

## A.1 Ozogora

*„...a noc když jasná byla, ti, kdož se ven vyjítí odvážili, mohli na hradbách tvrze zřícené postavu bledou uzříti, jež jako duch tam přecházívala. Však noci jedné, když krajinu vůkolní ouplněk osvětloval, duch tento svítící ve vesnici objevil se znenadání a toliko nemnoho obyvatel jejich přežilo, by vypověděti mohlo, jak v noc tu děsivou noční můry jejich nejstrašnější naplnily se...“*

Děti noci nejsou jediná stvoření, jejichž vzhled a schopnosti se mění v určitých časových periodách. A jakkoli hrozivá je jejich pověst mezi lidmi, počítají se spíše mezi slabší bytosti. O poznání silnější nestvůrou je právě ozogora. Její vzhled není jednoduché popsat, protože se ze dne na den pomalu mění. Tato proměna je závislá na fázi měsíce. Pokud je měsíc v novu, měří nestvůra na výšku okolo jednoho a půl metru. Její nehmotné tělo je téměř průsvitné a jen opravdu bystré oči, které vědí, co hledají, ho mohou spatřit. V tuto dobu nemá dost síly na boj, ale pořád je dostatečně rychlá na to, aby zmizela případným útočníkům. Během dalších dnů a hlavně nocí, s tím, jak měsíce pozvolna přibývá, roste i ozogora, její síla se zvětšuje. Přízračné tělo za noci obklopuje den za dnem silící záře a i za světla je nestvůra lépe viditelná. Maximální síly pak dosáhne v noci, kdy je měsíc v úplňku a září vysoko na obloze. V tento okamžik je bestie vysoká téměř tři metry, září děsivě jasným světlem a pro obyčejné lidi je naprosto neporazitelná. Jako duch se vznáší kousek nad zemí, podobná vysokému, děsivě vyzáběnému člověku, který se nepřírozně vytáhl do výšky. Dlouhé štíhlé ruce jsou zakončeny úzkými dlaněmi s velmi štíhlými prsty, které proniknou i kovovým brněním a svým studeným dotykem zmrazí život bojovníka, jehož měla zbroj chránit. Velká podlouhlá hlava je úplně bez vlasů, protáhlá tvář jakoby přitahovala pozornost, nutí vás podívat se do obrovských, hypnotických očí. I jediný pohled zmrazí člověku se slabou vůlí všechnu krev v těle a udělá z něj nehybnou sochu. Pak se k němu ozogora přiblíží, obejmě jej útlými pažemi a drobnými ústy z něj vysaje všechnu životní sílu. Z ubožáka zbude jen ledově studená mrtvola.

Tyto nestvůry žijí samotářsky na opuštěných místech, kam jen zřídka kdy zabloudí nějaký zástupce rozumných ras. Během dne odpočívají v temné jeskyni, sklepení či hrobce a čekají na příchod noci. Neznamena to však, že by byly za světla bezbranné. Jenom nesnášejí sluneční světlo a nemohou využít sílu měsíce. Jejich vlastní síla závisí pouze na měsíční fázi a ne na tom, zda je den či noc. Když je měsíc v novu, tak svůj úkryt neopustí ani s příchodem tmy. V dalších dnech se během noci vydávají na výpravy po okolí a hledají něco k jídlu. Když je nouze, nepohrdnou ani zvířecí stravou, ale daleko více je láká potrava chodící po dvou nohách. Světélkující ozogory, procházející se po hradbách zřícenin hradů a pevností, už vstoupily do legend a jsou příčinou strachu prostých lidí z těchto míst. Čím více roste měsíc, tím delší jsou cesty nestvůry za kořistí. A když na obloze zazáří úplněk, stane se bestie temnou královnou noci. V tuto dobu se nebojí napadnout ani větší vesnici nebo i město a za sebou nechává cestu lemovanou chladnými mrtvolami.

Pokud kraj sužuje ozogora, výpravy s cílem zneškodnit ji vyráží zásadně v den, kdy je nejslabší. Jen málokterý válečník nebo čaroděj je schopen porazit ji během noci ozářené svitem úplňku. Co by si případní lovci měli uvědomit, je fakt, že nestvůra je nehmotná. Nelze ji tedy zasáhnout obyčejnými zbraněmi. Pomoci může svěcená voda či olej, postříbřená čepel nebo zbraň magická. Ona sama pak kromě mrazivého doteku a vysávání životní energie ovládá i jiné schopnosti. V době své největší síly oplývá vysokou inteligencí, může používat kouzla temné magie, klamat své nepřátele pomocí iluzí i používat různé útoky na jejich psychiku včetně hypnózy. Je také částečně odolná vůči magii živlů. Pohybuje se nečekaně rychle a během úplňku obvykle divoce létá vzduchem. Většina brnění je proti ní bezcenná, mnohem lépe ochrání magický štít nebo kouzelný amulet. Oběti, které ozogora zmrazí dotykem nebo pohledem a nestihne je zabít, po čase znovu ožijí, jen se ještě několik dní poté budou pohybovat trochu pomaleji. Mnohem déle jim v hlavě zůstane vzpomínka na smrtelný chlad, který cítili v objetí této stvůry.

### **A.1.1 Ozogora**

Údaj před lomítkem platí pro slabší formu, za lomítkem pro silnější. Číselné a jiné charakteristiky se mění průběžně podle fází měsíce

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** neviditelnost, paralýza (dotyk – -2 k ÚČ a OČ), rychlost (jedenapůlnásobná) / černá magie, odsávání života, paralýza (pohled i dotyk – Od1 ~ 9 ~ -2 / -7 k ÚČ a OČ), psychické útoky, rychlost (jedenapůlnásobná), strach, zmatení [postih za ochromení klesá každý den o 1]

**Rezistence:** obyčejné zbraně 50 %, psychické útoky 40% / magie živlů 40%, odsávání magenergie 80%, paralýza 75%

**Imunity:** žádné / obyčejné zbraně, psychické útoky, strach, zmatení

Životaschop.: 4-1 / 9+4

Útočné číslo:  $(0+3/0) = 3/0 / (+4+6/+2) = 10/+2$  (k obraně se nepočítá KZ)

Obranné číslo:  $(0+2) = 2 / (+5+6) = 11$

Odolnost: 9 / 19

Síla mysli: 26

Velikost: B / C

Pohyblivost: 16 / magický tvor / 24 / létající magický tvor

Intelligence: 14 / 21

Zkušenost: 2000

Magenergie: 80 magů