

# KICUNE

Staré legendy vyprávějí příběh o dvou moudrých liškách, které hledaly smysl svého bytí a důvod, proč byly zrozeny. Jejich pátrání je zavedlo až do světa duchů, kde se jich ujali bohové, hledající věrné služebníky. Tak prý vznikly kicune – liščí lid dotknutý bohy.

Kicune vypadají jako antropomorfní lišky, chodící vzpřímeně po dvou. Jsou vysoké zhruba jako lidé a většinu těla jim pokrývá rezavá srst, přičemž části obličeje, břicha a ocasu jsou žlutobílé. Mají v oblíbě volnější oblečení pestrých barev a motivů. Milují divadlo a hry všech typů, od karetních přes vrhcáby až po vlastní složité hry se spoustou různobarevných žetonů a netypických kostek.

Mezi ostatními rody o nich koluje mnoho příběhů a pověr: jak jejich zvířecí pudy přinesly poctivým mužům a ženám neštěstí, jak jejich iluze a triky znevážily vážené osoby a jak jejich těla, požehnaná kdovíjakými bohy, léčí každou nemoc. Tedy nejen jejich nemoci, ale i nemoci toho, kdo jejich tělo pozře...

Kvůli podobným legendám žijí kicune převážně v izolovaných komunitách, skrytých v údolích a hlubokých hvozdech. Jejich zvědavost a hravost je sice často vytáhne za hranice jejich domova, ale v takových případech se většinou pohybují ve svých lidských či zvířecích podobách.

## JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno, nebo si vymysli vlastní:

**Jméno:** Tamano, Genkuro, Kuzunoha, Tamamizu, Koenji, Haku-zosu...

**Tvář:** Bystré jantarové oči, škádlivý úsměv odhalující špičáky, plaché a hluboké oči, neustále se cukající vousky...

**Tělo:** Dlouhý a načechraný ocas, nenápadné vířící vzory ve tvaru znaků v srsti, elegantní tělo s pohyby tanečnicka, srst třpytící se jako ranní rosa...

**Ozdoby:** Lehké zemité liščí pižmo, copánky z bavlnky vpletené do srsti, miniaturní dřevěné masky zavěšené u pasu, hedvábné stuhy uvázané okolo ocasu...

**Oblečení:** Volné kimono se vzorem připomínajícím plameny, vesta a dlouhá sukně s motivem lesních listů, kožená tunika opásaná mnoha pestrými šerpami, plášť s kapucí zdobený výšivkami hvězdných map...



## POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6, 5, 5, 4, 3.



## POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měšec s 5 stříbrnými (malý)
- » 9 zásob (každá malá)
- » Jedna porce smaženého tofu (malá)
- » Balíček karet nebo sada kostek (malá)
- » Kopí zakončené čepelí (zranění 3, obouruční, velké)

## HISTORIE

- » Tato postava je jedinou nekicune, která kdy navštívila tvůj domov. Setkání s ní tě přimělo opustit vesnici a vydat se na toulky. Čím tě přiměla? Jak se dostala do vaší osady?
- » Kvůli pověrám o kicune tě někdo ohrozil a tato postava ti pomohla. Kdo tě ohrožoval? Jak ti tato postava pomohla?
- » Tato postava tě porazila ve složité stolní hře, ve které tě do té doby porazila jen hrstka jiných kicune. Proč jste spolu hráli? Jak to, že tě porazila?

## POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Kicune začínají s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

### LIŠČÍ OCASY

S tím, jak kicune stárne a stává se moudřejší a silnější, přibývají jí ocasy. Mládata mají pouze jeden, zatímco ty nejstarší a nejmocnější kicune se pyšní devíti.

Když se naučíš novou rodovou dovednost, nakresli si vedle ní prázdné hexy: tři vedle základní, dva vedle pokročilé.

Pokaždé, když ti přibude nový ocas (vždy při získání nové dovednosti rodu kromě **ZKUŠENÁ KICUNE**), si ke všem dovednostem kicune (včetně té, kterou tvá postava právě získala) přidej jeden škrť.

Jakmile se nějaký hex zaplní, daná schopnost zesílí. Čím dřív si tedy nějakou dovednost vezmeš, tím silnější nakonec bude.

## ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

### OCAS LIDSKÉ PODOBY

Kromě své přirozené podoby máš ještě jednu lidskou nebo elfí, do které se můžeš kdykoliv přeměnit. Vytvoř si druhý vzhled podle příslušného rodového svitku – měníš se vždy do stejné podoby.

Tato druhá podoba je stejně stará jako ty, jinak může být libovolného pohlaví, mít libovolnou barvu vlasů a pleti. Jizvy, zranění a podobné znaky sdílejí obě podoby. Stejně tak se nemění tvé oblečení ani výbava.

I v lidské nebo elfí podobě ti ale zůstávají tvé liščí oči a ocasy. Kicune, které ovládají druhou podobu, dávají přednost sukním a volnějším oblečení, aby pod něj svůj ohon mohly snadno schovat.

Přeměna do druhé podoby i zpět trvá jen pár vteřin a není třeba na ni házet. Pokud se přeměnou snažíš dosáhnout něčeho dalšího, například chceš přeměnou rozptýlit strážce, házíš si na příslušný obecný tah skrze důvtip.



**Jeden hex ocasů:** Při přeměně se ti změní i oči.

**Dva hexy ocasů:** Při přeměně ti zmizí tvé ocasy.

**Tři hexy ocasů:** Získáváš další – třetí podobu. Ta může být z libovolného rodu kromě kicune.



## OCAS LIŠČÍCH TRIKŮ

Dotek bohů se v kombinaci s liščí náturou často projevuje schopností vytvářet malé iluze, kterými kicune tropí mnohé neplechty. Vyber si ze seznamu jednu iluzi, kterou ovládáš. Iluze ošálí zrak i slabý dotek – například u mincí vydrží vhození do měšce, ale už ne test kousnutím. Za vyvolání každé iluze si škrtni jedno odhodlání a hoď si na tah **LIŠČÍ ILUZE + Istivost:**

**KOMPLETNÍ ÚSPĚCH:** Iluze se povedla přesně podle tvých představ a má zamýšlený efekt. Zvýšíš **situaci** o jedna.

**ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH:** Iluze se povedla, ale vyber 1:

- 1–2: Iluze je prohlédnuta předčasně.
- 3–4: Iluze způsobí nezamýšlené komplikace. Pokud jsi v jiné než přirozené podobě, vrátíš se zpět do původní podoby.
- 5–6: Někdo pozná, že jde o liščí trik, což přinese budoucí komplikace.
- 7–8: Necháš se unést, někoho iluzí zesměšníš, což přinese budoucí komplikace.
- 9–0: Použití tvých schopností přitáhne pozornost bohů nebo bohům podobných entit.

**NEÚSPĚCH:** Tvůj záměr se ti nepovedl a pokud jsi v jiné než přirozené podobě, vrátíš se zpět do té původní. Navíc tvrdý tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Iluze se objevila, ale je pokroucená a má opačný efekt.
- 3–4: Škrtni si další 1–3 odhodlání.
- 5–6: Vystavíš se nebezpečí nebo se objeví nová hrozba.
- 7–8: Komplikace, snížení **situace** o dva a jsi **pod tlakem**.
- 9–0: Výron divoké magie (viz tabulka na straně 147 v základních pravidlech).

## Seznam iluzí

- » Do konce scény můžeš přeměnit hrst listů na stříbrňáky.
- » Do konce scény se mezi stromy objeví cesta.
- » Do konce scény vypadá jeden předmět ve tvém dohledu až pětkrát větší nebo menší.
- » Do konce scény se jeden stín hýbe, jako by byl živý.
- » Dokážeš do konce scény vyvolat iluzi něčí obavy nebo strachu, ale jen pokud tu obavu nebo strach znáš.

**Jeden hex ocasů:** Vyber si druhou iluzi.

**Dva hexy ocasů:** Vyber si třetí iluzi.

**Tři hexy ocasů:** Vymysli si vlastní iluzi.

## OCAS ZVÍŘECÍ PODSTATY

Dokážeš lépe využívat výhod své liščí podstaty, vyber si jednu z výhod níže.

**Drápky:** I beze zbraně zraňuješ za dva.

**Čuch:** Na tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** získáš při každém úspěchu navíc i odpověď na otázku „Co mi řeknou o tomto místě pachy?“

**Zrak:** Máš zrak predátora. Pokud se soustředíš, všimneš si i toho nejmenšího pohybu ve svém zorném poli.

**Vůně:** Tvé pižmo je pro většinu humanoidů velmi příjemné. Jednou za scénu si můžeš přidat +1 k výsledku hodu na **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**, pokud cíl tvé snahy cítí tvůj pach.

**Mrštnost:** Na šplhání, skákání a akrobacii můžeš využívat **situaci** i po hodu.

**Jeden hex ocasů:** Vyber si druhou výhodu.

**Dva hexy ocasů:** Vyber si třetí výhodu.

**Tři hexy ocasů:** Získáváš i čtvrtou a pátou výhodu.



## OCAS VITALITY

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex.

**Jeden hex ocasů:** Přidej si k počítadlu ocasů u jedné základní dovednosti jeden škrť navíc.

**Dva hexy ocasů:** Přidej si k počítadlu ocasů u jedné základní nebo pokročilé dovednosti jeden škrť navíc.

**Tři hexy ocasů:** Jeden z tvých lehkých následků má jen jeden hex a tím pádem se léčí rychleji.

## OHNIVÝ OCAS

Dotek bohů propůjčil některým kicune moc nad ohněm. Když si třou jeden ze svých ohonů, začnou z něj sršet jiskry. Kicune může ohněm na dotek zraňovat za dva nebo podpálit libovolný materiál (obojí se vyhodnocuje obecnými tahy jako **BOJUJU** nebo **POMÁHÁME**).

**Jeden hex ocasů:** Vyber si jedno vylepšení.

**Dva hexy ocasů:** Vyber si další dvě vylepšení.

**Tři hexy ocasů:** Vyber si další dvě vylepšení a zranění tvého ohně se zvyšuje o jedna.

### Vylepšení ohnivého ocasu

- » Zranění ohně je o jedna větší.
- » Můžeš ohněm útočit na dohled.
- » Můžeš ohněm podpalovat na dohled.
- » Můžeš ohněm na dohled vyvolávat obrovské ohnivé obrazce, které vydrží, dokud se na ně soustředíš.
- » Můžeš se do konce scény zahalit do plamenů, takže vypadáš jako duch ohně (plameny nezraňují).
- » Můžeš vyvolat bludičku – malý, ve vzduchu vznášející se plamínek, který vydrží do konce scény a pohybuje se podle tvých přání.
- » Tvé plameny mohou mít libovolnou barvu.

## POKROČILÉ DOVEDNOSTI

### OCAS BOŽSKÉHO DOTEKU

Jedno z božstev si tě vybralo jako svého pomocníka ve fyzickém světě. Po dohodě s vypravěčem si vyber vždy jednu možnost, nebo si vymysli vlastní:

**Vybralo si tě:** Hačiman / Ignis / Azura / Inari...

**Jeho doménou je:** Vědění / oheň / láska / zemědělství...

**Jeho barvou je:** Modrá / rudožlutá / fialová / bílá...

**Potěší ho, když:** Daruješ někomu knihu / zapálíš několika metrovou vatru / pomůžeš někomu zamilovanému / zasadíš nějakou rostlinu...

Většina, často dokonce celá srst, změní barvu na barvu božstva, které si tě vybralo. Božstvo se ti čas od času zjeví, zadá ti úkol nebo předá zprávu, kterou máš doručit.

Pokud máš nebo získáš svitek Světce, musíš u jeho dovedností uctívat stejné božstvo jako u Ocasu božského doteku.

Jednou denně ti božstvo může dát znamení. Dostaneš co nejpravdivější odpověď na libovolnou otázku, která se týká domény tvého boha. Vypravěč ale může odpovědět pouze pomocí slov: ano, ne, možná, spíš ne, nelze říct.

**Jeden hex ocasů:** Když potěšíš své božstvo, nejčastěji ale jednou denně, vyléčí se ti jeden hex vitality nebo odhodláni.

**Dva hexy ocasů:** Když potěšíš své božstvo, nejčastěji ale jednou týdně, změní osud nějaké nehráčské postavy, na které ti záleží, k lepšímu.



## OCAS DUCHŮ

Kicune jsou částečně tvory světa duchů a čím jsou starší, tím je jejich spojení s tímto světem silnější.

S ocasem duchů si při úspěchu na tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** můžeš škrtnout jedno odhodlání a zeptat se navíc na otázku: „Jak to vypadá ve světě duchů?“

**Jeden hex ocasů:** Drápy kicune existují jak ve fyzickém světě, tak i ve světě duchů. Bytosti s duší jsou jimi vždy zraněny za plné zranění + 1, bez ohledu na jejich zvláštní vlastnosti.

**Dva hexy ocasů:** Kicune dokáže se světem duchů i omezeně manipulovat. Každý tah provedený skrze svět duchů (například útok drápy na ducha žvlů bez fyzické podoby nebo manipulace s esencí nějaké věci) vyžaduje dva škrty odhodlání.

## OCAS SÍLY

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex.

**Jeden hex ocasů:** Můžeš si kdykoliv přidat lehký následek **ZTRÁTA OCASU** a prohlásit libovolný právě proběhlý hod za kompletní úspěch se dvěma stejnými sudými čísly – tedy podivuhodný výsledek.

**Dva hexy ocasů:** Můžeš si přidat **ZTRÁTU OCASU** jako těžký následek a oživit jednu bytost, která zemřela mezi nynížskem a posledním východem slunce.

**Ztráta ocasu:** Vyber si jednu z dovedností kicune, vyjma **OCASU SÍLY** a **ZKUŠENÉ KICUNE**. Tuto dovednost do odstranění následku nemůžeš používat. Pokud ti přidávala vitalitu, dočasně o ni přicházíš.



## OCAS ZVÍŘECÍ PODOBY

Dokážeš se přeměnit na obyčejnou lišku a zpět. V liščí podobě máš stejné zbarvení srsti, přenesou se zranění i jizvy, ale máš pouze jeden ocas. V liščí podobě nemůžeš mluvit ani používat kouzla, kouzlům podobné dovednosti nebo dovednosti vyžadující řeč či jemnou manipulaci. Přeměna nijak neovlivní tvé vlastnosti.

Přeměna tam i zpět trvá pouze pár vteřin a nevyžaduje hod. Pokud se přeměnou snažíš dosáhnout něčeho dalšího, například se rychle přeměníš do liščí podoby, aby tě minul úder sekerou, házíš si na příslušný obecný tah skrze důvtip. V uvedeném příkladu by to bylo **ČELÍM NEBEZPEČÍ**.

**Jeden hex ocasů:** V liščí podobě dokážeš mluvit lidskou řečí, tvůj hlas zní stejně jako v ostatních podobách.

**Dva hexy ocasů:** Dokážeš v liščí podobě využívat kouzla a kouzlům podobné dovednosti.

## ZKUŠENÁ KICUNE

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Přidej si navíc jeden škrť k počítadlu ocasů u jedné základní nebo pokročilé dovednosti.

