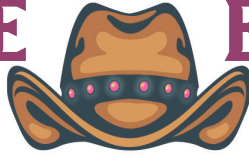


# HOJA DE ERRANTE



NOMBRE

CREDO

*Empiezas con 2 monedas.*

*Cada vez que lo sigas, **ganas una moneda.***

## MEMENTOS

## DETONANTES

*Puedes usar los ejemplos que siguen para inspirarte.*

*Algo...*

*vacío · lleno · que has encontrado · que has fabricado  
· que has tenido siempre · caro · pesado · roto · que  
nunca usaste · escrito · complicado · prohibido · de  
lo que quieres deshacerte · regalado · robado · que  
nunca te quitas · raro*

*Créalos según esta estructura:*

*«Siempre que · Cuando · Cada vez que  
[detonante], [reacción]».*

*La primera vez que un detonante se active durante  
una sesión, **ganas una moneda.***

*Puedes ganar 2 monedas por sesión,  
1 por cada detonante.*

## FLASHBACKS

## CICATRICES

*Si tus cicatrices superan a tus flashbacks,  
el credo deja de tener sentido para ti; táchalo.*

*Cuando las cicatrices totales  
del grupo superen a vuestros  
flashbacks, el juego termina.*



MONEDAS

