



HOJA DE GRUPO

REGLAS DURAS



ADQUIRIR UN FLASHBACK

Gasta una moneda para adquirir un flashback. Descríbelo con una frase y ponlo en tu Hoja de Errante. Elige a otro jugador que te haga una pregunta y responde con una historia corta.

Estas son preguntas de ejemplo. Intentad que encajen en la situación y revelen más sobre el Errante:

- Hace mucho tiempo, alguien intentó enseñarte esto. **¿Qué fue lo más difícil?**
- Aprendiste observando a alguien. **¿Quién era?**
- Siempre has tenido miedo de intentar algo así. **¿Por qué?**
- Otro miembro del grupo te dio un consejo que te ayudó. **¿Cuál fue?**
- Este flashback está relacionado con otro de tus flashbacks. **¿De qué manera?**
- Nunca quisiste tener este flashback. **¿Qué ocurrió?**
- La última vez que intentaste algo así, no acabó bien. **¿Qué vas a hacer distinto ahora?**

ADQUIRIR UNA CICATRIZ

Las cicatrices son como flashbacks negativos. Al adquirir una, elige otro jugador que te haga una pregunta. Respóndela con una historia corta, y descríbela con una frase en tu Hoja de Errante.

Cuando el número de cicatrices supere al de los flashbacks, pierdes tu credo.

Estas son preguntas de ejemplo. Intentad que las preguntas encajen en la situación y revelen más sobre el Errante.

- Alguien que no te gusta hizo algo parecido. **¿Por qué no quieres ser como esa persona?**
- Has recibido una cicatriz física durante este suceso. **¿Cómo es?**
- Esta cicatriz te recuerda a una vez que te metiste en líos. **¿Qué hiciste?**
- **¿En qué momento has faltado a tu credo?**
- Alguien cercano a ti no está de acuerdo con tu credo. **¿Quién es? ¿Por qué?**
- **¿A quién abandonaste para seguir tu credo?**
- Sacrificaste algo importante por alguien que te importaba. **¿Qué fue?**

HACER ALGO DIFÍCIL O PELIGROSO

CON FLASHBACK

Si tienes un flashback relevante, **lanza dos monedas:**

- **Cara + Cara:**
Éxito rotundo.
- **Cualquier otra combinación:**
Lo consigues, pero adquieres una cicatriz.

SIN FLASHBACK

Si no tienes ningún flashback relevante, **lanza dos monedas:**

1^{er} LANZAMIENTO

- **Cara + Cara:**
Lo consigues, pero algo sale mal o hay un contratiempo menor (DJ).
- **Cualquier otra combinación:**
La situación se complica (otro jugador). *Vuelve a lanzar ambas monedas.*

2^o LANZAMIENTO

- **Cara + Cara:**
La situación va a peor (DJ). *Vuelve a lanzar ambas monedas.*
- **Cualquier otra combinación:**
Fallas y debes lidiar con una situación aún peor (otro jugador).

3^{er} LANZAMIENTO

- **Cara + Cara:**
Lo consigues a duras penas, pero la situación sigue siendo nefasta (DJ).
- **Cualquier otra combinación:**
Fallas y la situación empeora aún más (otro jugador). Adquieres una cicatriz.

