pokud ho někdo bleskově nezachrání)

- L2 Neúnavně se pohybující blesk mlátící do země, který se nebojí udeřit víckrát do stejného místa. Nechává za sebou popálenou a popraskanou spoušť. Vypadá to skoro, jako by ho přitahovaly žijící bytosti, na které když se zaměří, tak mají co dělat být neustále v pohybu a utéct mu.
- L3 Úplně neslyšné tornádo hýřící plejádou barev se prohání krajinou. Neprovází ho žádný vítr a nic netrhá na kusy, ani nezvedá do vzduchu. Jen krade barvu všemu a všem, přes co přejde. Takže za ním zůstává jen šedobílá nevýrazná scenérie a překvapení bezbarví lidé a zvířata
- L4 Z nebe začne pršet kyselý smrdící nazeleňalý déšť, který funguje jako pomalu se prozírající kyselina. Chvilí to trvá, než začne působit, ale pak jej už žádný materiál nezastaví.
- L5 Okolím se prohnala rychlá, ale prudká vlna velkého mrazu či horka. Malá zvířata, nehlídaná batolata, staří lidé, rostliny a úroda to nepřežili.
- L6 Z bažin se nečekaně vyvalila mlha hustá jako pavučina...a i tak lepící. Projít touto mlhou je skoro nemožné, pokud nejste velmi silný jedinec, nebo nejste dobře vybaveni. Navíc se v ní pohybuje něco, co jí není brzděné, a hlasy volající o pomoc v tajemné mlze jeden po druhém pomalu utichají...
- S1 Oblast zasáhlo naprosto neskutečné vlna horka na několik dní. Je to takové vedro, že mladí a staří na něj umírají, pokud se neskryjí, voda vysychá, úroda umírá a doškové střechy chytají plamenem.
- S2 Setmělo se a s temnými mraky přišla silná bouře. Bouře, jejíž blesky se klikatí do tvaru zlých run, a místo hřmění se ozývají hlasy. Kruté a křaplavé hlasy zpívající zakázané zpěvy. A každý, kdo to slyší a vidí, propadá šílenství.
- S3 Začalo pršet, na obloze ale není ani mráček; prší ze země do oblak. Tam se pomalu začínou formovat špinavé mraky, a půda i

rostliny během jejich formování začínají vysychat, jak z nich mizí životodárná vlhkost.

- S4 Před vámi se bez varování zjevil malý vír, který začal pohlcovat všechno ve svém okolí. Nehýbe se, ale začíná se bez přestání zvětšovat. Měli byste se rychle ztratit, abyste se dostali pryč z jeho dosahu, jinak vás pohltní a kdo ví, co s vámi stane pak. Svě největší velikosti dosáhne asi po hodině, přičemž bude mít průměr deset kilometrů.
- S5 Nejdřív přišel velmi chladný závan a následně vše ve vzdálenosti několika desítek metrů zmrzne na kost a pokryje se silnou vrstvou ledu.
- S6 Při poslední bouři se zjevil temně bílý kulový blesk, jenž je přitahován žijícími bytostmi. Ale místo toho, aby jim ublížil, je naplňuje silnou magoelektrickou silou, kterou dokáží po omezenou dobu používat.

ARTEFAKTY CHAOSU

Tabulka popisující několik magických předmětů, které čerpají svou sílu z Chaosu, a proto jsou sice silné a užitečné, ale vždy mají svou krutou cenu.

- L1 *Srdce Chaosu.* Tmavý plochý kámen, který když se přiloží na místo kde má člověk srdce, tak se přisaje a vrostle do těla. Od té doby má jeho nový nositel schopnost jednat dvakrát rychleji než předtím, ale i stárne a potřebuje jíst dvakrát tolik. Je možné nevyužívat jeho schopnosti a pak jsou následky o něco mírnější. Nezrychlený svět mu už ale navždy bude připadat líný a nezajímavý.
- L2 *Dýka konce světa.* Tato černá dýka vypadá, jako by byla vyrobena z velkého zkamenělého drápu neznámého monstra. Miluje zabíjení, a tuto lásku postupným přesvědčováním vštěpuje i svému nositeli. Kritické zásahy touto dýkou obět na místě zabijí (silnější jedince jen přizabijí), ale legenda říká, že pokud dýka dosáhne potřebného počtu zmařených duší, prořízne realitu, a pustí sem věci, které neexistují. Bohužel



nikdo neví, zda těch zabití je potřeba 8 či třeba 666.

- L3 *Grapefruit*. Skleněná sféra lehce oranžové barvy velikosti grapefruitu. Kdo ji drží a zahledí se do ní, může vidět tisíce kilometrů daleko, sledovat své nepřátele či prozkoumávat zakázaná místa. Ale Grep si po malinkých kouscích bere vaše ostatní smysly. Brzo si začnete všimnout, že váš zrak není, co býval, a i šepot zrádců vám uniká. A pak jednou přijde doba, kdy o všechny smysly přijdete, a uvidíte jen skrz Grep. A někdy v tu dobu se on rozhodne odkutálet pryč za někým jiným.
- L4 *Náramek štíra*. Štír z lesklého chromového kovu, s ocasem velkým jako lidská ruka. Pokud mu je dána krev, obtáhne se kolem ruky toho, kdo jej nakrmil, a sepne nohy. Jelikož je z nezničitelného materiálu, je skvělou obranou oné ruky, a pokud se o něj nositel dobře stará, občas jej i samovolně brání. Ale dobře starat znamená krmit ob pár dní krví. Pokud nedostane svůj příděl, začne se krmit na svém nositeli, což je velmi bolestivý proces. Navíc jelikož je nezničitelný, nikdo nepřišel na to, jak jej sundat předtím, než si vezme všechnu vaši krev, nebo dostane jinou.
- L5 *El'io*. Zkamenělina čirého Chaosu, vypadá jako průhledný černý kámen, skrz který není vidět. Na jednom konci špičatý, celkově úzký a dlouhý asi jako mužský palec. Pokud si jej někdo odvážný zarazí do hlavy, po pár dnech a nocích strašlivých bolestí a vidin získá dar telepatie. Ale dal bych ruku do ohně, že pokud si zarazíte kus čirého Chaosu do hlavy, tak to pro vás neskončí dobře...
- L6 *Pramen změny*. Tahle plechová lahev je popsána runami jazyka, který ještě neexistuje. A v lahvi je kapka prapůvodního Chaosu. Když se otevře, vždy kousíček unikne, a nikdo neví, co se přesně stane. Možná nepříteli před vámi zkamení nohy a ruce. Možná váš spojenec naroste do obřích rozměrů, nebo z ní vylétne hejno bezbarvých motýlů toužících po krvi živých bytostí. Kdo ví, co se stane, když vypustíte do světa ždíbiček čistého Chaosu... (Použijte tabulku **Chaos efekty Pramenu** níže)
- S1 *Sekyrka zabití*. Cokoliv, do čeho tuto malou jednoruční sekeru zasekneš a necháš jí v tom, tak do noci a do dne uhyne. Dřevěná brána shnije a rozpadne se, a obr, jenž na sekeru v něm zaseknutou nedosáhne, pojde ošklivou smrtí, kdy mu zčernají vnitřnosti a vytečou z těla ven.
- S2 *Vůz popravu*. Tento krásný panský vůz je uvnitř vskutku luxusně zařízen pro pohodlnou cestu několika lidí. Kdo do něj ale usedne, a nechá za sebou zavřít dveře, již nevyjde na konci cesty ven. Nikdo neví, co se s lidmi vevnitř děje, ale jedno je jisté: buď jsou nalezeni mrtví, nebo naprosto šílení, nebo prostě zmizí neznámo kam.
- S3 *Křesadlo Chaosu*. Toto křesadlo, které nikdy nedojde, dokáže zapálit oheň kdekoliv. A to klidně i pod vodou. Jeho temné světlo ale láká bytosti Chaosu z okolí jako oheň můry.
- S4 *Šaty změny*. Tato jednoduše vypadající košile se dokáže změnit v jakýkoliv oděv, co si jen dokážete představit. Jenže když se o to pokoušíte, tak cítíte, jak se vám zažírání do těla... nechcete si to radši sundat? Pokud artefakt budete používat, přiroste vám k tělu a nepůjde už sundat. Jestli se ještě někdy budete chtít svléct do naha, čeká vás nákladná návštěva mocného mystika...
- S5 *Deka nočních můr*. V této husté huňaté dece se vyspíte vydatně za mnohem kratší dobu než obvykle, ale ve spánku vás budou provázet ošklivé noční můry. Zprvu se budete jen probouzet zpocením a s nepříjemných pocitem, ale časem to může přerůst v silnou paranoii a pocit, že vaše noční můry se nějak dostaly do skutečného světa.
- S6 *Sedlo ochočení*. Toto kožené sedlo je ve skutečnosti ošklivý parazit, který když je přiložen na jezdecké zvíře, vytáhne své chapadlovité prodloužení a vrostle do páteře onoho zvířete. To po chvíli bolestivého ržání podlehne jeho vlivu a stane se naprosto



poslušným tomu, kdo bude na sedle sedět. Alespoň do té doby, než jej sedlo zabije, jelikož se živí jeho energií.

CHAOS EFEKTY PRAMENU

Většinou by efekty měly cílit bytost/věc, na kterou se jako nositel lahve zaměříte. Občas to pro obzvláštnění změňte na nositele nebo všechny okolo (cca 1 z 6 případů, aby to neomrzelo). Dobu trvání i velikost dané oblasti si stejně jako cíle rozhodněte sami, co dle vás bude mít největší přínos pro průběh a vyprávění. Přeci jen je to láhev plná Chaosu, může se stát cokoliv!

Tato tabulka má 6x6 položek, hodte tedy nejdříve kostkou pro určení prvního čísla a pak znovu pro určení druhého.

- 1.1 Cíl nebo všichni okolo se na chvíli přenesou do říší Chaosu, kde nic nefunguje tak, jak jste zvyklí. Gravitace neexistuje nebo si dělá, co chce, země se hýbe a mění strukturu, vzduch občas zmizí a nahradí jej jedovatý plyn či tekutina a často si nemůžete být jistí, jestli koukáte na neživý kus krajiny nebo živou bytost. Snad se brzo vrátíte zpátky, ale nejspíš šílení a s nočními můrami.
- 1.2 Vyvoláte bestii Chaosu. Mohou to být tisíce drobných bestií či jedna obrovská. Může vás chtít všechny zničit, poslouchat vás nebo se vydá k nejbližšímu městu a přemění jej ke svému chaotickému obrazu.
- 1.3 Váš zamýšlený cíl změní svou velikost, ať už na menší či větší.
- 1.4 Cíli se vyvalí oči, vystoupí žíly a nafoukne se. Začne mu téct krev ze všech otvorů, které má, i z pár které předtím neměl, a nakonec vybuchne v nechutné krvavé sprše.
- 1.5 Ztratíte kontrolu nad lahví, hodte tři efekty na náhodné cíle.
- 1.6 Celé okolí projde drastickou změnou. Možná příroda seschne a objeví se poušť, z vody v jezeru se stane krev či oblaka zkažení a spadnou dolů.
- 2.1 Živé bytosti se pro cíl stanou neviditelné a neslyšitelné.
- 2.2 Všichni v okolí se začnou vznášet několik metrů ve vzduchu, jakoby přestala (nebo se obrátila) gravitace.
- 2.3 Dokud budete držet láhev otevřenou, tak z ní poteče k cíli tenký paprsek, jenž ho sice nijak nezraňuje, ale vyvolává příšerné bolesti. Pokud to bude trvat příliš dlouho, tělo i přesto že nebylo reálně zraněno, umře na šok. Část bolesti se přenáší na Vás.
- 2.4 Cíl se po několika krev mrazících kolech přemění na bestii Chaosu. Lámání kostí, bobtnání masa a svalů, nové končetiny a ještě více je součástí tohoto krutého představení. No a pak se nejspíš pokusí vás a vše v okolí zabít. Snad ona proměna po čase pomine.
- 2.5 Z láhve začnou tryskat desítky malých lidíček. Většina se jich brutálně zabije při dopadu, ale ti co přežijí, budou majitele lahve (nebo toho, ke komu nejbliž dopadly) považovat za svého boha a splní každé jeho přání po zbytek svého života.
- 2.6 Dokážeš číst myšlenky cíle, ale hrozně to bolí. Ze začátku je to možná jenom migréna, ale každým okamžikem, co nasloucháš, se to zhoršuje. Krvácení z očí a uší přijde brzo, vypadávání nehtů a praskání kůže hned následuje.
- 3.1 Cíl zestárne o pár let, nebo změní pohlaví, rasu či barvu kůže.
- 3.2 Ze země vyrostou černé pařáty, které kolem cíle vytvoří neprostupnou klec.
- 3.3 Zem kolem cíle se začne měnit v mazlavé olejové bláto, neustále se to rozšiřuje, nedá se v tom skoro chodit.
- 3.4 Láhev se změní na ošklivě vypadající magickou zbraň, která majiteli na dobu souboje přiroste k rukám. Když bude mít štěstí, bude to něco, co obvykle používáte; když ne, tak možná lukostřelec dostane obouruční sekeru.
- 3.5 Z lahve vyrazí poryv větru odhazující vše nepřidělané k tomu, kdo drží láhev.



- 3.6 Vraťte se se v čase na začátek scény (souboje).
- 4.1 Cíl přitahuje všechny rány železnými zbraněmi; šipy zatáčí k němu, kladivo dopadá s neskutečnou razancí. Cíl se stane silně magnetickým.
- 4.2 Ruce cíle se jej pokusí zabít (a použijí vše co mají...ehm...po ruce).
- 4.3 Cíl se nedá zabít po dobu několika minut, všechny rány se mu hned zacelují a i useknutá hlava přiroste rychleji, než ji stihnete setnout. Po určité době se všechny rány objeví najednou, a nejspíš to nebude hezké.
- 4.4 Poslední bytost, co cíl zabil, se tu zhmotní z matérie Chaosu, a pokusí se zabít svého vraha.
- 4.5 Všichni přijdete do konce scény o možnost, jak někomu ublížit. Rány nedopadnou, jako by tam bylo nějaké energetické pole, a ani bojová magie nevypadá, že by vám ublížila víc než jarní váněk.
- 4.6 Okolní příroda, ať už rostliny, zvířata nebo obojí, zmutuje a pustí se jak do vás, tak vašich nepřátel.
- 5.1 Nějaký démon chaosu posedne cíl, ten si po dobu posednutí nebude vůbec pamatovat, co dělal. Skončí posednutí samo, nebo musí kněz provést exorcismus?
- 5.2 Můžeš ovládat cíl jako loutku. Vše vidí, může sám za sebe mluvit, ale nedokáže ovládat jediný pohyb svého těla.
- 5.3 Neunesíš moc láhve a zhroutíš se. Pokud by se to stalo potřetí, umřeš. (Při druhém omdlení je cítit, že je to mnohem horší, než minule, kdy jsi se probral po chvíli. Nyní to trvalo pár hodin a bolesti tě pronásledovaly ještě týden poté)
- 5.4 Dostanete se ti schopnosti telekineze, a to až do půl tuny váhy. Nefunguje na živé.
- 5.5 Teleport někam, kamkoliv. Možná jen za první roh v ulici, možná na druhý konec království.
- 5.6 Z lahve vyteče dokonalá tma, nebo naopak vystřelí oslňující záblesk, který bude vidět široko daleko. Všichni kromě nositele jsou dočasně oslepeni.
- 6.1 Na nějakou chvíli se stane to, že útoky, které by měli zraňovat, léčí, a léčení naopak zraňuje, a to několikanásobně.
- 6.2 Cíli se udělá nevolno od žaludku, a je zde šance jedna ku jedné, že bude celé kolo silně zvracet. Možná během souboje a možná hned po souboji či po týdnu stráveném v bolestech pak porodí. Kdo ví, co to bude a jak se to narodí; je možné, že to vyleze ven tak, jak má, ale možná se to protáhne krkem či se prorve břichem. Možná porodí malého vetřelce, dítě, které dospěje za měsíc, nebo průhlednou gumovou chobotničku, která roste neskutečnou rychlostí.
- 6.3 Cíl zmutuje. Naroste mu třetí oko, místo prstů bude mít hady či mu sleze kůže.
- 6.4 Do konce scény si náhodně vyměníte těla s někým jiným, kdo je na scéně přítomen. Možná všichni, možná jen někteří.
- 6.5 Všichni nebo jen cíl mají velmi silné nutkání, kterému nejde dlouho odolat, že musí být jinde. Nebo naopak všichni v určitém okolí získají nutkání, že se musí přijít kouknout sem, co se zde děje.
- 6.6 Vymyslete něco sami, něco co překvapí vaše hráče, co je pobaví. Vy je znáte lépe než já, popusťte uzdu fantazii svého Chaosu.

