

# CREACIÓN DE PERSONAJES RESUMIDA PARA REDENCIÓN

La creación de Personajes se basa en un sistema de asignación de puntos, no intervienen tiradas de dados. A lo largo de la Creación de Personajes buenas puntuaciones, aquellas que están por encima de la media o que nos proporcionan nuevas Habilidades tienen un coste en puntos, sin embargo, aquellas puntuaciones por debajo de la media o niveles en Trasfondos Desventajas, nos aportan nuevos puntos que gastar a nuestra elección.

## ELEMENTOS

☒ **Especie:** existen cuatro especies básicas para interpretar, descendientes del ser humano clásico; selenitas (humanos acostumbrados a la vida en gravedades muy bajas), marks (humanos acostumbrados a la vida en Marte), GENs (humanos modificados genéticamente con capacidades naturales potenciadas) y humanos estándar (terrano).

☒ **Atributos (30 puntos):** el Personaje se configura con 10 atributos básicos que son la descripción de sus características innatas: Fortaleza, Constitución, Destreza, Rapidez, Inteligencia, Sabiduría, Atractivo, Carisma, Percepción y Voluntad.

☒ **Trasfondos (30 puntos):** Los Trasfondos, consistentes en Ventajas y Desventajas particularizan nuestro Personaje mostrando habilidades especiales, situaciones sociales específicas, condiciones físicas concretas, etc.

☒ **Habilidades (30 puntos más los asignados por la edad del Personaje):** Las Habilidades representan lo que el Personaje sabe y no sabe hacer y en su caso cómo de bien sabe hacerlo (Programación, Supervivencia, Pilotaje espacial, etc.).

☒ **Estabilidad Mental (5 puntos):** Indica el nivel de salud mental del Personaje, su estabilidad a la hora de enfrentarse con situaciones horribles, estresantes, desafiantes de la lógica y los valores básicos humanos.

☒ **Reacción:** Mide nuestra rapidez de actuación. Se calcula con la suma de los valores de los Atributos Rapidez y Percepción. La Reacción nos proporciona también, aparte de un Nivel de Chequeo y capacidad de actuación inicial, un Modificador de Reacción.

☒ **Factor de Movimiento:** Nos muestra la capacidad de desplazamiento del Personaje. Resulta de la suma de los valores de los Atributos Destreza y Rapidez.

☒ **Capacidades GEN:** Constituyen habilidades únicas a las que solo pueden acceder los GENs gracias a los increíbles avances logrados en ingeniería genética. Para su adquisición se utilizan puntos de Trasfondo.

☒ **Heridas:** La cantidad de daño que un Personaje puede absorber se calcula multiplicando el Nivel de Constitución por diez y dividiéndolo por

cinco. Si un Personaje tiene Constitución 5, tendrá un aguante máximo de 50, al dividirlo entre 5 nos dará los diferentes niveles de Herida (10-19 Herida Leve, 20-29 Herida Moderada, etc.).

## PASOS

- ☒ Hacerte una idea de lo que quieres que sea tu Personaje: características físicas (apariencia, sexo...), personalidad, profesión, etc. Pensar en el trasfondo y el universo de juego antes de llevarlo a cabo.
- ☒ Definir la edad del Personaje. La edad nos especifica los puntos que vamos a disponer para invertir en Habilidades. Definir la especie a la que pertenece el Personaje. La especie caracteriza rasgos particulares y condiciona la situación del Personaje en la sociedad.
- ☒ Configurar los Atributos.
- ☒ Escoger los Trasfondos.
- ☒ Determinar niveles de Habilidad.
- ☒ Definir el nivel en Estabilidad Mental.
- ☒ Calcular el nivel de Reacción.
- ☒ Especificar el Factor de Movimiento.
- ☒ Incluir las Capacidades GEN (si corresponde).
- ☒ Calcular el Nivel de Herida que puede aguantar el Personaje.

## CALCULO DE COSTES

La creación de Personajes así como el sistema de juego en general utiliza siempre la misma progresión a la hora de calcular costes, efectos, modificadores, etc. Esta escala se basa en el sumatorio:  $\sum N$ , o lo que es lo mismo, Nivel 1 cuesta 1, Nivel 2 cuesta  $1+2=3$ , Nivel 3 cuesta  $1+2+3=6$  y así sucesivamente. El Nivel de Coste puede ser diferente del Nivel de Juego, por ejemplo, el Nivel 1 de puntuación de juego puede tener un Nivel 4 de coste, eso quiere decir que el Nivel 1 de puntuación de juego puede tener un coste de Nivel 4:  $1+2+3+4=10$  (se dice que su Nivel de Escala está penalizado).

Así mismo hay escalas que tienen añadido un modificador, por ejemplo, puede que en determinada escala en vez de tener como Nivel de Coste el sumatorio  $\sum N$ , sea  $\sum N+4$  lo que quiere decir que N1 cuesta  $1+4=5$ , N2 cuesta  $1+2+4=7$  y así sucesivamente. En la mayor parte de los casos se sigue los estándar  $\sum N$  y  $\sum N+4$ .



# GUÍA RÁPIDA DE JUEGO

**R**edención se juega únicamente con un dado de veinte caras (1d20), se llama Chequeo al hecho de obtener una puntuación con dicho dado.

Las escalas de Redención (valor de las diferentes puntuaciones numéricas que conforman el reglamento del juego) están comprendidas prácticamente en su totalidad en intervalos de 1 a 10 para estándares humanos, sabemos pues que una puntuación de Nivel 7 en Fuerza es algo notable, mientras que N15 es algo sobrehumano. Este concepto se aplica tanto a nuestro Nivel de conocimientos sobre determinada materia (Ej.: astrofísica) como a la capacidad de determinada arma de causar daño (un arma de Daño 7 será un arma bastante dañina para estándares humanos, un arma de Daño 14 será un arma muy pesada montada en algún vehículo), etc.

## TIEMPO

El tiempo se mide en Momentos de Acción, equivalen aproximadamente a un segundo.

Llevar el control del tiempo que nos lleva realizar determinada acción es lo que nos permite el cálculo de la Iniciativa, sirve para reflejar quien actúa antes que quien y qué acción tiene antes lugar (Ej.: ver quien desenfunda antes en un duelo).

La Iniciativa tiene dos fases; el primer Momento de Acción se calcula con la diferencia entre los Diferentes Niveles de Reacción implicados, si un Personaje tiene Iniciativa 12 y otro 9, el Primer Momento de Acción será para el Personaje con Iniciativa 12 que actuará en el Momento de Acción 0 y el segundo Personaje actuará en el Momento de Acción 3 (12-9). Los siguientes Momentos de Acción en los que actúa cada Personaje se calculan simplemente sumando al primer Momento de Acción la duración de la acción a emprender. Si actuamos en el Momento de Acción 3 y vamos a emprender otra acción que nos lleva 5 Momentos de Acción, nuestra siguiente acción será en el Momento 8.

## CHEQUEOS DE ACCIÓN

Los Chequeos nos sirven para solucionar situaciones de conflicto, son aquellas situaciones en las que no tenemos muy claro si vamos a tener éxito o no (forzar una cerradura, convencer a un guardia, etc.). El Chequeo se realiza sumando nuestro Nivel de Atributo a Nuestro Nivel de Habilidad y sacando igual o menos en 1d20. Si tenemos Destreza 6, Atletismo 5 y estamos intentando realizar correctamente un salto, tendremos que sacar 11 o menos con nuestro d20.

**Niveles de Dificultad:** Existen diferentes modificadores que marcan la complejidad de cada acción, se suman o restan a nuestro Nivel de Chequeo. Si antes teníamos que sacar 11 o menos para realizar correctamente un salto (altura normal), aplicaremos modificadores dependiendo si es un metro, son dos metros, terreno húmedo, tenemos una lesión, etc.

**Éxito y Fracaso:** La diferencia entre el Nivel Objetivo (el 11 antes mencionado) y el resultado obtenido es el Nivel de Éxito o el Nivel de Fracaso, marca que la acción emprendida se consiga o no con mayor o menor perfección.

**Combate:** Los Chequeos de las situaciones de combate se realizan igual que cualquier otro Chequeo, lanzamos 1d20, si obtenemos una puntuación igual o menor, entonces impactamos. Impactar no es sinónimo de dañar, podemos disparar con un tirachinas a un tanque y no le dañaremos. Cada arma

tiene un Nivel de Penetración que nos indica que tipo de protecciones puede traspasar, un Nivel de Penetración igual o superior al Nivel de Protección traspasará y dañará a su objetivo.

El Daño que hace un arma se calcula de la siguiente forma: Daño del arma multiplicado por el Nivel de Éxito obtenido por el atacante, a este resultado se le resta el Nivel de Protección pertinente (Ej.: proveniente de la armadura que portemos), ese es el daño que recibimos.

## HERIDAS

Suponiendo Constitución 5, nuestro Nivel de Herida Leve sería 10, cualquier ataque que nos provoque entre 10 y 19 puntos de daño nos causará una Herida Leve. Los siguientes Niveles de Herida serían 20, 30, 40, hasta Herida Mortal 50, o lo que es lo mismo nuestra Constitución multiplicada x2, x4, x6, x8 y x10.

Cada Nivel de Herida lleva asociado un Modificador de Acción negativo, la Herida Leve o de Nivel 1 tiene un -1, una Herida Moderada o de Nivel 2 tiene -3 y así hasta Herida Mortal o de Nivel 5 que tiene -15. Sigue la progresión  $\Sigma N$  (Ej.: Nivel  $3=3+2+1=6$ ) para calcular los Modificadores de Acción asociados a cada Nivel de Herida. Para ver cuantas Heridas de cada tipo y la mezcla de ellas que puede aguantar un Personaje, basta con sumar los Modificadores de Acción asociados, si sumamos un Modificador de Acción -15 implica que la acumulación de Heridas nos ha provocado la muerte (Ej.: una Herida de Nivel 4 tiene un Modificador de Acción -10 y 5 Heridas Leves -5).

## ESTABILIDAD MENTAL (EM)

La EM sirve, como su nombre indica, para reflejar nuestro nivel de salud mental, los Personajes pueden enfrentarse a situaciones horribles o estresantes y ello puede que quizá les provoque diferentes trastornos: un ataque de ansiedad, sensación de pánico, fobias y enfermedades mentales, etc. La Hoja de Personaje refleja unas casillas para medir el Nivel de Tensión que vamos acumulando, una vez alcancemos 10 Niveles de Tensión, deberemos realizar un Chequeo de EM y ver lo que ocurre. Los Trastornos producidos, al igual que las Heridas, tienen 5 Niveles y llevan Modificadores de Acción asociados.

## VOLUNTAD

La Voluntad del Personaje representa su capacidad de autocontrol y dominio propio, de forma que pueda obligarse a realizar acciones que pudieran parecer imposibles o extremadamente difíciles, que simplemente se llevan a cabo por el firme propósito de conseguirlo acompañado de un carácter de hierro. Invertiendo puntos de Voluntad (la Voluntad Natural deja de ser igual a la Temporal y en subsiguientes Chequeos de Voluntad utilizaremos el Nivel Temporal del Atributo), el Personaje puede entre otras cosas:

☒ Antes de realizar un Chequeo tirar un dado adicional por cada punto de Voluntad invertido y escoger la mejor puntuación.

☒ Reducir los Modificadores de Acción asociados al Nivel de Herida en 1 Nivel por cada Punto de Voluntad utilizado.

☒ Eliminar Niveles de Aturdimiento y Tensión.

...

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.