

# La Tribu



# La Tribu



*“Viviremos juntos o moriremos solos”*

Un juego de supervivencia en grupo en un páramo con peligrosas bestias al acecho.  
Creado por **Oscar Iglesias**.



Todo el texto (no ilustraciones) publicado bajo licencia **Creative Commons**.  
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International  
([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



Las ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y han sido utilizadas sin ánimo de lucro.

portada: <https://www.deviantart.com/jbrown67/art/Underworld-499051285>

arquetipos: <https://40k.gallery/ezekyle-abaddon-2/>,

<https://www.deviantart.com/neexsethe/art/Warlock-599716497>,

<https://badasserywomen.tumblr.com/image/180427356456>,

<https://www.deviantart.com/maciejkuciara/art/Barbarian-Chick-138463989>,

<https://fantasy-inspiration.tumblr.com/image/175391915655>,

<https://www.deviantart.com/alexboca/art/Gladiator-438510781>.

GW:

<https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2021/01/V3eY5oARRa7FxFxJ6X.jpg>

otros: <https://sv.bagoum.com/getRawImage/0/0/104341020>,

<https://vane-sya.tumblr.com/post/177909649396/fate-the-god-of-chaos-by-sephiroth-art>

## Índice de materias

Intro	<b>5</b>
Preparación	<b>6</b>
Los Arquetipos	6
Preparación del mundo de juego	7
Creación de personajes	9
Jugar a La Tribu	<b>10</b>
Fases de juego	10
Habilidades de personaje	15
Rasgos de la Tribu	16
Referencias	<b>18</b>

## 1. Intro

El páramo es todo lo que conocéis. Desolado, peligroso y con esas bestias que os pueden destrozarse sin esfuerzo. Vuestro hogar.

La Tribu es un juego de supervivencia en grupo donde las acciones de todos los integrantes del grupo tendrán peso en el devenir de todos sus integrantes de una forma clara y directa.

## 2. Preparación

La Tribu es un juego sencillo donde el grupo de juego adoptará los papeles clásicos de Director de Juego y Jugadores.

Para simplificar la labor del Director de Juego la partida tendrá una estructura definida y los jugadores tendrán gran peso en las grandes decisiones de juego - como la creación del mundo de juego - .

Los Jugadores, por su parte, tomarán el rol de los principales individuos de La Tribu, los cuales serán además los temas principales de la partida, y las características más destacables de la propia Tribu.

En una partida de La Tribu los Jugadores encarnarán a los miembros más importantes de una tribu de salvajes que intenta sobrevivir a las bestias de los páramos con ayuda de sus dioses.

Qué son los páramos, las bestias o los dioses es algo que decidirá toda la mesa antes de comenzar a jugar.

Como la creación de la Tribu, el mundo de juego y los personajes están inevitablemente unidos, la partida comienza seleccionando primero entre los Arquetipos disponibles.

### • Los Arquetipos

En cada partida de La Tribu estarán presentes 4 de los 6 roles posibles. En caso de jugar con únicamente 3 jugadores el 4º rol lo representará un PNJ especialmente importante.

Cada Arquetipo trae un tema a la partida, representado principalmente por el personaje, pero también serán los aspectos importantes del mundo de juego a definir, así como los rasgos de la Tribu que se tendrán en cuenta durante la partida.

- El **Corazón**, líder de Tribu 

Su atributo principal es la *Presencia*, la habilidad para influir en los demás, comprender qué les motiva y leer sus intenciones.

La Tribu tendrá una puntuación de *Moral*, que representará las esperanzas y buenos deseos de la comunidad.

- La **Estrella**, místico que comunica la Tribu con los

altos poderes 

Su atributo representativo es la *Intuición*, la capacidad para sentir cosas más allá de los sentidos habituales, presentir lo que va a ocurrir o canalizar poderes superiores.

La Tribu tendrá una puntuación de *Fe*, representando su confianza en los altos poderes.

- El **Ojo**, explorador de la Tribu 

Se centrará en la *Astucia*, la habilidad para conocer lo que ocurre, adquirir conocimientos, interpretar información y percibir el entorno.



La Tribu deberá vigilar sus *Suministros*, los víveres y artículos que les ayudan a sobrevivir en los páramos.

- El **Escudo**, cazador que defiende la Tribu 

Destacará por sus *Agallas*, la capacidad para resistirse a las influencias externas, sobreponerse a ellas y actuar pese a todo.

La Tribu tendrá una puntuación de *Defensas* que representará los compañeros y objetos que protegen a la comunidad.

- La **Neblina**, rebelde que oculta secretos oscuros



Su atributo principal es el *Subterfugio*, la capacidad para ocultar las propias acciones o intenciones.

La necesidad del cambio se representa por la puntuación de *Descontento*.

- Las **Fauces**, el monstruo que amenaza con volverse en nuestra contra 

Su naturaleza bestial se representa con la *Brutalidad*, el enlace con el monstruo que todos llevamos en nuestro interior y capacidad para utilizar de forma controlada sus poderes, comprensión de la naturaleza de las bestias.

El peligro que acecha en todo momento se representa con la puntuación de *Amenaza*.



Seleccionados los Arquetipos y antes de perfilar los personajes, es hora de definir el mundo de juego.

- Preparación del mundo de juego

Cualquier partida de La Tribu parte de las siguientes premisas:

- los personajes son individuos importantes de una tribu que vive en los páramos.
- los páramos son un lugar cambiante, en el que existen unas peligrosas criaturas (las bestias) y donde se puede recurrir a extraños poderes.

La forma en la que estos conceptos se manifiestan en la partida depende de la fase de conceptualización inicial.

Por defecto, para facilitar las explicaciones y los ejemplos, vamos a asumir un entorno postapocalíptico, con tribus bárbaras que creen en dioses del caos, y animales gigantes que merodean por los páramos. Pero todo esto puede ser muy diferente en vuestra partida de la Tribu, los páramos pueden ser el fondo marino o un desierto helado, las bestias pueden ser espectros fantasmales o máquinas asesinas, y los extraños poderes pueden ser fuerzas de la naturaleza o tecnología incomprensible.

La conceptualización consiste en aterrizar estas ideas para la partida ayudándose de una serie de preguntas, las cuales dependerán de los Arquetipos seleccionados.

Por cada sección responded únicamente las preguntas de los 4 Arquetipos presentes, ya que esos son los aspectos de la ambientación que nos interesan realmente.

- Los páramos

-  quien lo habita?
-  qué aspecto tienen?
-  qué hay extraño?
-  qué se oculta?
-  qué amenaza? (aparte de las bestias)
-  qué lo habita?



- La Tribu

-  qué os une?
-  cómo os desplazáis?
-  qué os diferencia?
-  qué ocultáis?
-  por qué os temen?
-  cómo os defendéis?



- Las bestias

-  cómo son?
-  cómo podéis evitarlas?

- ☀ qué extraño poder tienen?
- ☁ qué no sabéis?
- 🐾 qué relación tienes?
- 🛡 qué teméis?



- El dios de la Tribu / la fe

-  qué promete?
-  cómo ayuda en el día a día?
-  qué poder otorga?
-  qué prohíbe?
-  cómo se manifiesta?
-  qué pide?



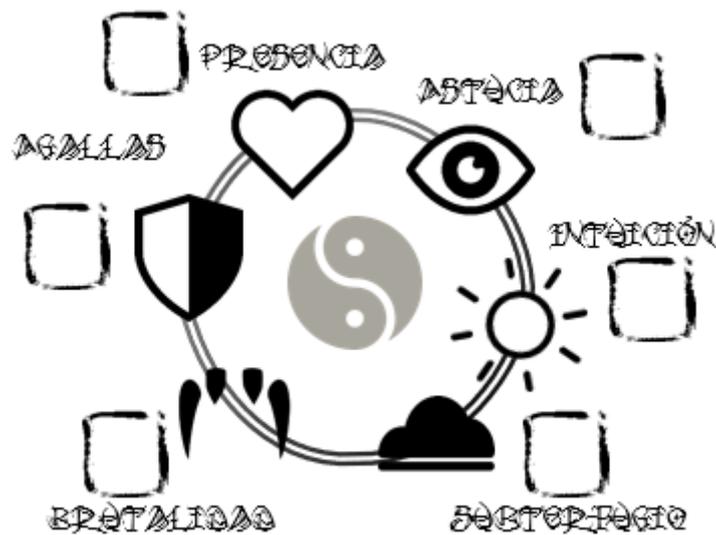
Con esto deberíais tener una idea clara de vuestra ambientación, como son los paramos, como es vuestra Tribu, cuales son las principales amenazas y a que poderes pueden recurrir en su ayuda.

- **Creación de personajes**

Los personajes que controlarán los jugadores en la partida representan individuos excepcionales de la Tribu, sus héroes.

Siempre vais a crear 4 personajes, con lo cual si hay únicamente 3 Jugadores el 4º será un PNJ a crear entre todos.

Cada Arquetipo dispone de una habilidad especial que puede utilizar durante la partida y está definido por 4 puntuaciones de Atributo.



Cada personaje comienza con un 3 en su habilidad principal, y reparte 2, 2 y 1 entre el resto de atributos que tendrán los personajes en esta partida.

Los atributos de los personajes dependen de los Arquetipos seleccionados. Así, una partida con un Corazón, un Ojo, unas Fauces y una Neblina tendrá como atributos posibles para sus personajes: Presencia, Astucia, Brutalidad y Subterfugio.

Creado el mundo y preparados los personajes ya estáis listos para jugar.

### 3. Jugar a La Tribu

Para jugar una partida de La Tribu se simula el mapa de los páramos. Podéis dibujar las diferentes localizaciones según vayan apareciendo, pero debido al carácter caótico de la zona y que esta irá cambiando es recomendable utilizar algo que permita esas variaciones. Para ello recomendamos utilizar cartas en blanco, cachos de papel, o una pizarra.

La Tribu comienza en su campamento inicial, una zona neutral, y alrededor de esta se colocan 4 cartas en blanco, una en cada esquina. Esto representa 4 posibles zonas a explorar desconocidas por el momento. En la carta al norte del campamento sitúa un marcador de bestia.

Con esto ya tenemos preparado el mapa de juego y podemos comenzar a jugar.

- **Fases de juego**

Una partida de La Tribu se organiza en diferentes fases de juego:

- *Movimiento*  
Donde la Tribu decide si permanecer en su localización actual o moverse a una de las localizaciones adyacentes.
- *Acción*  
La fase principal de juego donde la Tribu explora, se enfrenta, o intenta sacar beneficio de la localización donde está
- *Recolección*  
Cuando la Tribu aprovecha para descansar y el entorno cambia.

- **Movimiento**

La Tribu escoge permanecer en su localización actual o moverse a una localización adyacente.

Los diferentes tipos de territorio son:

-  hay un personaje o una población en la zona
  - *al entrar* en la localización realiza una tirada para conocer su actitud:
    - ○○ amistoso, +1 Moral.
    - ○● neutral
    - ●● hostil, +1 Amenaza.

**Nota:** si en algún momento hay que modificar una puntuación de la que carece la Tribu se seleccionará una de las que si tiene para incrementar o reducir. Recuerda que la Amenaza y el Descontento mejoran/empeoran al revés que las otras puntuaciones.

- si se *permanece* en la localización modifica las puntuaciones de la tribu en función de la actitud.

- amistoso, tira para ver como beneficia a la Tribu su presencia: ○ +1 Suministros, ● +1 Moral o -1 Descontento.
  - neutral, no se modifica.
  - hostil, +1 Amenaza.
-  ¿qué maravillas o peligros ocultan estas ruinas?
-  hay magia en el ambiente, la presencia de los altos poderes es palpable.
  - si se *permanece* en la localización el ambiente afecta a la Tribu, tira para ver como:
    - ○ +1 Fe.
    - ● -1 Moral.
-  un lugar retorcido o corrupto
  - *entrar* en esta zona causa -1 Moral a la Tribu.
  - *permanecer* en esta zona provoca +1 Descontento.
-  una amenaza inminente
  - *entrar* en esta zona causa +1 Descontento a la Tribu.
  - Tira para conocer el tipo de amenaza:
    - ○ criaturas de los páramos.
    - ● una bestia. Añade un marcador de bestia a la localización.
  - *permanecer* en esta zona provoca +1 Amenaza.
-  esta localización tiene un accidente geográfico
  - *entrar* en esta zona causa -1 suministros a la Tribu.

Si la Tribu comienza la fase de movimiento en una localización con una bestia su movimiento tiene consecuencias adicionales.

Si la Tribu huye de la bestia añade tantas ● como jugadores y la Tribu obtiene +1 Descontento y -1 Suministros o -1 Moral y -1 Defensas.

Si la Tribu decide permanecer en la localización y la criatura no es hostil ni la Amenaza es superior a 3, podrán realizar una misión Desesperada en la localización y ganar +1 Amenaza.

Si la bestia es hostil o la Amenaza es superior a 3 se producirá un enfrentamiento.

Cuando la Tribu se mueve a una nueva localización se tiran 2d6 para conocer el tipo de

terreno: 1 - , 2 - , 3 - , 4 - , 5 - , 6 - .

Describir el tipo de terreno en función del resultado obtenido.

Si la tirada resultante son dobles, el lugar incluye la posibilidad de encontrar una **pista** como beneficio adicional durante la misión. Estas pistas representan información importante sobre las bestias y el mundo, siendo el objetivo del juego obtener 5 de estas pistas, lo cual

representaría conocer la forma definitiva de derrotar a las bestias, convivir con ellas, encontrar un lugar seguro, descubrir como salir de los páramos, o cualquier otro final de campaña que quieran los Jugadores y sea acorde a la historia creada.

- **Acción**

Durante la fase de Acción la Tribu se embarca en una misión en la localización actual. Dependiendo de la localización y la situación de la partida esta misión podrá representar diferentes objetivos, desde explorar a enfrentarse a una amenaza, negociar con otra población o atravesar un peligroso accidente geográfico.

Decidid entre todos el objetivo general de la misión.

El Director entonces explica la situación y a partir de este momento jugad narrando lo que sucede, los jugadores describen sus acciones y el Director describe sus consecuencias. Cuando aparezca una situación arriesgada los jugadores deberán realizar una tirada para conocer el resultado de su acción.

### **Tiradas**

Según la situación el Director indicará cual es el Atributo adecuado para enfrentarse a esa amenaza. Para una determinada acción pueden existir varias aproximaciones válidas.

El jugador escoge el Atributo que desea utilizar para la acción y explica cómo lo intenta.

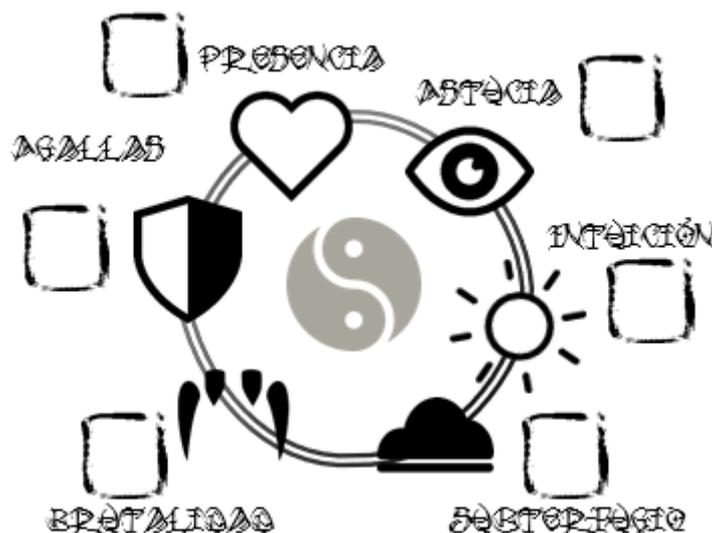
Añade tantos ○ como el Atributo utilizado a la bolsa de destino.

Si la situación está controlada no se añaden ● adicionales.

Si la situación es arriesgada, lo habitual, se añade 1● extra a la bolsa de destino.

En el caso de una situación desesperada se añaden 2● a la bolsa de destino.

Además se añade 1● por cada paso en la rueda de Atributos desde el Atributo utilizado al Atributo apropiado para la acción más cercano.



*Para enfrentarse a unos tigres mutados el Director indica que hay que utilizar Agallas o Brutalidad. Si el jugador opta por esconderse se añadirá 1● ya que hay 1 paso entre Subterfugio (Atributo utilizado) y Brutalidad (el Atributo adecuado más cercano).*

El jugador añade todas las a la bolsa de destino y extrae 3 al azar.

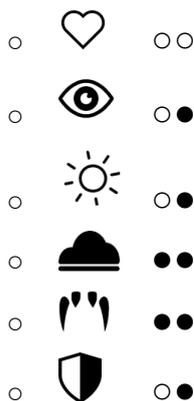
Cada ○ se considera un éxito.

Cada ● se considera una complicación.

Los éxitos avanzan los diferentes relojes (misión, daño a enemigos, obstáculos...).

Las complicaciones avanzan los relojes de problemas o causan daño a los personajes.

Al comienzo de la partida y en cualquier momento que haya que realizar una tirada y no queden bolas en la bolsa de destino se añadirán 2 por cada jugador. Dependiendo del Arquetipo se añadirán de un color diferente:



### **Relojes de misión y problemas**

Las misiones tienen unos relojes de control: relojes de misión y relojes de problemas.

Cada uno de ellos tiene tantas casillas como 4 veces el número de Jugadores.

Cada vez que se rellenan tantas casillas como número de jugadores de un reloj se modifica un rasgo de la Tribu, acorde a la ficción. De forma positiva si es un reloj de misión, de forma negativa si es un reloj de problemas.

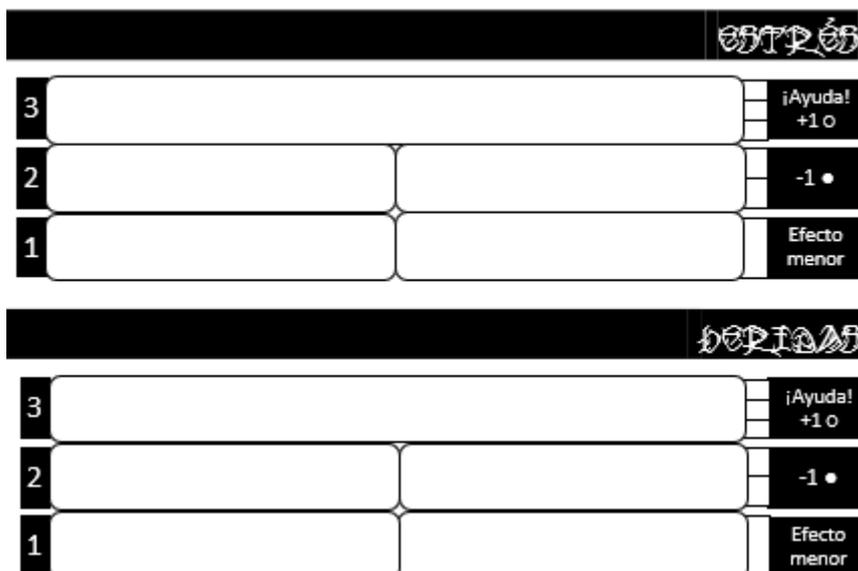
Cuando se han tachado todas las casillas del reloj de misión se considera la misión completada con éxito. Si se tachan todas las casillas del reloj de problemas la misión ha terminado en fracaso.

Si la localización da la oportunidad de obtener una pista se deberán completar casillas de misión adicionales en función del número de pistas ya en poder de la Tribu. Por cada pista ya en poder de la Tribu se necesitarán tantas casillas adicionales como el número de Jugadores.

### **Daño**

Durante la resolución de una tirada los personajes pueden recibir daño como resultado de los fallos.

Este daño puede ser físico o mental/emocional, dependiendo de la situación.



Cada daño recibido implica tachar una casilla en el control de daño.

Si solo se ha aplicado 1 fallo a daño la casilla será del menor nivel posible. Si se han aplicado 2 fallos a daño la casilla deberá ser como mínimo de nivel 2 de gravedad. Y, si se han aplicado los 3 fallos a daño se tachará la casilla de nivel 3 si estuviera libre.

Si no se puede tachar ninguna casilla el personaje muere a causa de las heridas recibidas.

### **Enfrentamientos y amenazas**

Cuando el grupo debe enfrentarse a una amenaza uno o varios de los relojes de misión tendrán relación directa con esta y representarán la capacidad de la amenaza para seguir causando daño a la Tribu. Las amenazas habituales tienen 2 niveles de salud, que se representan con 2 niveles del reloj de misión.

Las bestias son un tipo especial de amenaza.

Tienen 4 niveles de amenaza más 1 nivel adicional por cada pista que haya obtenido la Tribu. Deben neutralizarse todos los niveles para derrotar a la bestia.

Los fallos contra la bestia pueden causar el avance de relojes de problemas como es habitual. Sin embargo, el daño de las bestias se gestiona de forma diferente. Si la bestia causa daño a un personaje este pasa a estar a merced de la bestia en lugar de recibir daño. Esto implica que el personaje solo puede intentar liberarse como acción propia, aunque puede recibir ayuda de otros personajes, u otros personajes pueden realizar acciones para intentar ayudar. La cantidad de fallos aplicados al daño de la bestia indican la gravedad de la situación. Cualquier acción que intente liberar a un personaje marcado para la muerte debe obtener ese nivel de éxitos. Si un personaje intenta rescatar a un compañero y obtiene menos éxitos pasa a estar marcado para la muerte con la cantidad de fallos de su tirada. Si un personaje intenta liberarse a si mismo y falla muere a manos de la bestia.

### **Posicionamiento y dificultad**

Todas las acciones de los personajes se consideran arriesgadas.

No obstante, si durante la misión un personaje obtiene ○○○ o ●●● puede escoger el resultado habitual o cambiar la situación.

Con 3○ puede reducir la dificultad del encuentro, cambiándolo a controlado o reduciéndolo de desesperado a arriesgado. Con lo cual no se añadirán más ● en las tiradas.

Por el contrario, con 3● la situación se complicará pasando de controlada a arriesgada o de arriesgada a desesperada.

### ● **Recolección**

La fase de Recolección es cuando se establecen las conclusiones de la misión, la Tribu se establece en la localización y los Jugadores aprovechan para interpretar de forma libre.

Durante esta fase cada jugador realiza una tirada de 2 .

Cada ○ puede utilizarse para mejorar un aspecto de la Tribu o reducir la gravedad de una herida (una herida de nivel 1 así tratada desaparece).

Por su lado los ● deben utilizarse para empeorar un aspecto de la Tribu o mover una bestia hacia la localización actual de la Tribu.

Al final de la fase cualquier casilla revelada que no esté en contacto con la localización actual de la Tribu desaparece salvo que tenga un cuervo sobre ella.

Si la Tribu regresa a esa casilla se generará de nuevo.

Las bestias permanecen aunque la casilla en la que se encuentran desaparezca. Hay un territorio y la bestia está ahí, pero la Tribu no sabe que es lo que hay.

### ● **Habilidades de personaje**

#### ♡ **Corazón**

En la fase de movimiento puedes inspirar a la Tribu, mejorando la Moral, la Fe o el Descontento.

Tira 1 , si ● empeora otro aspecto de la Tribu.

Explica como inspiras a tus compañeros y que consecuencias tienen tus acciones.

#### ☀ **Estrella**

Durante la fase de movimiento tira 2 para invocar el favor de los altos poderes.

○○ guarda las . Puedes cambiar cualquier ● en una tirada posterior tuya o de otro personaje por tus ○.

Devuelve la ● a la bolsa del destino y explica cómo han intervenido los altos poderes.

○● mejora un aspecto de la Tribu y empeora otro.



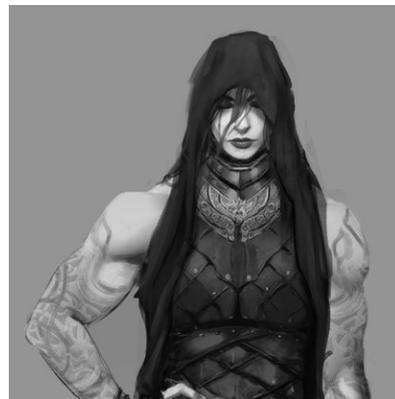
●● los dioses están ausentes. No podréis recurrir a sus poderes hasta la siguiente fase de movimiento. Ninguna tirada se podrá justificar por medio de la magia o la intervención divina.

### Ojo

Posees 2 cuervos que puedes mover por el mapa. Estos cuervos comienzan en la localización de la Tribu y cada fase de movimiento pueden moverse una casilla o regresar a la localización de la Tribu.

Estos cuervos otorgan visibilidad en su casilla.

Genera los territorios como si la Tribu hubiera entrado en ellos, aunque no se desatan efectos adicionales.



### Escudo

En la fase de movimiento puedes reforzar las defensas de la Tribu y conseguir nuevos recursos, mejorando la Amenaza, los SUmistros o las Defensas.

Tira 1 , si ● empeora otro aspecto de la Tribu.

Explica que haces y que consecuencias tienen tus acciones.

### Neblina

Si hay una bestia en la localización de la Tribu añade 1● a la bolsa del destino para evitarla.

Durante la fase de Acción podéis actuar en una región vecina desvelada por 1●.

### Fauces

Tu naturaleza bestial te permite mover un espacio una bestia durante la fase de movimiento.

Incrementa la Amenaza.



## ● Rasgos de la Tribu

Todos los rasgos de la Tribu comienzan en 3.

### Moral

Si la Moral se reduce a 1 cada vez que la Tribu se mueva deberá empeorar otro rasgo diferente.

### Fe

Mientras la Fe esté en 1 los personajes no podrán justificar sus acciones con magia o la intervención de los grandes poderes.

### **Suministros**

Si los Suministros están en 1 y algo ocasiona una pérdida de Suministros esta perdida se transmitirá a otro rasgo de la Tribu.

### **Defensas**

Mientras las Defensas estén a 1, acampar (no moverse y mantenerse en la localización actual) hace que empeore otro aspecto.

### **Descontento**

Si el Descontento llega a 6 reducelo a 3 y empeora en 1 punto todos los demás rasgos de la Tribu.

Recuerda que empeorar el Descontento implica subirlo, y mejorar el Descontento implica reducirlo.

### **Amenaza**

Si el nivel de Amenaza está en 1 comienza las misiones en posición Controlada.

Si el nivel de Amenaza está en 6 comienza las misiones en posición Desesperada.

Recuerda que empeorar la Amenaza implica subirla, y mejorar la Amenaza implica reducirla.

## 4. Referencias

Algunas referencias que han influido especialmente en la creación de este juego.

- Películas

Mad Max.

Water World.

Terminator.

- Series

Attack on Titan

- Videojuegos

Shadow of the Colossus

God of War

- Cómics

Las historias sobre tribus del Caos de Warhammer Fantasy y los cultos de Warhammer 40k.