

A.1 Ozora

„...i jak temnota na krajinu okolní padla, tu panna překrásná v bestii příšernou z ničehož nic proměnila se. Na rukou bělostných pařáty příšerné vyrostly, rtíky dřív drobkou do šířky rozláhly se, zubiska vlčí odhalujíc. Pozdě si táborníci změny této povšimli, tu v mžiku stvůra na ně skočila a nižádný z nich útekem spasiti nedokázal se...“

S příchodem noci, když se tma vkrádá do lidských příbytků, usazuje se v hlavách většiny jejich obyvatel neodbytný pocit nejistoty, někdy až strachu. Strachu z temnoty. A v mnoha případech je tento pocit více než oprávněný. S příchodem tmy totiž získávají ztracenou sílu Děti noci. Jde o bytosti, které jsou za denního světla naprosto neškodné, některé z nich jsou takřka úplně bezbranné. Pokřivený nízký strom, prašivý kulhavý kocour, starý žebrák, který se sotva plouží. Během soumraku však projdou neuvěřitelnou proměnou. Strom zmohutní, vytrhne kořeny ze země a tiše se vydá nočním lesem. Běda tomu, kdo se dostane na dosah silných větví, které zardousí i statného medvěda. Chromý kocour povyroste do velikosti menšího tygra, vypelichaný kožich nahradí bohatá černá srst, která dobře ukryje jeho mohutné tělo v okolní temnotě. A před jeho smrtonosnými tesáky a drápy si nemůže být jistý žádný člověk, elf ani trpaslík. Ani starý žebrák nezůstane pozadu, jeho náhle obří, svalnatá postava získá nelidskou rychlost a sílu, s níž je schopen zlomit strom v půli nebo jej vytrhnout z kořenů. Od setmění do svítání se Děti noci proměňují z nemohoucích trosek v příšery, jež nahánějí strach i statečným válečnickům a plíží se temnotou s jediným cílem: zabít. Jedna z těchto bytostí se však od svých příbuzných trochu liší. Ne svými skutky, které jsou stejně příšerné jako pověst celého tohoto prokletého plémě, ale svým vzhledem. Ozora totiž ve dne nevypadá jako polomrtvá, nemocemi prolezlá, sotva se plížící troska. Naopak, za denního světla je to velmi hezká mladá dívka, štíhlá jako proutek, s dlouhými vlasy a usměvavými očima. Avšak s příchodem noci všechno pozlátko zmizí a odhalí se její pravá podoba. Velikost ani tvar těla této bestie se nezmění, pouze její svaly ztvrdnou a ozora získá sílu, která je pro její křehkou tělesnou stavbu naprosto neuvěřitelná. Kůže na celém těle zesílí a ztuhne, na rukou i na nohou jí vyrostou dlouhé, velmi ostré drápy. Překrásná tvář se změní v děsivou masku, které vévodí hluboce zapadlé oči, svítící zlým modrým světlem, široký zvířecí nos a obrovská ústa plná dlouhých, lesknoucích se tesáků. Nestvůra v této podobě má modrošedou barvu a na pozadí noci se jeví jako světlejší skvrna. Ovšem ani ti, kteří ji včas zahlédnou, nemají moc šancí jí utéct. Na širých pláních Asterionu se ještě nenarodil kůň, kterého by tato bestie nepředběhla.

Obecně lze říci, že se Děti noci vyskytují vždy nedaleko vesnic a měst, ať už jsou obývány lidmi, elfy, trpaslíky nebo jiným národem. Jsou to samotáři, protože když je jich více pohromadě, ztráty působené na obyvatelích osad jsou nápadnější. Dobře si jsou vědomi své nemohoucnosti za světla a přes den se zdržují v dostatečné vzdálenosti od těchto měst a vesnic, nejčastěji zalezlí v tmavém doupěti ve skalách či lesním brlohu. Neplatí to o všech, některé z Děti noci těží ze svého ubohého vzhledu a lidské nevědomosti a drze se potulují v bezprostřední blízkosti lidských příbytků. Ozora se i v tomto ohledu dost liší od zbytku svého plemene. Nezdržuje se na jednom místě, putuje od vesnice k vesnici a v jejich okolí svádí muže všeho věku. Někdy je odvede na opuštěné místo, jindy se vetře na noc do domu a v té chvíli je osud všech jeho obyvatel zpečetěn. Poté, co se nasytí, vyrazí do noci a využije své rychlosti k tomu, aby ráno byla od místa svého působení co nejdále. Málo je ostatním obyvatelům vesnice platné, že tuší, kdo povraždil jejich sousedy, když je původce zla již dávno za horami.

Pro boj s Děti noci platí jednoduché pravidlo. Musí se zabít za dne, kdy jejich síla dřímá ukrytá hluboko pod povrchem. Hlavním problémem je tedy poznat, kdo z lidí, zvířat či rostlin se s příchodem soumraku změní v krvelačného zabijáka. Lidé zabývající se magií získají po letech schopnost poznat myšlenkové bytosti a nečiní jim tedy problém rozeznat například

obyčejnou dívku od ozory. Také některá zvířata, třeba kočky, reagují na Děti noci agresivně, dávají jasně najevo svou nelibost a strach. Někdy se ovšem nejde vyhnout boji s ozorou ani v době, kdy je její síla největší. Zkušený válečník nebo ještě lépe skupina bojovníků ji může s trochou štěstí zahnat na útěk nebo i zabít. Ale musí se připravit na souboj s bestií, která je rychlá jako blesk, má sílu několika mužů a drápy i zuby ostré jako břitva. Zranitelná je na stejných místech jako člověk s tím rozdílem, že její kůže je mnohem tvrdší a zadrží i ránu od meče, která není vedena dostatečnou silou.

Poznámka: Ten, kdo se vydá po stopě této nestvůry nebo ji za dne pronásleduje, by měl dobře sledovat čas. Během soumraku se ozora začne měnit a po deseti až patnácti minutách se může situace obrátit. Z lovce se náhle stane kořist a z pronásledované dívky démon dychtící po krvi. Ale ona měla i ve dne aspoň malou šanci svým pronásledovatelům utéct. Oni jí však neutečou v žádném případě.

A.1.1 Ozora

Údaj před lomítkem platí pro denní formu, za lomítkem pro noční.

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: rychlost (jednapůlnásobná) / rychlost (dvojnásobná)

Rezistence: žádné / jedy 20 %, paralýza 15%, strach 50%

Imunity: žádné / žádné

Životaschop.: 1-1 / 2+2

Útočné číslo: $(-3+1/0) = 1/0$ / $(+2+4/+2) = 6/+2$

Obranné číslo: $(0+1) = 1$ / $(+3+5) = 8$

Odolnost: 8 / 15

Síla mysli: 17 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Velikost: B

Pohyblivost: 12 / humanoid / 24 / šelma

Intelligence: 8 / 14

Zkušenost: 360