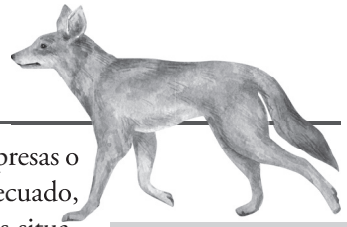


COYOTE



El trabajo de Coyote es vigilar y orientar. Localizando presas o amenazas, abalanzándote cuando sea el momento adecuado, pero lo más importante es dirigir a Tejón y calmar las situaciones empleando tus mejores habilidades sociales. También quieres comer, ¡pero eso no significa que no puedas divertirte un poco o que tengas que llevarlo a cabo sin un plan!

VALOR HABILIDAD

HABILIDADES

Cazar

- ☞ Localizar
- ☞ Abalanzarse

Social

- ☞ Saludar
- ☞ Tocar con la pata
- ☞ Bailar

RASGOS

- ☞ Cauteloso
- ☞ Temeroso
- ☞ Impetuoso
- ☞ Despreocupado



ACCIONES

Elige un valor de habilidad entre 2 y 5:

- ☞ Cuanto más bajo sea, mejor serás cazando.
- ☞ Cuanto más alto sea, mejor eres en lo social.

Al realizar una acción, tira un 1d6:

- ☞ Si usas una habilidad de cazar, el resultado debe ser superior a tu valor de habilidad para tener éxito.
- ☞ Si usas una habilidad social, el resultado debe ser inferior a tu valor de habilidad para tener éxito.

SOCIAL

En una prueba social se pueden dar dos resultados:

- ☞ Éxito de comunicación. Puedes «decir» una frase o dos para contarle algo a Tejón y este puede responder de la misma manera.
- ☞ Fallo de comunicación. Explicas lo que querías decir y Tejón determina lo que finalmente cree que dijiste.

FALLO

En una tirada fallida sucede una de estas dos cosas:

- ☞ Una complicación.
- ☞ Si quieres tener éxito a pesar del fallo, mueves el valor de tu habilidad una cifra, dependiendo de la acción que hayas llevado a cabo. Si Coyote falló la tirada de cazar, mueves tu valor +1, si falló una tirada social, lo mueves -1.

LA PARTIDA TERMINA...

- ☞ Si tu valor de habilidad llega a 1, te vuelves demasiado agresivo para ser compañero de Tejón.
- ☞ Si tu valor de habilidad llega a 6, te vuelves demasiado amigable para cazar y ya no quieres encontrar más ardillas ni otras presas, así que Tejón no te necesita.