

Ďesták

Vlastnosti	Sil: 6	Obr: -2	Zrč: -7
	Vol: 2	Int: -8	Chr: 6
Odolnost:	7		
Výdrž:	-		
Rychlost:	2		
Smysly:	Hmat: -5	Chuť: 0	Čich: 0
	Sluch: -3	Zrak: -3	
BČ:	-1		
ÚČ:	0 pěst		
OČ:	-1		
Ochrana	4		
Zranění	6 D pěsti		
Nezranitelnost:	D1/4, +Vo2, -Vo1/2		
Velikost:	+1		
Rozměry:	1,8/ - /		
Četnost výskytu:	velmi vzácný		
Místo výskytu:	kdekoliv		
Zařazení:	-		
Organizace:	jedinec		
Aktivita:	Stále		

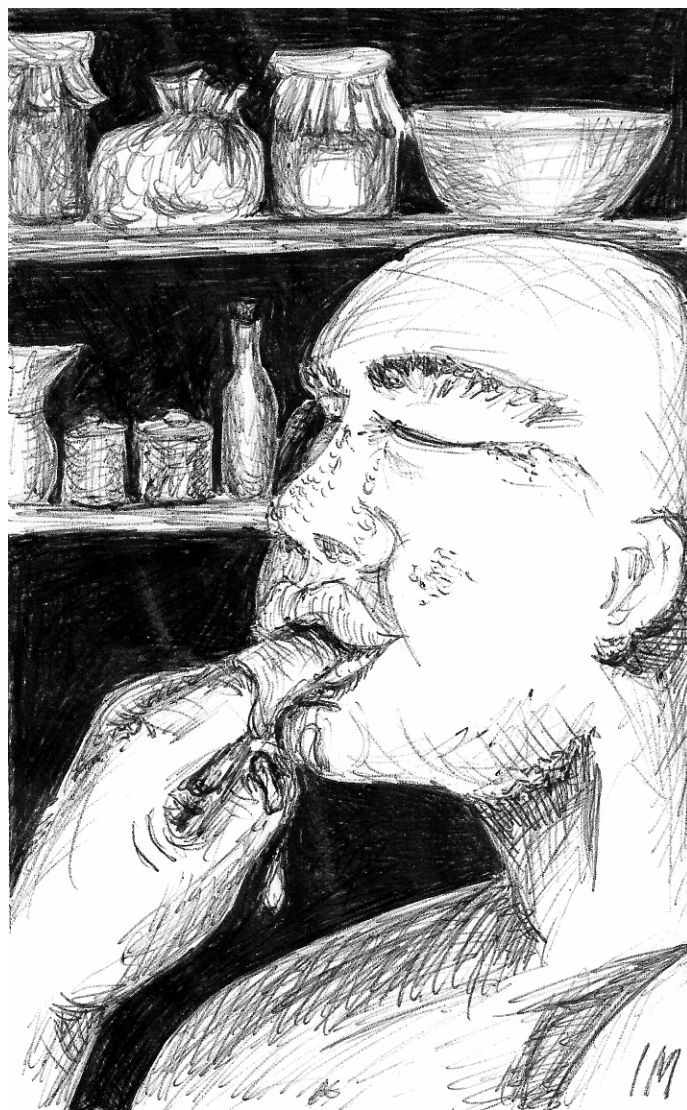
Popis: Ďesták je zvláštní druh golema. Nevzniká z kamene, ani ze dřeva či hlíny, on vzniká z těsta, rajčatového kečupu a mnoha dalších ingrediencí. Vypadá jako velká hrouda těsta. Tvarově se liší, podle toho, jak se těsto vymodeluje, takový má tvar. Jeho barva je od krásně červené, přes rudou, hnědou až k připálené černé. Čím je jeho barva tmavší, tím je Ďesták silnější a starší. Ďesták může vzniknout i samovolně (a nebo povoláním démona golema). Samovolně vzniká jako nehoda. Je k tomu potřeba velmi zkušený kuchař a velmi kvalitní ingredience (ve velkém množství). Stačí aby se kuchaři něco nepovedlo a hned je Ďesták na světě.

Výskyt: Tento zvláštní tvor se může vyskytovat v laboratořích theurgů, jako nějaký experiment. Může se vyskytovat i v nějaké dávno nepoužívané královské kuchyni. A co víc, může se objevit i na hostině k zásnubám císařovi jediné dcery. Velké hostiny vyžadují práci mnoha dobrých kuchařů, mnoho mouky a dalšího. Potom už stačí jen zapomenout na dort v peci...

Ďesták je velmi vzácný, proto nebude všude. Jak bude zmíněno níže, v kuchyních se objevuje i z jiného důvodu. Jisté je, že vždy okolo sebe nadělá velký nepořádek.

Chování: Pokud tato potvůrka vznikne samovolně, žene jí jen jeden jediný pud – hlad. Ale pozor, není to hlad ledasjaký, Ďesták je velmi mlsné stvoření. Každý má rád něco jiného, snad ani nemusím říkat, že nejhorší jsou ti, kteří mají rádi maso. Kromě jídla mají rádi ještě jednu věc – příjemně vyhřátou pec. Nesmí však být rozpálená úplně. Připálení jim sice nehrozí, ale jako každý bochánek, i oni z toho mají panickou hrůzu.

Nemusí vodu, které se bojí. Ona totiž voda a těsto dohromady příliš nejde.



Setkání:

Mladý skurut kráčel temnou nocí. Cesta jej vedla stále dopředu, ani krok zpět. Smrákalo se a vypadalo na dešť. Zmocňoval se jej neklid, který nemohla zahnat ani uniforma rytířů církve svaté.

Ze tmy vystoupil mohutný muž, celý zahalený. Podíval se na mladého rytíře ohnivě rudýma očima a trhaně pravil: „Cítím, že máš v batohu sklenici medu.“ Na skurutovu hlavu dopadla první kapka deště. Lupič byl neozbrojen, chystal se zopakovat svoji žádost, když i na jeho hlavu dopadla kapka vody. Zpod šátku se ozvalo bolestivé zaskučení. Než stihl lupič cokoliv udělat, spustil se liják.

Zpoza šátku se ozval výkřik bolesti, smutku a strachu. Skurut pochopil co se děje, až když si všiml kalné vody okolo zmenšující se postavy. Lupič se roztékal. Později zjistil, že lupič byl z těsta. Nepřemýšlel nad tím, co nemohl pochopit. Přemýšlel nad tím, jestli nebylo zbytečné zakopat do země plášť a celou sklenici medu. Jeho cesta jej vedla dál, dopředu.



Magické bytosti

Boj: Pokud dojde k boji, nemá tato nestvůra žádnou strategii. Prostě a jednoduše mlátí kolem sebe pěstmi. Jsou sice z těsta, ale nemyslete si, dokáží být pěkně tvrdé.

Zvláštní vlastnosti:

Výdech: Těsták dokáže každé třetí kolo vydechnout před sebe horkou páru. Jedná se o vydechnutí na jednu konkrétní postavu. Nicméně, postava si musí hodit proti pasti:

Obr + 2k6+ neuhnula ~ 14 ~ uhnula

Pokud postava neuhne je zraněna za SZ= 6 + 1k6 křížků. Od tohoto zranění se neodečítá zbroj, jelikož jde o zranění horkým vzduchem. Velké zranění znamená popáleniny.

Žhnutí: Když golem chce, dokáže rozpálit své tělo takovou silou, že jsou všechny bytosti v okolí vystaveny postižení: Doména = fyz.; Prudkost = kolo; Zdroj = vsi; Vlastnost = Odolnost; Nebezp. = Velikost; Velikost = úroveň - vzdálenost; Živel = +O; Účinek = (!) Velikost; Doba propuknutí = ihned

Horký výtrysk: těsták je plný horkého materiálu. To znamená jednu věc, pokud ho někdo zraní (sečnou zbraní) riskuje to, že bude touto tekutinou polit. útoku na těstáka se tomu uhýbá těžko. Každý, kdo tedy těstáka zraní sečnou zbraní je také zraněn SZ = zranění testákovi/3, zbroj se započítává.