

# GÉNESIS – Compañero de Partida

Sistema de rol basado en d6

---

*Y el mundo nació de nuevo.  
Ante mis ojos y bajo mis pies vi como la voluntad del hombre se hacía de nuevo realidad, y tomaba control de su destino por primera vez en mil años... no, por primera vez desde su creación.*

*Me pregunto cual será su futuro.  
No estaré aquí para verlo.*

*- El hombre al que el mundo conocía como Dios.*

# Índice

Condiciones alteradas.....	3
Tabla.....	3
Tipos de modificador.....	4
Tabla.....	4

## Condiciones alteradas

Todas las condiciones están asociadas a un **Grado de Severidad**. Este no modifica los efectos de la condición, pero sí qué tan complicado puede ser librarse de ella. Como base, **debe superarse una tirada de CD igual a Grado de Severidad x4 de la habilidad indicada para librarse de la condición a voluntad, con un costo de aguante igual a la mitad del Grado de Severidad redondeado hacia arriba**.

Esta “acción” siempre se tomará antes de comenzar un nuevo turno, a no ser que por influencia de objetos u otros personajes pueda tomarse antes.

Tabla

CONDICIÓN	EFFECTO
Aturdido ( <i>Resistencia</i> )	La criatura pierde la mitad de los dados de cualquier tirada a realizar, y sus valores pasivos (como Dureza para reducir daños) sólo cuentan como la mitad.
Cegado ( <i>Inmunidad</i> )	La criatura sólo podrá utilizar dados máximos en una tirada iguales a su característica de INS, y rangos iguales a su habilidad de Intuición (INS)
Incapacitado ( <i>Dureza</i> )	La criatura sólo recupera la mitad de su Aguante Total al comenzar su turno.
Inconsciente ( <i>Influencia</i> )	La criatura no podrá tomar acciones, y sus valores pasivos contarán como 0.
Sangrado (X) ( <i>Medicina,</i> <i>Supervivencia</i> )	Cada turno de la criatura sangrante, X se reducirá en 1. Cuando X alcance 0, la criatura sufrirá una <i>herida grave</i> sin localización ni complicaciones, y cesará el sangrado.

# Tipos de modificador

Cada vez que recibimos un modificador, este está asociado a un *Tipo de Modificador*. No podemos tener más de dos modificadores asociados a un mismo *tipo de modificador* en efecto simultáneamente; tomaremos siempre el de mayor impacto.

**Los tipos de modificador existen en pares positivos/negativos que se contrarestan entre si.** Cuando dos valores opuestos permanecen activos, tomaremos el total de la diferencia entre ellos.

Todo *tipo de modificador* está asociado a una característica, aunque estos siempre imponen negativos a toda acción. Distintas dotes, habilidades o poderes pueden modificar cómo un personaje interactúa con estos modificadores. **Existen modificadores base o totales, que siempre tomarán su valor absoluto y son acumulables.**

Tabla

MODIFICADOR	INFLUENCIA EN...
<i>Vigor/Dolor</i>	(FIS) El estado físico de tu personaje, sea por exaltación o por el peso de sus heridas.
<i>Confianza/Indecisión</i>	(INS) La capacidad que tu personaje cree tener para alcanzar sus objetivos.
<i>Valentía/Temor</i>	(EST) El estado emocional de tu personaje en el momento de actuar.
<i>Competencia/Torpeza</i>	(EXP) La maestría de tu personaje sobre la acción que va a tomar.
<i>Dominio/Caos</i>	(POD) La influencia de tu personaje sobre su entorno; su presencia en el mundo.