

# Mecánicas

- [Lesiones](#)
- [Fenómenos extraños](#)

# Lesiones

No hay remedio milagroso que cierre los tajos y cure la carne. Si un personaje está a 1 HP de marcar toda su salud, recibirá una **lesión**.

El número de lesiones fija el nivel mínimo de estrés del personaje, y no podrá liberar estrés por debajo del mismo a través de ningún método, como un tónico, una habilidad o la acción de liberar estrés en un descanso.

## Recibir y recuperarse de una lesión

Al marcar su penúltimo HP, se marcará una lesión. Además, se lanzará **1d4 + 1** para fijar un contador de **rehabilitación**.

## Rehabilitación

Se podrá elegir la acción de **rehabilitación** en un descanso largo. Trabajar en la rehabilitación avanza cualquier contador propio de este tipo en 1.

# Fenómenos extraños

## Contacto empático

Aquellos individuos tocados por el Origen son capaces de comunicarse y sentir las emociones de su entorno en situaciones de peligro. Una vez por sesión, un personaje puede sumar el número de cicatrices y lesiones que sufre actualmente a su **Instinto**.

## Entendimiento mutuo

Pese a no compartir idioma, aquellas personas afectadas entienden a y se comunican con la gente local como si hablasen su propio idioma, siendo conscientes de que no es el caso. No obstante, si alguien desea no ser escuchado o comprendido, es posible que no funcione.

La palabra escrita podrá llegar a entenderse de igual manera, pero dependerá en gran medida de la naturaleza del texto y su voluntad para revelarse.