

# La Tribu



Los páramos : ¿quién los habita? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿qué nos une? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿cómo son? \_\_\_\_\_

La fe : ¿qué promete? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# EL CORAZÓN

El liderazgo que nos mantiene unidos.

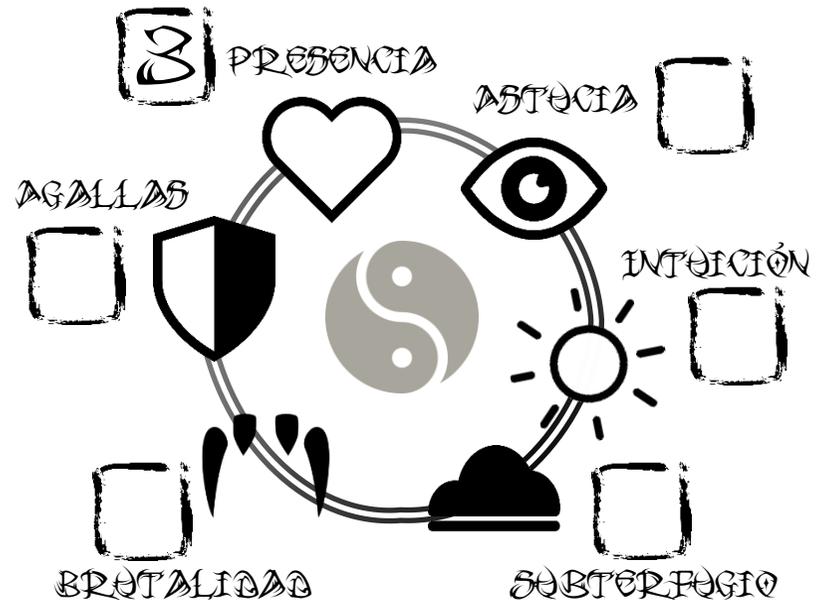
Las esperanzas y buenos deseos de La Tribu.



**X** Moverse: empeora 1 rasgo.



**Inspirar** : mejora la Moral / Fe / Descontento. Si ● empeora otra.



# LA TRIBU



Los páramos : ¿qué hay extraño? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿qué os diferencia? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿qué extraño poder tienen? \_\_\_\_\_

La fe : ¿qué poder otorga? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# LA ESTRELLA

El misticismo que nos comunica con los altos poderes.

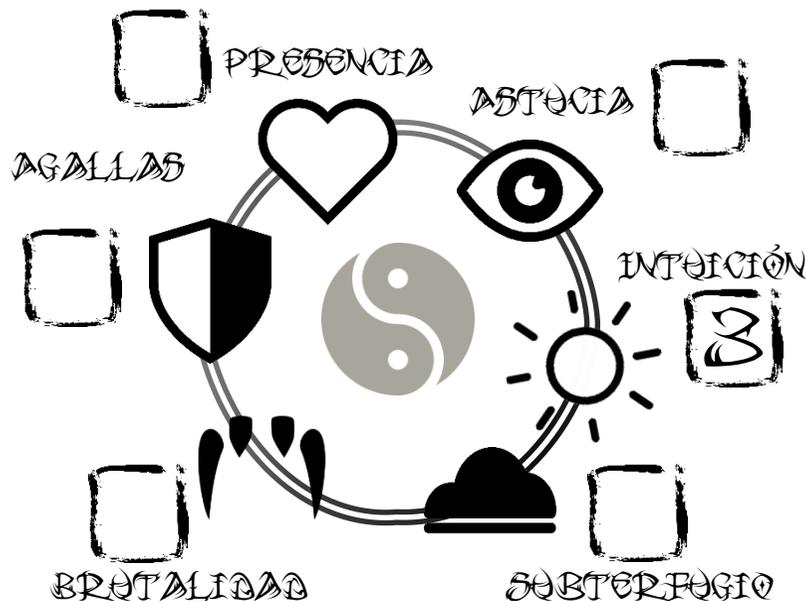
La confianza de La Tribu en los altos poderes.



**X** No se puede recurrir a los altos poderes



**Favor divino** : sacar 2 ⚔. Si oo guardar, o• mejorar 1 aspecto y empeorar otro, •• los dioses están ausentes.



# La Tribu



Los páramos : ¿qué aspecto tienen? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿cómo os desplazáis? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿cómo podéis evitarlas? \_\_\_\_\_

La fe : ¿cómo ayuda en el día a día? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# EL OJO

La curiosidad que nos descubre los páramos.

Los víveres y artículos que nos ayudan a persistir.

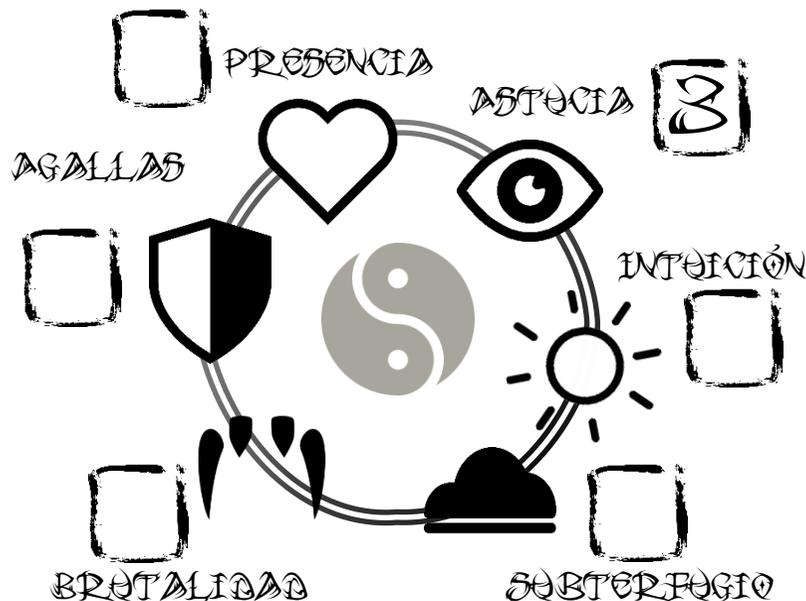
SUMINISTROS



Cualquier pérdida de Suministros se transfiere a otro aspecto



**Cuervos entrenados** : puedes mover los cuervos a territorios adyacentes. Otorgan visibilidad.



# La Tribu



Los páramos : ¿qué los habita? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿cómo os defendéis? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿qué teméis? \_\_\_\_\_

La fe : ¿qué pide? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# EL ESCUDO

La fortaleza que nos defiende de las amenazas.

Los compañeros y los objetos

DEFENSAS

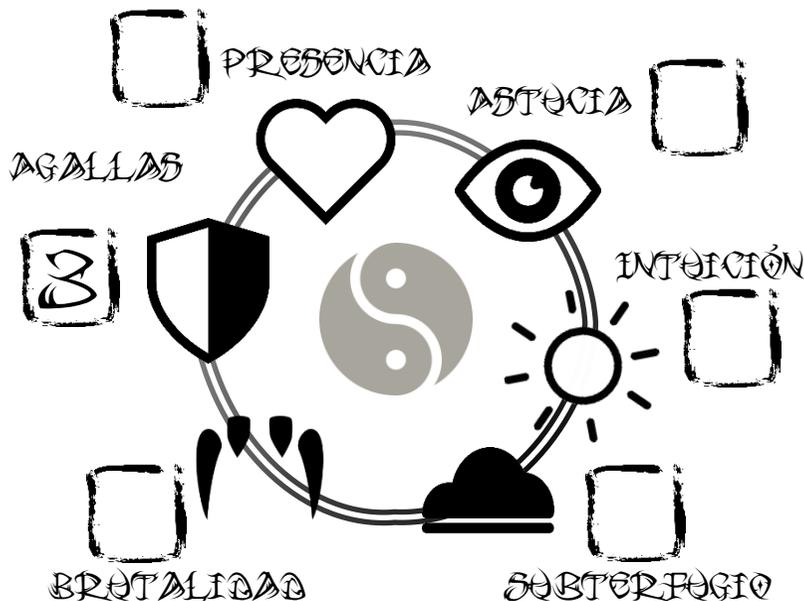
que defienden La Tribu.



Acampar: empeora 1 aspecto



**Maniobras** : mejora la Amenaza / Suministros / Defensas. Si • empeora otra.



# LA TRIBU



Los páramos : ¿qué se oculta? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿qué ocultáis? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿qué desconocéis? \_\_\_\_\_

La fe : ¿qué prohíbe? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# LA NEBLINA

La rebeldía que evita el estancamiento.

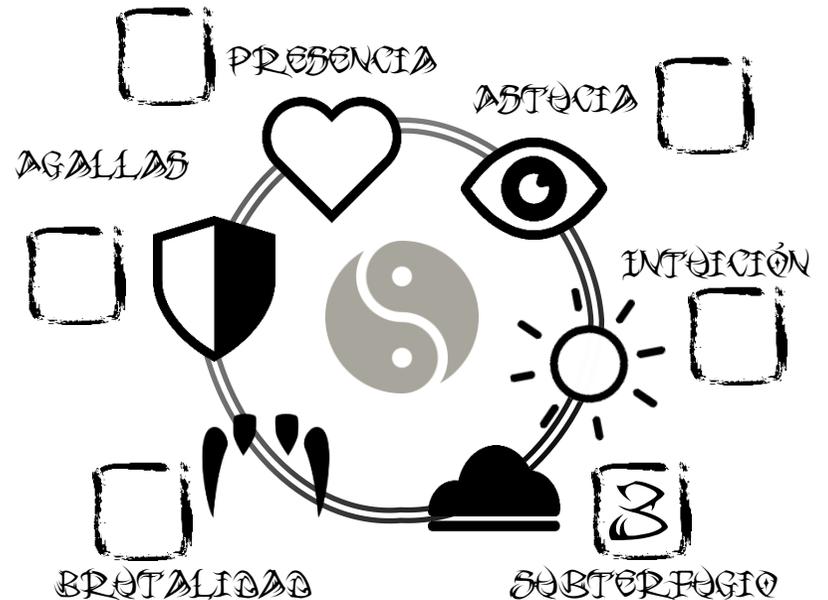
La necesidad de cambio.



**X** Revuelta: borra todo el descontento y empeora un paso todos los demás aspectos de La Tribu.



**Infiltración** : Evita combatir con la bestia por 1 • . Podéis actuar en una región vecina por 1 • .



# La Tribu



Los páramos : ¿qué amenaza? \_\_\_\_\_

La Tribu : ¿por qué os temen? \_\_\_\_\_

Las bestias : ¿qué relación tienes con ellas? \_\_\_\_\_

La fe : ¿cómo se manifiesta? \_\_\_\_\_

## ESTRÉS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

## HERIDAS

3		¡Ayuda! +1 o
2		-1 •
1		Efecto menor

# LAS FAJES

El monstruo que nos recuerda la bestia en nuestro interior.

El peligro que acecha en todo momento.

AMENAZA



Comenzáis la misión en posición Controlada.

Comenzáis la misión en posición Desesperada.



**Comunicación monstruosa** : Mueve una bestia un espacio e incrementa un punto la Amenaza.

