





BIENVENIDO AL MAÑANA

►► Supongo que quieres respuestas.

¿No es así?

Pues bien, seguramente seré el bien nacido menos indicado para dártelas.

Aunque eso sí, puedes estar seguro que soy el único que encontraras dispuesto a perder su tiempo filosofando con engendros como vosotros.

Joder, no me mires así, cómo quieres que te llame si ni siquiera tienes nombre.

Vale, perdona, pero por muchos que seáis no consigo acostumbrarme, mierda, sigo creyendo que... bueno, da igual, sigamos con lo nuestro.

Quieres respuestas. ¿Y quien no en esta cloaca que nos rodea?

¿Quién eres? ¿a dónde vas? ¿qué te tendrá deparado el futuro? Perdona que me ría, pero todos hacéis la misma puta pregunta, y que coño, ¿te crees que no me despierto cada maldita mañana preguntándome lo mismo?

En fin, bueno, quieres respuestas.

La época dorada de la humanidad comenzó aproximadamente a finales del tercer siglo del tercer milenio. Colonizábamos estrellas, en la Tierra reinaba la paz... Qué demonios, al parecer se vivía como en un infernal cuento de hadas.

Hubo un encuentro, dos galaxias y pico más allá... ¿qué más allá donde? ¡Yo que se!, joder consulta una carta no me toques las..., bueno, vale, no me pongas esa cara, tendré más paciencia.

El caso es que hubo un encuentro, una de nuestras naves, docenas de las suyas. Te puedes imaginar. Pues no, te imaginas mal, no estalló el caos, al menos no todavía. Se tardó un poco pero aprendimos a comunicarnos, nos comunicamos y aprendimos. Aprendimos mucho, demasiado...

Ellos nos enseñaban, no nos pedían nada a cambio, si, lo se, al final por todo se acaba pagando tarde o temprano.

Nos daban acceso a una tecnología que a duras penas lográbamos asimilar, estuvimos así creo que unos veinte años.

Nosotros también les enseñábamos algo, no grandes cosas pero algo. Eso sí, la máquina nos la guardamos para nosotros. Que qué máquina, no seas impaciente joder, todo a su tiempo.

Pues como te decía, al final todo se paga y nosotros pagamos doble. Al parecer eran fugitivos, perdedores de una guerra que ni nos tocaba ni nos importaba, pero tenías que haberlos visto... ¿Yo?, no, no, yo no los vi, en docs de historia y eso. Armaron la puta bola de barro verde hasta los dientes, un par de siglos sin guerras ya les parecía mucho y creían que ya era hora de meterse en una. No, joder, pareces tonto, ese no fue el motivo, creían que les debíamos algo, que les teníamos que devolver de alguna forma esos años de ayuda desinteresada. Desinteresada, ¿no?, pues no, desinteresada no. Nos utilizaron, a todos, a las colonias, a la Tierra, a todos.

No teníamos ni la más pajorera idea de por que íbamos realmente a la guerra, pero fuimos, vaya que si fuimos, toda la maldita capacidad industrial de la humanidad dedicada con un único propósito, el Propósito decían los informativos de entonces.

Llegaron, ¿la fecha?, no creo que importe, mejor olvidarla, pero supongo que la podrás buscar por ahí, a mi nunca me preocupó y desde luego que nací bastante después. El caso es que llegaron y arrasaron, seis días tardó el Señor en crear la Tierra, a ellos no les llevó ni seis putas horas cargársela.

¿Nuestros amigos? ¿los del encuentro?, ¿los innumerables Ki-engir?, pues nos dejaron ahí, solos, en el último momento desaparecieron, ¿dónde?, mejor no saberlo para no tener la tentación de ir a buscarles...

Bien, esa es la historia.

Joder, me estoy cansando, ¿otra pregunta?, engánchate a una base de datos y busca tu las respuestas.

¿Qué quien eres? Me temo que no tengo contestación para eso, no una imparcial vamos, solo tu podrás encontrar respuesta a esa pregunta. Y la verdad, no creo que te guste...

Bienvenido al mañana, abra sus ojos y contemple sin asombro
lo que nos depara el futuro

CAPÍTULO 1: TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Un Juego de Rol es en líneas generales un juego de mesa en el que el tablero y las fichas se encuentran en la imaginación de los Jugadores. Podríamos definirlo también como literatura o teatro interactivo, ya que los jugadores interpretan un papel para el que no hay guión establecido. Esto se lleva a cabo mediante la representación en puntuaciones numéricas de las Habilidades que determinado Personaje posee, puntuaciones que nos sirven para resolver situaciones de conflicto mediante tiradas de dados.

En un Juego de Rol hay dos tipos de Jugadores, el Director de Juego y los Jugadores propiamente dichos. El Director de Juego es el que trama y prepara la historia a jugar, los Jugadores son los que interpretan los Personajes que viven imaginariamente esa historia.

Los Juegos de Rol se componen de una parte de trasfondo y una parte de reglas. La parte de trasfondo te explica el universo o ambientación donde va a desarrollarse la historia a interpretar por los Jugadores (ciencia-ficción, histórico medieval, contemporánea, etc.). La parte de reglas te explica como

crear Personajes para interpretar esa historia (definiendo los conocimientos, cualidades físicas, personalidad, etc. de cada Personaje con el que vayamos a jugar), a la vez que te muestra como resolver situaciones de conflicto (resolver como escalar una pared, cómo reparar una máquina, cómo conseguir controlar un avión a punto de estrellarse, etc.).

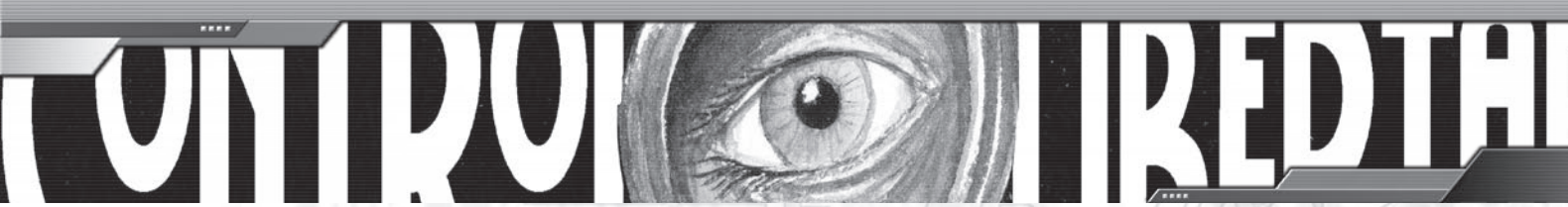
No hay ninguna manera mejor o peor de jugar a un Juego de Rol, hay quien centra más el desarrollo de la partida en la interpretación personal del Personaje y a quien le gusta más la acción representada mediante las reglas y tiradas de dados. Si cada posición fuera un extremo, entre medias tendríamos infinitas posibilidades.

Para jugar a un Juego de Rol no hace falta más que papel, lápices, unos cuantos dados y de entre tres a seis amigos alrededor de una mesa. Redención Juego de Rol se juega con dados de veinte caras.

EJEMPLO DE PARTIDA

Juan (Director de Juego): Estáis reunidos para un briefing en las oficinas centrales del Gabinete de Seguridad del espaciopuerto. A través del ventanal que ocupa todo el fondo de la sala veis con claridad el puerto espacial, con más de una docena de lanzaderas embarcando y desembarcando pasaje y carga. Vuestro oficial al mando, el teniente Pulver, os está dando instruc-





ciones rutinarias acerca de las distintas tareas a acometer durante el día de hoy; revisar los controles de equipaje de las pasarelas F y G, acompañar a un senador que viene de Schiaparelli y estará aquí en apenas diez minutos desde la nave que lo trae a la escolta que lo recoge a la salida del espaciopuerto, investigar un pequeño hurto, acudir a las 12:00 a la entrada 22 a reforzar los equipos antidisturbios que controlarán la realización de una manifestación por parte del Movimiento Nueva Humanidad, y un largo e interminable etcétera.

El día parece que va a ser igual de monótono que siempre, el teniente Pulver habla y habla sin parar cuando de pronto una tremenda explosión os sacude en vuestros asientos, las luces parpadean para finalmente apagarse, al teniente Pulver parece golpearle un cascote que se desprende del techo y cae al suelo, las luces de emergencia empiezan a funcionar así como la alarma de incendios.

¿Qué hacéis?

María (agente Hernán): Yo estaba sentada al lado del teniente, así que me acerco a ver su estado, le tomo el pulso y demás y le hablo para ver si me oye.

Luis (agente Roberts): Intento acceder mediante mi ordenador personal al sistema de control de emergencias, para ver donde se ha producido la explosión.

Carlos (agente Olaffson): ¿Está solamente herido el teniente?, ¿cómo se han caído los cascotes?, ¿quiere eso decir que la explosión la hemos notado

encima?, ¿debajo?, bueno, yo me acerco a la puerta y me asomo a ver que se cuece en el pasillo.

Alejandro (agente Alarcón): ¿La explosión ha sonado como si fueran explosivos o cómo algún tipo de accidente?, ¿se oyen gritos o algo?, yo también intento acceder al sistema de control de emergencias mediante mi ordenador, por si acaso el agente Roberts no lo consiguiera.

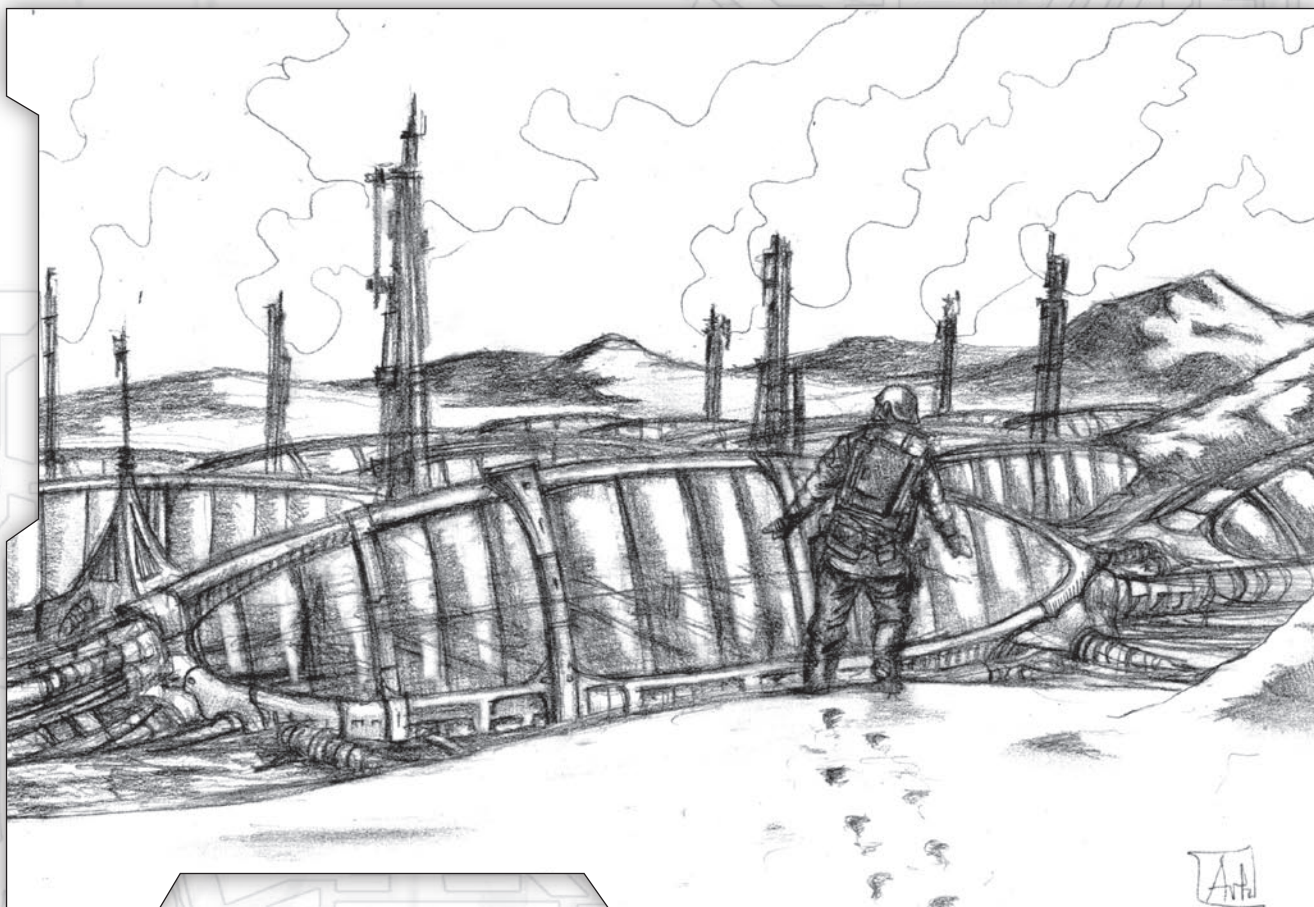
Juan (Director de Juego): Bueno, veamos, en este caso no tiene importancia quien actúa primero, así que os voy contestado en el orden que habéis hablado.

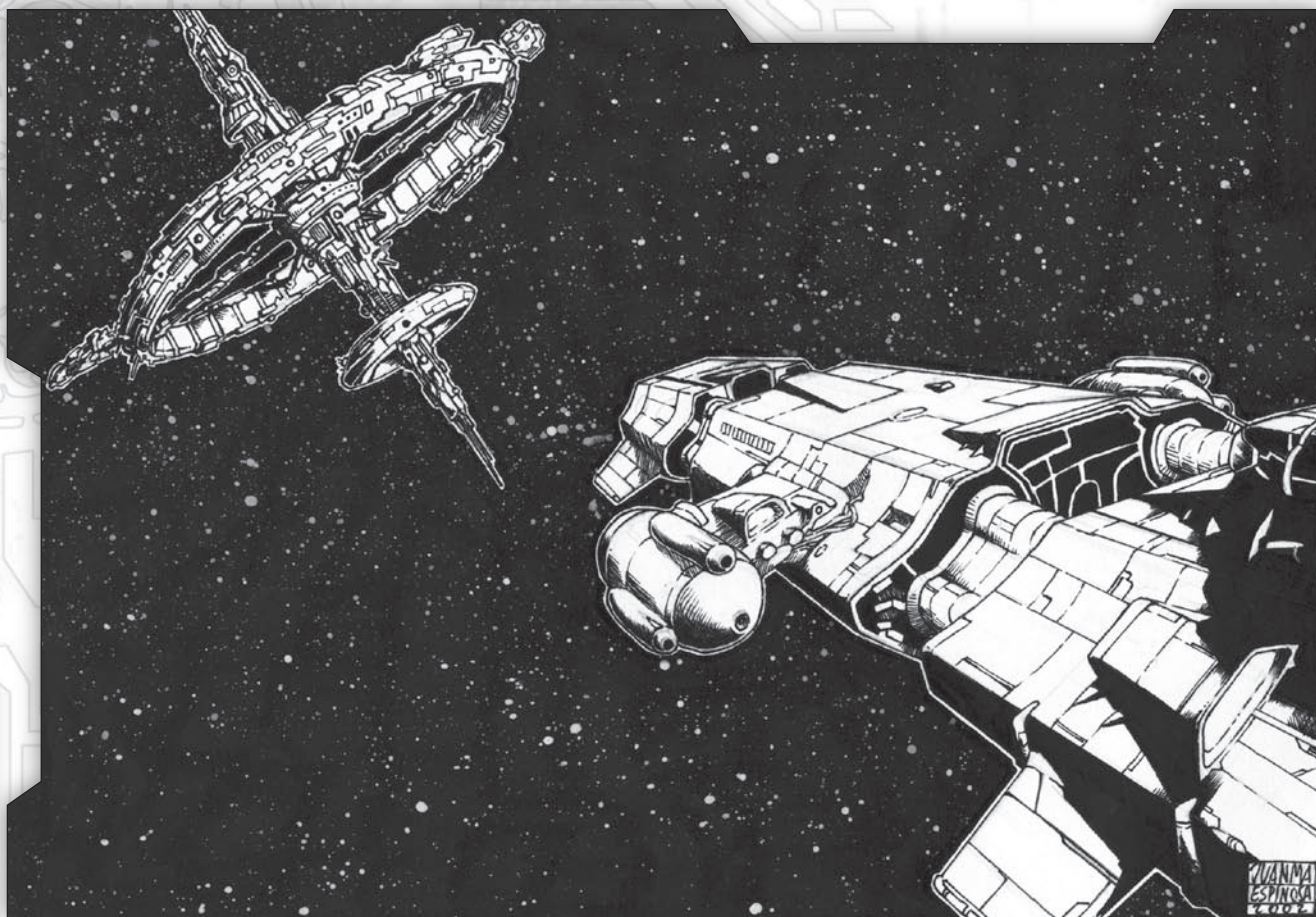
María, te acercas al teniente y ves que ha recibido un fuerte golpe en la nuca, sangra un poco, pero no parece que esté muy mal, de hecho no está inconsciente sino muy atontado, intenta balbucear algo que no entiendes.

Tanto Roberts como Alarcón no logran acceder al sistema de control de emergencias, parece estar saturado y no responde.

Carlos, en la sala solo estabais vosotros y el teniente, y afortunadamente solo el teniente parece estar herido. La explosión parece haberse producido en las propias instalaciones del Gabinete de Seguridad, pero ahora mismo no sabrías decir de donde provenía. Al abrir la puerta te encuentras que el pasillo está lleno de humo y gente que como tu está saliendo a ver que ha ocurrido.

Alejandro, la explosión ha sido eso, una explosión, no sabes nada más por el ruido ni por la onda expansiva, pero lo que si sabéis es que ha sido tremendamente potente.





María (agente Hernán): Hago un Chequeo de Primeros auxilios para ver si consigo reanimar al teniente Pulver, utilizo el botiquín de emergencia que hay en los lavabos.

Luis (agente Roberts): Realizo un Chequeo de Informática para ver si encuentro alguna ruta de acceso.

Carlos (agente Olafsson): Vuelvo a cerrar la puerta, ¿hay mascarillas de emergencia o equipo de algún tipo en la sala donde nos encontramos?

Alejandro (agente Alarcón): Me acerco al ventanal, ¿se ha notado la explosión en el espaciopuerto?

Juan (Director de Juego): Alejandro, el espaciopuerto parece no haber sido afectado, la gente mira y señala en dirección a las instalaciones del Gabinete de Seguridad, pero por ahora no parece que vaya a cundir el pánico ni nada por el estilo.

Luis, logras acceder al sistema de control de emergencias, la explosión se ha producido en el centro de control de las oficinas del Gabinete de Seguridad en el espaciopuerto, se ha provocado un pequeño incendio, los sistemas de emergencia parecen funcionar correctamente, (para obtener esta información Luis habría superado con éxito el Chequeo correspondiente mediante una tirada de dado).

Luis (agente Roberts): Leo en alto la información.

Juan (Director de Juego): María, Hernán logra (después de superar mediante una tirada de dado el Chequeo de Primeros auxilios) reanimar un poco al teniente Pulver, este, que parece haber oído al agente Roberts informarnos os dice:

“Tiene que ser el senador, coff, coff, tenéis que protegerle a toda costa, coff, coff, no hay nada lo suficientemente importante como para justificar hoy este atentado...”

Alejandro (agente Alarcón): Pero, ¿por qué sabe que es un plan para atentar contra el senador y no un simple accidente?

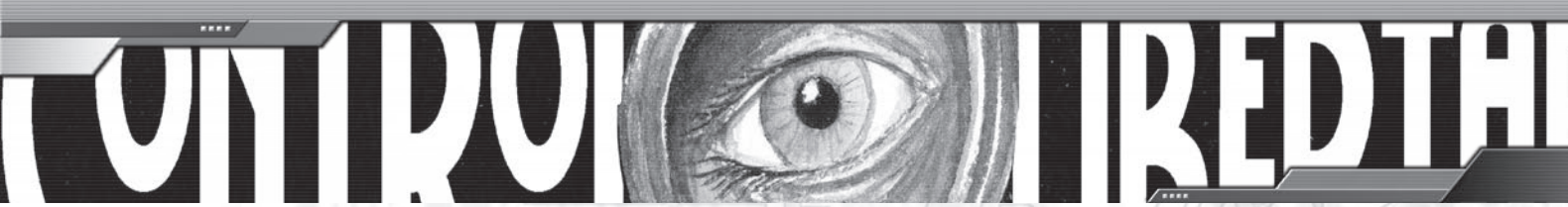
Juan (Director de Juego): De pronto, otra explosión, si cabe aún más fuerte que la anterior, sacude el suelo bajo vuestros pies, ¿qué hacéis?

REDENCIÓN JDR

RedenCIÓN es un Juego de Rol en el que toma forma el futuro de la humanidad en el año 2387. Una época en la que el ser humano había conquistado las estrellas para acabar siendo expulsado de ellas.

En Redención Juego de Rol los Jugadores interpretan Personajes miembros de una sociedad tecnocrata en extremo que se encuentra en continua lucha por la supervivencia. Una sociedad enfrentada a sus propias miserias y a la continua amenaza de una frontera, el espacio, antaño soñada por muchos y de la que hoy se lucha por escapar.

El universo que toma forma en este libro nos muestra las relaciones de un pasado lejano, de nuestra historia antigua, de civilizaciones olvidadas con el paso de los siglos, con un presente y un futuro repleto de peligros. El Egipto de los faraones, la cultura sumeria, el misticismo hindú..., todo ello se rela-



ción con el porqué de la existencia humana y las claves de las que dependerá su supervivencia.

Redención es un juego de supervivencia, de supervivencia espacial. El ser humano es un exiliado en un entorno, el espacio, que no puede aceptarle y con el que lucha día a día. Un planeta antaño llamado hogar, la Tierra, está repleto de peligros y amenazas acechándonos en nuestra ilusión por regresar a él. Los pocos humanos supervivientes de la catástrofe que supuso tener que abandonar la Tierra a su suerte (apenas doce millones), se han organizado en colonias en el Sistema Solar, pero las luchas internas carcomen esta sociedad del s. XXIV. Por si lo anterior fuese poco, la amenaza alienígena es real y preocupante...

EL AYER...

La humanidad, en la tercera década del siglo XXI, después de la Tercera Guerra Mundial, comenzó una carrera espacial que la llevó a un profundo conocimiento del espacio, a establecer bases en planetas de nuestro sistema solar y a colonizar Alpha Centauri y Vega.

La Luna acabó convirtiéndose en un importante puerto espacial, Marte fue terraformado y usado como base de pruebas para paliar los excesos de población de la Tierra, en los anillos de Saturno, en Júpiter, en el cinturón de asteroides y otros planetas se establecieron colonias y bases, se construyó la estación espacial Redención, se consiguió la curvatura del espacio, los agujeros de gusano, que hicieron al hombre entrar en una nueva era y emigrar masivamente a las estrellas.

En pleno desarrollo de los asentamientos terranos en Vega y Alpha Centauri, con terraformaciones de planetas de características similares a Marte concluidas y con millones de hombres y mujeres abriendo paso a una nueva humanidad, hubo un contacto.

El contacto, con seres procedentes aparentemente de la constelación Orión y que como tantas otras para nosotros simplemente era un número y una lucecita en el espacio, ocurrió sin previo aviso. Pese al lógico revuelo y alarma social inicial, dio comienzo una de las épocas doradas de la humanidad, gloriosa y tristemente dorada dicen ahora no sin razón muchos historiadores.

Durante años, más de un siglo, los amantes de la ufología y lo oculto habían divagado acerca de multitud de fenómenos y relaciones entre antiguas culturas de nuestra historia y visitas de seres de otros planetas. Bien, muchos de ellos se convirtieron en auténticos profetas, el ridículo y distanciamiento al que habían sido sometidos por gran parte de la sociedad durante todo este tiempo paso rápidamente a la admiración y reconocimiento.

Los Ki-engir eran una raza de apariencia y semejanza humana, viajaban en gigantescas naves colmena y se ofrecieron y pidieron permiso para establecerse junto a nosotros en el Sistema Solar, una pausa en su ruta, una pausa decían para abastecerse de Helio (al parecer clave en su tecnología) y partir al cabo de quince o veinte años. Obvia decir que las diferentes naciones, de la Tierra y sus colonias, entraron en un profundo debate. La raza humana ha sido por naturaleza, durante siglos, desconfiada, el miedo a lo desconocido imperó en las primeras reuniones. Sin saber realmente el porqué, se acabó dando permiso a las miles de naves que formaban la colmena para abastecerse de Helio en las atmósferas de Urano y Neptuno, a un ritmo de extracción que supondría la permanencia de los Ki-engir en nuestro sistema durante veintitrés años.

Fue nuestro primer error.

Los Ki-engir resultaron ser una raza extremadamente generosa, pagaron el Helio con ingentes cantidades de información de nuevas tecnologías; infor-

máticas, biológicas, pero principalmente energéticas y acerca del desarrollo de potentes Inteligencias Artificiales. Increíblemente agradecidos, y sabiendo que aparentemente podrían coger todo el Helio que quisieran sin poder nosotros hacer nada para evitarlo, no nos preguntamos el porqué de su generosidad.

Fue nuestro segundo error.

Hubo un segundo encuentro, esta vez las cosas fueron algo más difíciles. Nadie sobrevivió para narrar lo ocurrido.

Los Ki-engir nos dieron una triste explicación, casi como si fuéramos niños, acerca de una malvada raza por la cual eran perseguidos a raíz de una gran guerra que llevaba durando ya varios milenios, una guerra que buscaba su exterminio. Pidieron nuestra ayuda, suplicaron nuestra indulgencia por habernos ocultado tan vital información... Lamentablemente les creímos y decidimos unir nuestras fuerzas en algo que los medios de comunicación de la época apoyaron alegremente como el Propósito. Fue nuestro tercer y último error.

Gracias principalmente a las nuevas tecnologías facilitadas por los Ki-engir procedimos a una carrera armamentística de dimensiones hasta entonces desconocidas para la humanidad.

Hubo un tercer encuentro en los límites de nuestro sistema, los Ki-engir nos abandonaron tan rápido como habían llegado y, en apenas meses, los Hijos de Ra, como entonces los conocimos, arrasaron a una humanidad en la cúspide de su esplendor. La práctica totalidad de nuestras bases en diferentes planetas de nuestro sistema fueron destruidas, las colonias de Marte sufrieron daños en un noventa y seis por ciento, el faraónico IKS que ayudaba a crear los agujeros de gusano con los que nos comunicábamos con Alpha Centauri y Vega fue reducido a poco más que polvo espacial por nuestras propias naves para evitar su captura, la Tierra fue completamente arrasada. Solo permanecieron intactos, sin que nunca se haya sabido el motivo real, la práctica totalidad de los asentamientos lunares y la estación espacial Redención.

Tan rápido como vieron, llegaron y vencieron, los Hijos de Ra nos abandonaron sumidos en la destrucción, apenas nos dedicaron un suspiro de su existencia para continuar su aparentemente eterna persecución de los Ki-engir. Dejaron a una humanidad enfrentada al reto de evitar su exterminio...

HOY...

Seenta años después de lo que muchos denominarían el Apocalipsis la humanidad lucha por resurgir de entre sus cenizas.

Como humanidad organizada tan solo quedan los habitantes de Redención (una gigantesca estación espacial en órbita alrededor de la Tierra), los asentamientos lunares y restos de las colonias marcianas. Estos restos, de una civilización a punto de rozar la extinción, apenas suman los doce millones de habitantes y llevan organizados la últimas cuatro décadas en el llamado Congreso de Emergencia Terrano (CET), órgano de gobierno de la nación constituida sobre las cenizas de la Unión Federal de Naciones (organismo supranacional que aglutinaba a la humanidad hasta el Día del Éxodo), nación hoy en día denominada República Solar.

Los contactos con Vega y Alpha Centauri se perdieron con la destrucción del Ingenio de Karl Schwarzschild que orbitaba alrededor de Plutón y nos permitía comunicarnos con nuestras estrellas vecinas. Desde el fatídico día en que los Hijos de Ra entraron en el Sistema Solar nada más se ha vuelto a saber de ellos.

La vida de estos supervivientes pasa por redescubrir y aplicar la tecnología tan comúnmente utilizada hace menos de un siglo. Tecnología clave para la



supervivencia de Redención y las bases lunares, clave para poder por fin acabar la terraformación de Marte y buscar un nuevo Edén para una humanidad hundida.

Los peligros siguen siendo muchos a parte del nada sencillo hecho de la lucha por la supervivencia. Desde el principio de los tiempos la humanidad se ha caracterizado por estar en continuo conflicto, la humanidad del año 2387 no resulta ser diferente y las luchas intestinas son una constante. Diferentes grupos de poder pugnan en el CET por imponer sus criterios, varias sectas apocalípticas generan terror y caos, hay quien cree que los Hijos de Ra no nos han abandonado... El futuro es una oscura incógnita y el presente una auténtica pesadilla.

JUGANDO A REDENCIÓN

En Redención JdR los Jugadores tienen a sus Personajes viviendo en un tenebroso e incierto mundo en el que la lucha por la supervivencia de la raza humana es la realidad presente en la mente de todos.

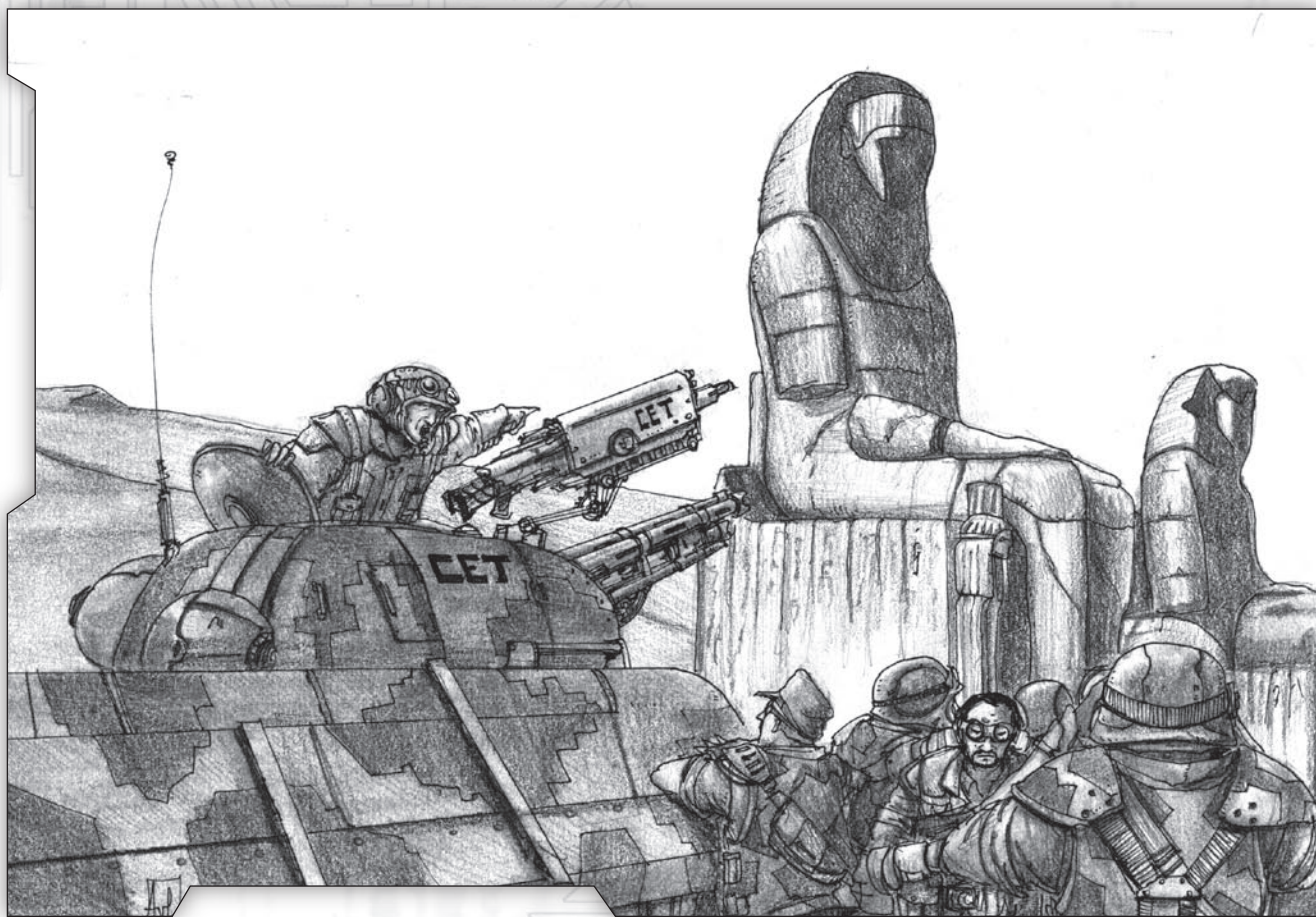
Redención ofrece un universo en el que la humanidad se encuentra enfrentada a amenazas internas y externas. Un universo que mezcla la fascinación que nos despiertan antiguas culturas repletas de misterios (egipcia, sumeria, hindú, el abanico mesoamericano) con una ambientación apocalíptica de ciencia ficción. Investigaciones arqueológicas 2387 años después del nacimiento de Cristo, exploración espacial ambientada con ciencia ficción du-

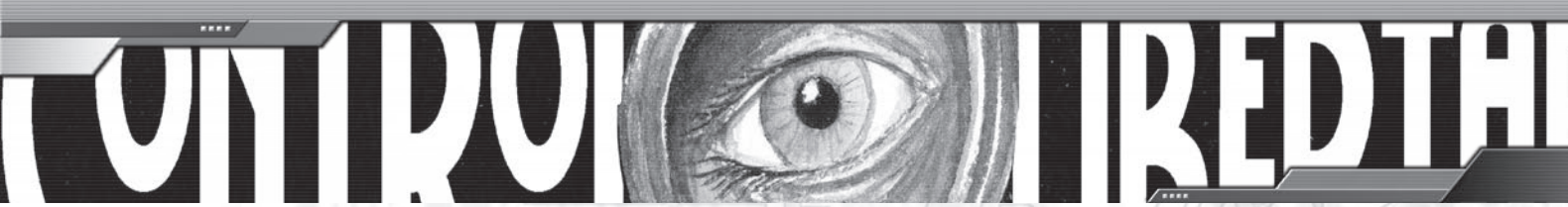
ra, oscuras tramas políticas, el redescubrimiento de un planeta Tierra que lleva décadas sin que la humanidad superviviente organizada se haya preocupado por él. ¿Qué podrán encontrar los Personajes en unas instalaciones secretas olvidadas en un Moscú destruido y abandonado durante más de medio siglo?, ¿qué podrán encontrar en una misión arqueológica al área 54?, ¿qué tienen que ver antiguos jeroglíficos de la pirámide de Keops con el desarrollo de un motor de fusión?...

Los PJs, por norma general, tomarán el papel de agentes del CET (Congreso de Emergencia Terrano), entidad bajo la que se aglutina el gobierno de esta desesperada humanidad. En su calidad de agentes del ente gobernante los PJs se verán enfrentados a todo tipo de retos y enemigos. El hecho de tener una afiliación clara al servicio del gobierno hará que los Personajes se encuentren en el centro de los diferentes acontecimientos que vayan sacudiendo la convulsa situación política de la República Solar, estar en el centro de esos acontecimientos tendrá todo tipo de consecuencias, la popularidad muchas veces puede ser peligrosa...

Los Jugadores, a parte de tener a sus personajes al servicio del CET, podrán también jugar interpretando individuos gestados artificialmente, con capacidades humanas potenciadas por obra y milagro de la ingeniería genética. Serán lo que comúnmente se conoce como GENs.

Lo anteriormente mencionado es el nivel por defecto del juego, una vez familiarizados con su ambientación y dinámica los Jugadores podrán escoger jugar con agentes libres de cualquier facción, profesión o ideología que deseen.





Como conclusión, en Redención Juego de Rol podrás:

- ⊗ Sumergirte en un universo de Ciencia Ficción dura en el s. XXIV. Vivir aventuras de corte espacial realista; naves sin gravedad, viajes espaciales, la vida en estaciones orbitales...
- ⊗ Participar en las oscuras tramas políticas que llenan la actualidad del Congreso de Emergencia Terrano. Peligrosos partidos con ideología nacional socialista, sectas religiosas de ideología radical, organizaciones pro-alienígenas..., enfrentados todos a la Coalición Redención, un cada vez más debilitado partido de tintes tecnócratas que lucha por salvar los restos de una otrora poderosa humanidad.
- ⊗ Interpretar individuos gestados artificialmente (GENs), con capacidades humanas potenciadas y habilidades increíbles, que viven bajo la presión de ser diferentes en una sociedad cada vez más hostil, cuya situación se compara con la vivida por los judíos de la Alemania nazi.
- ⊗ Verte envuelto en tenebrosas amenazas de peligrosa actualidad (terrorismo, sectas apocalípticas, mafias, ocultismo, etc.).
- ⊗ Luchar contra amenazas alienígenas, amenazas presentes y reales que acechan el presente y el futuro de la humanidad.
- ⊗ Descubrir un oculto pasado lleno de misterios. ¿Qué tienen que ver antiguos jeroglíficos mayas con una presencia alienígena demostrada en nuestro planeta?
- ⊗ Investigar las posibles relaciones entre la antigua cultura hindú e individuos con capacidades extraordinarias, capaces según la leyenda de realizar todo tipo de portentos con el poder de la mente.
- ⊗ Averiguar las relaciones entre las antiguas culturas egipcia y sumeria y el ataque a la Tierra ocurrido en el s. XXIV.
- ⊗ Volver a explorar un planeta Tierra devastado, en el que impera la ley del más fuerte, con bandas armadas campando a su antojo y sin ningún tipo de autoridad que pueda defender a los más débiles.
- ⊗ Participar en la transformación de Marte en un planeta apto para la vida humana.
- ⊗ Descubrir los misterios del planeta rojo y saber, por fin, si Marte esconde algo más que arena y polvo. Ahora, cuando la terraformación está en su fase final, quizá Marte esconda lo impensable.
- ⊗ Intentar redescubrir la tecnología tan comúnmente utilizada apenas cincuenta años atrás y que ahora se escapa ante nuestros ojos.
- ⊗ Buscar entre antiguas bases espaciales olvidadas, naves a la deriva y colonias destruidas la información necesaria que nos permita volver a comunicarnos con las colonias que una vez la humanidad tuvo en otras estrellas, de las cuales no sabemos nada desde hace más de cincuenta años.

Más un largo etcétera.

CONTENIDOS

Este libro está organizado en nueve capítulos, a continuación se ofrece el resumen del contenido de cada uno.

- Capítulo 1** **Toda historia tiene un comienzo:** Presente capítulo, en el se explica brevemente lo que es un Juego de Rol y en qué consiste Redención Juego de Rol.
- Capítulo 2** **Un pasado que llama a nuestras puertas:** En este capítulo se ofrece a los Jugadores la historia del mundo de juego, lo que ha llevado a la humanidad a estar como está en el s. XXIV. Constituye cultura general del año 2387.
- Capítulo 3** **Un presente para luchar:** Capítulo de información actual acerca del Congreso de Emergencia Terrano (CET) y la República Solar. Nos dice como funciona social, política y económicamente la humanidad del s. XXIV, sus preocupaciones, aspiraciones, etc.
- Capítulo 4** **Un universo muy cercano a explorar:** Sección de geografía donde se nos cuenta en que partes del Sistema Solar está establecida la humanidad, por donde se ha expandido y cómo, la descripción de cómo se encuentra cada planeta, sus colonias, estaciones espaciales, etc., en el s. XXIV.
- Capítulo 5** **Elección y destino:** Capítulo dedicado a la Creación de Personajes. En esta sección se encuentra toda la información necesaria para poder diseñar los Personajes con los que vayamos a jugar. Es importante leer u ojear con anterioridad los cuatro capítulos anteriores ya que las decisiones que tenemos que tomar en este capítulo se refieren en muchos casos a la situación que ocupa el Personaje en la sociedad del s. XXIV, para lo que es conveniente saber cómo es exactamente esta sociedad y las posibilidades que nos ofrece.
- Capítulo 6** **Sello y uso de la humanidad:** En este capítulo se nos presenta la realidad tecnológica del s. XXIV así como el equipo general que podrán escoger los Personajes durante el juego.
- Capítulo 7** **Marcando la baraja:** Capítulo de reglas que nos explica como funciona la mecánica de Redención Juego de Rol. Presenta un sistema de juego que nos permite resolver todo tipo de situaciones.
- Capítulo 8** **Entre bastidores:** En esta sección se encuentra información reservada exclusivamente al Director de Juego, los Jugadores deberán abstenerse de consultar cualquier contenido de esta sección para el buen desarrollo de la atmósfera de suspense e intriga que la ambientación del juego pretende crear.
- Capítulo 9** **Apéndices:** Utilidades de ayuda al juego, Redención d20.

Ventajas de los Juegos de Rol

Son necesarios entre dos y siete Jugadores (más es complicado de jugar), el desarrollo social del individuo se potencia.

Para lograr alcanzar los objetivos del juego, es necesaria la colaboración de todos los Jugadores, favorecen pues el espíritu de grupo.

Hay que razonar y hablar mucho a lo largo de la partida, con lo que favorecen la capacidad comunicativa.

Para tener éxito los Jugadores deberán aportar soluciones a diferentes problemas y retos planteados, los JdR potencian la imaginación y avivan el ingenio.

La lectura, la escritura, están íntimamente relacionadas con los JdR, suponen un claro empuje en esta dirección.

Los JdR son una alternativa económica de ocio sana, enriquecedora y con posibilidad de compartirla entre niños, jóvenes y adultos.

