



BLAIREAU

Ton travail consiste à parcourir le sol et à collecter de la nourriture : creuser, débusquer et renifler pour trouver ce que tu cherches. Tu ne comprends pas le besoin de socialisation de Coyote et parfois même, tu ne comprends pas ce que Coyote essaie de te dire. Ça peut vite être compliqué !

Seul Coyote peut initier une communication directe dans le jeu. Mais quand cela se passe mal et que tu n'as pas compris ce que Coyote veut te dire, c'est à toi de décider ce que tu as mal compris. Cela peut amener des situations très farfelues !

Tu peux effectuer toutes les actions que tu veux, mais lorsque le résultat est incertain ou compliqué, tu dois jeter les dés. Utilise tes compétences ou obtiens de l'aide pour un coup de pouce !

Si tu lances les dés et que tu obtiens le résultat **Horrible**, tu peux toujours accomplir une partie de ce que tu voulais faire, mais quelque chose se passe alors très mal.



ACTIONS

Constitue ta réserve de D6 :

- 1D6 quand tu utilises un de tes **Talents**
- 1D6 quand tu utilises ta **Personnalité**
- 1D6 quand tu es **aidé par Coyote**

Jette les dés et prends le plus élevé pour déterminer ton degré de réussite.

TALENTS

- Débusquer
- Creuser des tunnels
- Gratter le sol
- Prendre au piège
- Renifler

PERSONNALITÉ

- Mauvais caractère
- Arrogant
- Entêté
- Amical

RÉSULTATS

1-2 = Horrible	-----	Complication majeure
3-4 = Bon	-----	Complication mineure
5-6 = Parfait	-----	Pas de complication

Complication majeure — Quelque chose de préjudiciable, de dangereux ou de mortel se produit, ce qui entraîne un souci grave et impacte l'histoire. Tu n'atteins pas ton objectif.

Complication mineure — Tu atteins ton objectif, mais à un certain prix. Quelque chose d'inattendu se produit.

Pas de complication — Tu réussis parfaitement ce que tu voulais faire !





COYOTE

VALEUR

Ton rôle est de faire le guet et d'indiquer la direction à suivre. Tu repères les proies ou les menaces, tu t'élances au bon moment, mais surtout, tu diriges Blaireau et calmes bien des situations grâce à ta sociabilité. Tu veux bien sûr manger, mais cela ne veut pas dire que tu ne veux pas t'amuser ou courir pour te défouler.

TALENTS

CHASSER

- Repérer
- Bondir

SOCIABILISER

- Saluer
- Donner la patte
- Danser

PERSONNALITÉ

- Méfiant
- Peureux
- Insouciant
- Irrresponsable

ACTIONS

Choisis une **Valeur** entre 2 et 5.

Plus le chiffre est bas, plus tu es doué pour Chasser. Plus le chiffre est élevé, plus tu es bon pour Sociabiliser.

Lorsque tu entreprends une action, lance un D6.

Si tu utilises un talent de **Chasseur**, tu dois obtenir un résultat supérieur à ta Valeur pour réussir.

Si tu utilises un talent de **Sociabilité**, tu dois obtenir un résultat inférieur à ta Valeur pour réussir.

Tu peux entreprendre toutes les actions que tu veux. Il te suffit juste de décider si ce que tu fais est lié à la chasse ou à une action sociale.

COMMUNIQUER AVEC BLAIREAU

Si tu réussis un test de **Sociabiliser**, tu peux “parler” en une phrase ou deux pour dire quelque chose à Blaireau et ce dernier peut te répondre en retour.

Si le test de **Sociabiliser** est raté, il y a un problème de communication entre vous : tu expliques ce que tu voulais dire et Blaireau détermine ce qu’il pense que tu voulais dire.

EN CAS D'ÉCHEC À UN JET DE DÉ

Si Coyote rate un jet de dé, il se passe l’une des deux choses suivantes :

1. **Cela se complique** : Qu’est-ce qu’il se passe ? En quoi la situation devient-elle plus difficile ?
2. **Tu choisis de réussir malgré tout** : Dans ce cas, tu dois faire bouger ta **Valeur** d’un point vers le Talent opposé.

Exemple : Si Coyote rate un jet de Chasse, tu peux déplacer ta Valeur d’un +1 pour réussir quand même (donc tu iras vers l’aspect sociable et insouciant de l’animal).

Si Coyote rate un jet de Sociabilité, tu peux déplacer ta Valeur de -1 (donc tu iras vers l’aspect prédateur et redoutable de l’animal).

Si ta Valeur atteint 1, tu deviens trop agressif pour avoir un compagnon comme Blaireau et le jeu se termine.

Si ta Valeur atteint 6, tu deviens trop amical et tu veux devenir copain avec tout le monde, sauf que tu ne chasses plus. Dans ce cas, Blaireau s’en va de lui-même et le jeu s’arrête.

