



*The High School  
Mecha Panic RPG*

# ACADEMIA TITAN.



*Un juego de Oscar Iglesias*

*M. Juan*



# Academia T.I.T.Á.N.

Tecnología de Integración Táctica con Armazón Neoténio



*“Preparamos a los futuros guardianes de la humanidad”*

Un juego sobre adolescentes y sus problemas estudiando en una academia de mechas.  
Creado por **Oscar Iglesias**.



Ilustraciones propiedad de **Héctor Prieto** usadas con su autorización.

Logo de la academia creado a partir de la siguiente imagen:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Unicorn\\_Condom\\_Logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Unicorn_Condom_Logo.png)

Todo el texto (no ilustraciones) publicado bajo licencia **Creative Commons**.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



## Índice de materias

Intro	6
Preparación	7
Preparación del mundo de juego	8
Creación de estudiantes	9
Jugando en la Academia	14
Fases de juego	14
Referencias	29
Agradecimientos	29

# 1. Intro

Ha pasado varias generaciones desde que construimos el primer Titán. Muchos han sido los pilotos que han aprendido a controlar, combatir y morir en los Titanes. Robots gigantes que necesitan de cinco pilotos perfectamente sincronizados para poder actuar. Nuestra última defensa.

La Academia T.I.T.Á.N. existe para encontrar a estos jóvenes, enseñarles todo lo que necesitan, y convertirlos en los mejores pilotos que puede dar la humanidad. Somos exigentes con nuestros estudiantes porque el manejo de los Titanes es exigente.

Bienvenido a la Academia.

Puedes encontrar toda la información sobre el curso académico en las siguientes páginas. No dude en reportar cualquier duda a su contacto escolar, y en entregar los impresos correctamente cumplimentados en Dirección.

## 2. Preparación

Academia T.I.T.Á.N. es un juego de rol de género “high school mecha panic”, a medio camino entre los juegos narrativo y storytelling.

Todo esto no quiere decir más que nos vamos a enfocar en las historias de los pilotos de la academia, un grupo de adolescentes con problemas de adolescentes en el instituto, y todo ello con un trasfondo de serie de mechas. Pero el foco principal serán los estudiantes.

Como muchos juegos de rol, uno de los jugadores adoptará el papel de Director, llevando la voz cantante de la narración y el ritmo de la partida, controlando todos los personajes que aparecen en la historia que no son los personajes de los jugadores, así como todo lo que ocurre alrededor de estos. Para facilitar la gestión de todo esto precisamente están estas reglas.

El resto de jugadores encarnarán a los protagonistas de la serie, el grupo de estudiantes que deben aprender a manejar uno de los Titanes. Por supuesto estos jugadores también tienen mucho que decir sobre el mundo de juego, ya que son tan importantes para la partida como el Director, pero se centrarán más en describir las acciones de sus personajes y dar ideas para que el Director pueda unirlo todo en una narración interesante.

Academia T.I.T.Á.N. está diseñado para acompañar a los estudiantes durante los 4 cursos que dura su entrenamiento. Siendo cada partida uno de esos cursos, aunque dependiendo del grupo y del número de jugadores puede que un curso se extienda más allá de una única sesión de juego.

Aunque se dan algunas cosas por supuestas, el mundo de juego se terminará de perfilar por los jugadores, asegurando de este modo que se juega en un entorno al gusto de toda la mesa.

Entre las cosas que se dan por supuestas:

- Existen unas máquinas de combate gigantes denominadas Titanes que requieren para su control de 5 pilotos sincronizados.
- La Academia entrena a estos pilotos durante su adolescencia.

El tono de la partida puede ser muy variado, desde la comedia absurda a una siniestra obra bélica. Sin embargo las relaciones entre los estudiantes siempre tendrán una gran importancia en la historia.

Hemos visualizado el juego como una serie de anime, siendo cada curso una temporada de la cual vamos a ver momentos puntuales. Los más importantes.

- **Preparación del mundo de juego**

Antes de comenzar a jugar, el primer día el grupo creará el mundo de juego donde se va a desarrollar la serie.

Para facilitar el proceso y ayudar a la creatividad hemos dividido el proceso en varios pasos. La idea es que todos los jugadores aporten, intentando animar a que todos expresen sus ideas, de forma que aunque no se vayan a usar todas o no de forma directa, al final entre todos se haya creado un mundo de juego en el que a todos les interese jugar.

- **El enemigo**

¿Contra que/quien se prepara a los nuevos pilotos en la Academia?

- o Otras Academias
- o Otros países o facciones
- o Extraterrestres o amenazas de otras dimensiones

El enemigo tiene que estar a la altura de los Titanes, pero no tiene que ser necesariamente otro mecha/criatura gigante.

Saber contra qué se lucha define el trasfondo del mundo en el que se van a mover los estudiantes.

- **La Academia**

¿Dónde está?

¿Cómo se selecciona a los alumnos?

[¿Como es el uniforme de la Academia?]



Esto permitirá crear el entorno en el que se va a narrar, y seguramente ayudará a crear los trasfondos de los personajes.

- **Los Titanes**

Los Titanes requieren un grupo completo de 5 pilotos para poder ser pilotados.

¿Qué forma tienen? ¿qué armas utiliza? ¿cómo se sincronizan los pilotos?

¿Qué aspecto tiene el enemigo?

Definir el aspecto de los Titanes y la forma en la que se operan es una ayuda a la hora de plantear las escenas que ocurren durante el curso.

Algunas preguntas se pueden dejar sin contestar y que sea un misterio a resolver durante la partida, aunque los principales puntos de la ambientación deberían estar esbozados.

En cualquier caso, no tengáis miedo en volver sobre vuestros pasos y retocar algún punto si aparece una idea mejor o más atractiva. Es vuestra ambientación, aseguraos que sea lo más chula posible.

- Creación de estudiantes

Los estudiantes son los personajes que controlarán los jugadores en la partida.

Representan alumnos de la Academia que buscan graduarse para convertirse en pilotos de Titanes.

- **Seleccionar arquetipo:**

Cada jugador escogerá un arquetipo, lo cual indicará el tipo de estudiante que es y la forma en la que afrontará su periodo en la Academia.

<h3 style="text-align: center;">El hijo del héroe</h3> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Eres descendiente de uno de los grandes héroes del conflicto y se esperan grandes cosas de ti. La larga sombra del heroísmo de tu familia cae sobre ti en todo momento. Para lo bueno y para lo malo.</i></p> </div> <h3 style="text-align: center;">Aptitudes</h3> <p>Selecciona tu Aptitud principal (DIS, CON o ENT). Tienes <b>A+</b> en esa Aptitud y el resto en <b>F</b>. Influencia anual: 4 (Fama) Selecciona una habilidad curricular relacionada con tu Aptitud principal, será tu habilidad familiar. Todos los cursos comienzas con 1 punto en esta habilidad.</p> <h3 style="text-align: center;">Reglas especiales</h3> <p><b>¡Yo no soy mi padre!</b> - Cuando realizas una tirada trimestral de una Aptitud diferente a tu Aptitud principal puedes rechazar todos los bonificadores positivos externos (<b>PJs</b> y <b>PNJs</b>) y no usar Influencia para obtener ventaja en la tirada.</p> <p><b>Los contactos de la familia</b> - Puedes gastar Influencia para iniciar una escena relacionada con una Aptitud en la que tengas una <b>D</b> o una <b>F</b>. Puedes gastar tu Influencia para bonificar tiradas de otros miembros de tu equipo siempre que ellos no hayan usado Influencia, y sea una escena de tu Aptitud principal.</p>	<h3 style="text-align: center;">Mejoras</h3> <p><input type="checkbox"/> <b>Una cara conocida</b> Cuando te encuentras por primera vez con un personaje puedes usar el reconocimiento de tu familia a tu favor. Si gastas 1 punto de Influencia cuando un personaje tira en la tabla de primeras impresiones puedes escoger tu como se leen los dados.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Saldando viejas deudas</b> Puedes reclamar favores en las altas esferas durante la misión. Esto te permite gastar Influencia para mejorar las tiradas de misión. Máximo 1 punto por tirada para obtener un +1 a la tirada. Cada punto gastado durante la misión se reduce de tus puntos de Influencia disponibles el siguiente curso.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>El legado de la familia (exclusiva 4º curso)</b> Abrazas tu legado definitivamente y puedes realizar la tirada de misión de tu habilidad familiar con ventaja. Por desgracia nunca serás tan famoso como tu familiar. Reduce en 1 punto permanentemente tu Influencia máxima.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Una nueva estrella (exclusiva 4º curso)</b> Brillas con luz propia <u>aléjandote</u> de tu legado. Selecciona una habilidad curricular relacionada con una Aptitud diferente a tu Aptitud principal. Puedes realizar las tiradas de misión de esta habilidad con ventaja. Incrementa tu Influencia máxima en 1 punto permanentemente.</p>
--	---

Los arquetipos están basados en los tropos más habituales de las series, teniendo en cuenta las bases sobre las que se construye el juego. Si os habéis alejado mucho es posible que haya que retocar ligeramente alguno de los arquetipos para adaptarlo a vuestra ambientación, aunque el cambio será principalmente estético para justificar su asistencia a la Academia, no de reglas de juego.

E.g.- si habéis definido vuestra Academia como un lugar que entrena a clones creados por el gobierno, el hijo del héroe o el niño de papá son dos arquetipos basados en las relaciones familiares que probablemente no tenga mucho sentido. Sin embargo, con un par de retoques los podemos hacer perfectamente válidos. El hijo del héroe puede ser un clon creado con el ADN de un héroe de guerra, mientras que el niño de papá puede ser un clon financiado por alguna corporación especialmente influyente ^\_^



- El hijo del héroe : Eres descendiente de uno de los grandes héroes del conflicto y se esperan grandes cosas de ti.

La larga sombra del heroísmo de tu familia cae sobre ti en todo momento. Para lo bueno y para lo malo.

- El niño de papá : Tu familia nada en la abundancia y todo el mundo lo sabe: compañeros, profesores, prensa...

Tenéis todo lo que necesitáis - dinero, contactos, amistades en las altas esferas... - y lo que os haga falta también lo podéis conseguir.

Solo necesitas conocer el precio.

- La estudiante ejemplar : Todo el mundo tiene claro que traerás gran renombre a la Academia en el futuro. Y no paran de recordártelo.

Has estudiado muy duro para llegar hasta aquí y no vas a rendirte ahora.

- La estrella deportiva : Siempre se te han dado bien los deportes. Sabes moverte bien y tienes la fuerza, reflejos y resistencia de un atleta profesional. Todo el mundo cree que eres todo músculo y nada de cerebro, pero está en tu mano demostrarles lo equivocados que están contigo.
- La rata de biblioteca : No pierdes el tiempo con fiestas ni te interesa tener un cuerpo perfecto. Todos te subestiman por que tus extraños intereses, tus aires taciturnos y tu secretismo. Sin embargo, sabes que la clave del éxito no está en el reconocimiento, sino en un curso de acción que por desgracia nadie mas parece comprender.
- El chico popular : La vida es una fiesta y tu eres la estrella de cualquier fiesta a la que vas. Deja que los demás se preocupen de sacar buenas notas y sudar en los simuladores. Lo importante es divertirse y sabes que todo lo demás lo puedes conseguir con tu pico de oro.
- El amigo fiel : No te gusta ser el centro de atención, sin embargo se te da bien escuchar y sabes lo que necesitan tus amigos. Todo el mundo a tu alrededor confía en ti, y tu gran corazón hace que hagas todo lo que esté en tus manos para ayudarles.

- La estudiante de intercambio : No eres de por aquí. Eres muy diferente al resto de tus compañeros. Tu aspecto, tus costumbres, tu forma de ser... es una barrera complicada que tendrás que salvar para poder integrarte como una más.
- **Rellenar la ficha:**

Trás seleccionar el Arquetipo los jugadores proceden a cumplimentar su ficha de personaje según las indicaciones del Arquetipo.

 <p style="text-align: center;"><b>EXPEDIENTE ACADÉMICO</b></p> <p>ALUMNO: _____</p> <p>EDAD: _____ NIVEL: _____</p> <p>CURSO: _____</p> <p style="text-align: center;"><b>APTITUDES DESTACADAS</b></p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td>DISCIPLINA</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>CONOCIMIENTOS</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>ENTRENAMIENTO</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>RELACIONES</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>INFLUENCIA</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td colspan="2">○○○○○○○○○</td> </tr> </table> <p>( _____ )</p> <p style="text-align: center;"><b>HABILIDADES CURRICULARES</b></p> <p>ESTRATEGIA MILITAR - ○○○</p> <p>SISTEMAS DE PUNTERÍA - ○○○</p> <p>MANIOBRAS DE COMBATE - ○○○</p> <p>SENSORES Y COMUNICACIONES - ○○○</p> <p>MECÁNICA DE TITANES - ○○○</p>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTOS	<input type="checkbox"/>	ENTRENAMIENTO	<input type="checkbox"/>	RELACIONES	<input type="checkbox"/>	INFLUENCIA	<input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○		<p style="text-align: center;"><b>PERFIL PSICOLÓGICO</b></p> <p>ARQUETIPO: _____</p>  <p style="text-align: center;"><b>RASGOS DESTACADOS</b></p> <p>RASGO PRINCIPAL: <u>Soy</u> ○</p> <p>RASGO DE ORIGEN: _____ ○</p> <p>RASGO ( _____ ): _____ ○</p> <p>RASGO DE AFICIÓN: <u>Me gusta</u> ○</p> <p>RASGO DE ANHELO: <u>Quiero</u> ○</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> RASGO NEGATIVO 1: _____ ○</p> <p><input type="checkbox"/> RASGO NEGATIVO 2: _____ ○</p> <p><input type="checkbox"/> RASGO NEGATIVO 3: _____ ○</p> <p><input type="checkbox"/> RASGO NEGATIVO 4: <u>Expulsado/a de la academia</u> ○</p> <p>HOSPITALIZACIÓN ○      SANCIÓN ○</p>
DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTOS	<input type="checkbox"/>										
ENTRENAMIENTO	<input type="checkbox"/>	RELACIONES	<input type="checkbox"/>										
INFLUENCIA	<input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○											

- Aptitudes:  
Representan las diferentes capacidades de los Alumnos.
  - *Disciplina* - fuerza de voluntad, dominio de la táctica y estrategia militar.
  - *Entrenamiento* - capacidades físicas y control motriz del titán
  - *Conocimientos* - razonamiento, memoria y cultura en general.
  - *Relaciones* - habilidades sociales.
Cada jugador cumplimenta las Aptitudes de su Alumno según las indicaciones del Arquetipo. Los posibles valores son:
  - A+ implica que el Alumno puede iniciar por si mismo escenas de ese tipo durante el curso, así como ayudar a otros Alumnos a iniciarlas ellos.
  - A indica que el Alumno puede iniciar escenas de ese tipo
  - D indica que el Alumno puede iniciar escenas de ese tipo siempre que otro personaje con Aptitud A+ en le ayude.
  - F implica que ese Alumno no puede iniciar escenas de ese tipo. Ni siquiera con ayuda.

- Influencia:  
Representa la capacidad del Alumno para influenciar en los acontecimientos de la Academia, bien por su acceso a ciertos Recursos, el reconocimiento que le otorga la Fama o cualquier otro motivo.  
Los Alumnos comienzan con una puntuación inicial de 0 o lo que indique el libreto de Arquetipo..  
Esta es la puntuación inicial en el recurso, que se podrá gastar a lo largo del curso para mejorar las tiradas trimestrales o de relaciones (pero no las de misión). Al inicio de cada curso los alumnos reciben tanta Influencia como su puntuación. No se puede acumular Influencia no gastada de un curso para el siguiente.
- Rasgos:  
Se trata de descriptores del personaje, sus capacidades y sus circunstancias, que podrán usarse una vez por curso para modificar las tiradas de escena trimestral. Cada alumno comienza con 5 rasgos positivos y 1 rasgo negativo.
  - Un rasgo principal acorde al arquetipo: “Soy...”
  - 4 rasgos positivos:
    - Uno relativo a la mayor puntuación de característica.
    - Uno relativo a su pasado.
    - Uno relativo a sus aficiones: “*Me gusta...*”
    - Uno relativo a su anhelo, lo que el personaje desea: “*Quiero...*”
  - 1 rasgo negativo.
 Los alumnos pueden adquirir rasgos negativos adicionales durante su estancia en la Academia. Estos rasgos son permanentes, y el 4º de ellos implica inevitablemente la expulsión de la academia.
- Reglas especiales:  
Todos los alumnos tienen reglas especiales que modifican de alguna forma su modo de juego. Alterando directamente la ficha, o dotándole de reglas especiales bajo circunstancias concretas.  
Las reglas especiales de cada alumno tienen prioridad sobre las reglas genéricas.  
  
*Ventaja y desventaja:* algunos arquetipos y efectos de juego otorgan ventaja o desventaja en determinadas tiradas. Cuando una tirada tenga ventaja el jugador utilizará 3d6 y sumará los 2 resultados más altos. En caso de tener desventaja se tirarán 3d6 y se sumarán los 2 más bajos. Varios efectos que otorguen ventaja o desventaja no se acumulan. La ventaja/desventaja se tiene o no se tiene. Ventaja y desventaja se cancelan mutuamente.
- [A partir del segundo curso] Objetivo:  
El objetivo de cada alumno varía según la partida.  
Cuando los alumnos comienzan en primer curso su único objetivo será por defecto “*Aprobar el curso*”, y la consecución o no de este objetivo no tendrá mayor impacto en las reglas de juego.

Sin embargo, a partir de segundo curso los intereses de los alumnos se comenzarán a diversificar, y además de querer aprobar buscarán otras cosas en la Academia. Mientras el estudiante no cumpla su objetivo tendrá una serie de penalizaciones, siendo la más habitual tirar con desventaja durante la misión de final de curso.

- [A partir del segundo curso] Mejoras:  
Las mejoras son reglas especiales adicionales que obtienen los alumnos a partir de segundo curso.

### 3. Jugando en la Academia

Una vez cumplimentadas las fichas ya nos encontramos en disposición de enviar a los alumnos a la Academia.

- Fases de juego

Academia T.I.T.Á.N. es un juego con una estructura narrativa concreta. Esto implica que las sesiones de juego siguen un formato, abierto en sus contenidos pero cerrado en su estructura.

Podemos resumir de forma esquemática la estructura de una partida de la siguiente forma:

- [Opening] *Escenas introductorias / Verano.*
- *Curso escolar*
  - [opcional] *Escena del Director.*
  - *Ronda de escenas del primer trimestre (1 por jugador).*
  - [opcional] *Escena del Director.*
  - *Ronda de escenas del segundo trimestre (1 por jugador).*
  - [opcional] *Escena del Director.*
  - *Ronda de escenas del tercer trimestre (1 por jugador).*
  - [opcional] *Escena del Director.*
- *Misión de fin de curso.*
  - [opcional] *Escena del Director.*
- [Ending] *Escenas de conclusión.*

Durante las **escenas introductorias** se presentan los personajes.

Esto se corresponde con el *Opening* de la serie. Iremos viendo imágenes de cada alumno mientras suena la música de la intro, donde se nos mostrarán retazos de su pasado, sus aficiones, sus anhelos, su personalidad... Invitamos a cada jugador a que presente su personaje teniendo esta idea en mente.

Al terminar una escena introductoria el resto de PJs tirarán en la *Matriz de impresiones* para ver cual es la relación inicial con ese PJ. Esto nos da una primera emoción asociada a la relación, y un valor numérico inicial. Por supuesto las relaciones se irán modificando durante la partida. Esto es solo una primera impresión.

Cada alumno cuenta con un diario donde ir apuntando su relación con el resto de alumnos. Importante: las relaciones no son simétricas, y lo que cada alumno apunta es lo que este piensa sobre el otro personaje. Puede que la otra parte tenga una visión completamente diferente.



- Recuperación.
  - Los personajes eliminan cualquier estado que tuvieran.
  - Si no han eliminado ningún estado pueden intentar mejorar una relación a su elección.
- Maduración
  - Cada personaje puede seleccionar un movimiento adicional de su libreto.
- Preparación del nuevo curso.
  - El Director presenta el nuevo curso y le da a cada jugador el objetivo de su personaje.
- Escenas de presentación.
  - Se presenta cada personaje como en la intro de una serie, resumiendo lo que ha hecho durante el verano y dando retazos de lo que está por venir.

### Creación de **objetivos**.

A partir del segundo curso el Director asignará objetivos a los alumnos.

Un objetivo tiene la siguiente estructura:

Alumno: Gasira

- **Intro.**  
Tu corazón está dividido entre tu rebeldía y el cariño que tienes a tus compañeros. Quieres irte de la Academia para fastidiar a tu familia, pero sabes que si te vas también harás mucho daño a tus amigos.
- **Objetivo.**  
Acepta tus sentimientos y toma una decisión definitiva sobre tu estancia en la escuela.
- **Consecuencias.**  
Mientras no controles tus sentimientos tienes desventaja al conectarte a los sistemas del Titán.

La **intro** es una breve explicación de la situación al jugador.

El **objetivo** es la misión en sí misma. Una acción que deberá realizar el alumno durante sus acciones trimestrales y que sustituye a estas.

La **consecuencias** indican las penalizaciones que sufre el alumno mientras no cumpla su objetivo.

Algunos objetivos indican opcionalmente momentos concretos en los que deben ser llevados a cabo. Por ejemplo: *debe ser la última escena del segundo trimestre*.

Los objetivos los crea el Director teniendo en cuenta lo ocurrido en cursos anteriores, y representan hechos interesantes para el alumno, así como cursos de acción llamativos o misterios a resolver.

La consecuencia más habitual será una penalización en la misión de final de curso, pero también se puede bloquear una habilidad especial mientras no se cumpla el objetivo, impedir realizar un tipo de escenas concretas, o cualquier otro efecto que resulte interesante para el desarrollo de la historia.

Si el detalle de un objetivo y/o las acciones a realizar revelan demasiados detalles de la trama se puede retrasar su entrega al objetivo para mantener el suspense. Como los objetivos son secretos (aunque se dejan entrever en las escenas introductorias), es

recomendable entregar a todos los jugadores sus objetivos, incluso cuando el objetivo es “se revelará más adelante”.

La estructura de los cursos superiores es la siguiente:

- *Segundo curso*: 1 objetivo anual (que obligará a perder al menos 1 trimestre) y la penalización en la misión si no se cumple el objetivo como consecuencia más común: desventaja en la tirada de misión.
- *Tercer curso*: 1 objetivo anual y una misión sorpresa al finalizar el segundo trimestre. Uno de los objetivos puede implicar ayudar a preparar a los alumnos para esta misión (por ejemplo descubriendo un complot), de forma que todos cuenten con un +1 en esa misión, lo que minimiza el daño de jugar la misión antes de tiempo. Esto es independiente de la misión de final de curso.
- *Cuarto curso*: 2 objetivos anuales, y por lo tanto 2 trimestres invertidos en. Las habilidades de los personajes en 4º curso deberían compensar esta incapacidad de subir normalmente las habilidades curriculares. Deben cumplirse ambos objetivos para poder evitar la penalización en la misión de final de curso.

Durante las **escenas del Director** este puede mostrar partes concretas de la historia y rellenar huecos narrativos o lanzar nuevos ganchos.

Estas escenas son opcionales y sirven para darle más cuerpo a la historia, con lo cual puede que en algunas ocasiones no sean necesarias.

Durante el primer curso, una buena primera escena del Director es presentar a los PNJs importantes de la Academia como pueden ser la dirección, el profesorado y otros alumnos importantes. También es un buen momento para unir a todos los PJs en un grupo de entrenamiento, claro.

Cuando 2 personajes protagonistas se encuentran por primera vez (todos los PJs se consideran protagonistas) se debe mirar en la **Matriz de impresiones** cual es la primera impresión que se llevan mutuamente. Para ello se tirará un dado de 66 (el primer dado indica las decenas, el segundo dado las unidades). Esta tirada no se ve afectada por ventajas o desventajas, pero algunos arquetipos pueden imponer condiciones especiales a esta tirada o indicar que se deben leer los resultados de una forma concreta.

Los jugadores apuntarán la opinión inicial que tiene su alumno de otros personajes.

El Director por su parte apuntará la opinión que los PNJs tienen de los alumnos protagonistas (los personajes de los jugadores).

- Primera impresión:

	1	2	3	4	5	6
10	Odio a primera vista	Premonición oscura	Completo rechazo	Torrente de emociones	Miedo	Antagonista
20	Intranquilidad	Caos / Corrupción	Distracción / Molestia	Sospecha	Antiguos compañeros	Rival indigno*
30	Repulsa	Deja v <u>ú</u>	Familiar	Desconfianza	Conocidos	Rivalidad*
40	Admiración	Deja v <u>ú</u>	Familiar	Confianza	Conocidos	Rivalidad*
50	Tranquilidad	Pureza / Inocencia	Pupilo	Lealtad	Antiguos compañeros	Rival digno *
60	Presencia inspiradora	Mi musa	Maestro	Lealtad absoluta	Alma gemela	Amor a primera vista

En base a eso se establece una puntuación de relación inicial.

- -2 (rojo), el personaje es abiertamente hostil.
- -1- (fila de los 1X excepto rojo) y -1 (fila de los 2X), el personaje desconfía y en general evitará o tratará de perjudicar.
- 0- (fila de los 3X) y 0+ (fila de los 4X), el personaje no tiene una opinión claramente formada.
- +1 (fila de los 5X) y +1+ (fila de los 6X salvo verde), el personaje se mostrará amigable y colaborador.
- +2 (verde), el personaje es un aliado de confianza y tratará de ayudar todo lo que pueda.

En el caso de los PNJs lo más importante es el valor de la relación, aunque el tipo de relación es importante para saber cómo actuarán en las escenas.

El valor de esta relación permite que luego los personajes modifiquen de forma positiva o negativa las escenas de los demás.

Las rivalidades son relaciones especiales en tanto que un rival tratará de aparecer siempre que pueda en las escenas de su objetivo, ya sea para ayudarle, molestarle, o simplemente competir.

Cuando llegan las **escenas del trimestre** los jugadores escogen el orden de actuación. Si los personajes no se ponen de acuerdo se escoge aleatoriamente o comienza el personaje con mayor Disciplina. A partir de este momento, si los jugadores no pueden seleccionar quien será el siguiente jugador, el jugador de la escena anterior escogerá quien tiene la siguiente escena.



### - Resolución de una escena trimestral

El jugador selecciona una **Aptitud** (Disciplina, Conocimientos, Entrenamiento o Relaciones) en la que no tenga un valor de A o A+.

Si tiene un valor de D necesita que otro PJ con esa Aptitud a A+ le ayude.

Un alumno no puede iniciar escenas asociadas a una aptitud en la que tenga una F.

La escena tendrá que narrar el momento más importante del trimestre para el alumno, y para ello se basará en la Aptitud seleccionada.

Algunos ejemplos de tipos de escena o lugares:

- *Disciplina* - la sala de estudios, una práctica en el simulador, unos juegos tácticos...
- *Entrenamiento* - el gimnasio de la academia, un partido de algún deporte, unas jornadas deportivas, una competición, una gymkhana, ...
- *Conocimientos* - la biblioteca de la Academia, unas sesiones de estudio en grupo, unas prácticas de laboratorio, una clase teórica, ...
- *Relaciones* - una fiesta en el campos, una cena fuera de la Academia, una excursión al campo...

El jugador también indica un **objetivo**. Aquello que desea conseguir con la escena.

- Escena de Disciplina: subir la habilidad "*Estrategia militar*"
- Escena de Conocimientos: subir la habilidad "*Sensores y comunicaciones*" o "*Mecánica de titanes*".
- Escena de Entrenamiento: subir la habilidad "*Maniobras de combate*" o "*Sistemas de puntería*".
- Escena de Relaciones: mejorar la Sincronización del equipo.
- Si el personaje sufre un estado su objetivo será eliminar el estado. Sin embargo se considera que no ha usado ninguna Aptitud concreta a efectos de repetir escena el siguiente trimestre.
- (A partir del segundo curso) Cualquier escena puede servir para cumplir el objetivo del curso, siempre que sea apropiada y se incluya en la escena a todos los personajes necesarios.
- Ayudar a otro alumno. Cualquier alumno puede ayudar a otro alumno a mejorar una habilidad. Debe realizarse una escena del tipo adecuado, y el maestro debe tener mayor puntuación en su habilidad más alta que el valor de la habilidad a enseñar del alumno.

Por último debe indicar qué **personajes** están incluidos en la escena. Si tenía la Aptitud a D debe incluir al personaje que le ha ayudado.

Cualquier personaje no invitado puede intentar colarse en la escena si conoce al protagonista de la escena. En el caso de los PNJs el Director decide quienes se cuelan, teniendo en cuenta que los PNJs con rivalidad siempre intentarán estar presentes quedándose fuera únicamente si no hay motivo razonable para que aparezcan.

Cuando un PJ que conoce al protagonista de la escena quiere colarse en la misma debe tirar. 2d6 +bono por Aptitud implicada (A+: +1, A: 0, D: -1, F: no puede colarse)

- 10+ : puede ayudar/interferir normalmente.
- 7-9 : puede ayudar/interferir pero recibirá una consecuencia.
- fallo : no puede intervenir en la escena y sufre una consecuencia.

Decidido el tipo de escena, el objetivo y los intervinientes se narra la escena y cuando llegue un punto climático se realiza la tirada pertinente indicando el rasgo implicado. Este rasgo se marca y no podrá utilizarse el resto del curso.

El personaje protagonista tira 2d6 y aplica los siguientes modificadores:

- +1 por el rasgo utilizado. Si no pudiera utilizar ningún rasgo no obtendría este modificador.
- -1 si se puede aplicar un rasgo negativo a la escena. Estos rasgos se marcan y no podrán afectar al PJ el resto del curso.
- Modificador de PJs.
  - Se calcula el máximo bonificador por PJs en escena así como el menor. La suma de ambos valores indicará el modificador de PJs.
- Modificador de PNJs.
  - Se calcula el máximo bonificador por PNJs en escena así como el menor. La suma de ambos valores indicará el modificador de PNJs.

El personaje protagonista puede gastar 1 punto de Influencia para obtener un +1 adicional en la tirada.

La influencia utilizada debe ser justificada, por eso cada personaje tiene un tipo de influencia.

Resultado de la tirada:

- 10+ : el PJ consigue el objetivo buscado y un objetivo secundario.
- 7-9 : el PJ consigue su objetivo pero obtiene una consecuencia.
- fallo : el PJ sufre una consecuencia (aunque si su objetivo era recuperarse lo consigue igualmente).

Objetivos secundarios.

- subir una habilidad curricular diferente al objetivo.
- mejorar la Sincronización si ese no era el objetivo.
- mover una relación 1 paso en la dirección deseada.

Consecuencias.

- el Director reduce en 1 punto el valor de una relación.
- el PJ adquiere 1 rasgo negativo.
- el PJ adquiere 1 estado.

Además de los objetivos y las consecuencias recibidas, el PJ puede seleccionar un personaje en la escena para cambiar su relación. Tira 2d6:

2 : -2

3-5 : -1

6-7 : 0

8-11 : +1

12 : +2

Un resultado positivo indica que es el jugador quien escoge como modificar la relación. En negativo indica que será el Director quien decida el destino de la relación.

La escala de relaciones tiene los siguientes valores de menor a mayor:

-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2
----	----	----	---	---	----	----	----

- Narración de la escena trimestral.

El jugador que controla al alumno protagonista es el responsable de narrar la escena. Si hay otros PJs en la escena estos pueden ser controlados por sus respectivos jugadores. De forma similar, todos los PNJs pueden modificar su actitud según las indicaciones del Director.

No obstante, este control de los personajes y la escena no debe utilizarse para imponer la voluntad de nadie, ni fastidiar o ridiculizar a otros personajes o jugadores, el objetivo es crear una escena interesante con la que todos estén contentos, sea trágica, cómica, dramática, épica, o el tono que quiera que sea el dominante en la partida y más apropiado para esta escena en concreto.

El momento en el que se realiza la tirada dependerá de la escena concreta.

Algunas veces conviene saber el resultado lo antes posible para orientar la narración en una dirección concreta, mientras que en otras ocasiones se podrá posponer la tirada hasta el final cuando sea necesario conocer la conclusión.

La tirada trimestral se realizará en el momento más interesante o climático de la escena.

Dependiendo de cada grupo y cada jugador, estas escenas pueden ser muy largas y con gran cantidad de interacciones o convertirse en una enumeración de parámetros antes de la tirada. Cada grupo debe encontrar el punto de narración que les resulte más cómodo, teniendo en cuenta además que esto no tiene por qué ser común a todos los jugadores ni a todas las escenas.

Lo más importante es que todos los jugadores estén agusto con la forma en la que se desarrollan y resuelven las escenas. En caso de duda comenzad por una aproximación más mecanizado de las escenas, e id incrementando la narración e implicación de todos los jugadores poco a poco hasta llegar a un punto en el que todos estén cómodos.

- Mejorar la Sincronización.

Cuando se mejora la Sincronización el protagonista selecciona un PJ en la escena e intercambian marcadores de Sincronización.

Si en algún momento un PJ dispone de marcadores de Sincronización de todos los PJs del equipo puede subir 1 punto la habilidad de Sincronización del equipo gastando todos esos marcadores.

- Karma.

Cualquier tirada (trimestral o de misión) está limitada a +3. No hay límite negativo.

Si un personaje tira con +3 o superior obtiene tantos puntos de karma negativo como [bonificador de la tirada -2].

Si un personaje tira con -1 o inferior obtiene tantos puntos de karma positivo como el bonificador negativo utilizado.

El Director puede gastar este karma para modificar negativamente las relaciones con otros personajes o imponer modificadores puntuales en tiradas trimestrales posteriores.

- **Resolución de las escenas de Director**

Durante una escena de Director se muestran hechos ocurridos en segundo plano, conclusiones, desenlaces, o se preparan los próximos acontecimientos.

Es además un buen momento para gastar el Karma acumulado.

- **Resolución de la misión de final de curso**

Aunque durante el curso las escenas de trimestre pueden incluir combates de entrenamiento estos se resuelven con las reglas de escena dramática.

La misión de final de curso tiene sus propias reglas.

El Director explica en qué consiste la misión y los jugadores deciden qué puesto ocupará cada alumno en el Titán. Normalmente, a lo largo del curso cada alumno ya se habrá especializado en alguna habilidad curricular, la correspondiente a su puesto.

Los puestos libres serán ocupados por PNJs. De hecho es recomendable que al menos haya un PNJ en el equipo.

- **Técnico**, usará Mecánica de titanes.
  - Su trabajo es preparar el titán para la misión, seleccionando las mejores armas y asegurándose que todo esté apunto.
- **Navegante**, usará Sensores y comunicaciones.
  - Será responsable del acercamiento y asegurar que los enemigos no les pillan por sorpresa mateniendo una comunicación fluida durante el combate y estando atento a todo lo que ocurre en el campo de batalla.
- **Piloto**, usará Maniobras de combate.
  - Se encargará de maniobrar en combate, siendo su principal misión posicionar correctamente el titán y evitar que sufra daños.
- **Artillero**, usará Sistemas de puntería.
  - Responsable del armamento del titán, se encarga de derribar a los enemigos antes de que puedan hacer daño al titán.
- **Líder**, usará Estrategia militar.
  - Coordina los esfuerzos de todo el equipo intentando sacar el máximo partido de sus acciones para la consecución del objetivo.

El puesto de Líder debe ocuparse siempre.

Todas las tiradas de combate están limitadas por la Sincronización del equipo (o +3, lo que sea menor).

Los PNJs no tiran, en lugar de ello utilizan el resultado de I.A.. Si estuviera modificada de algún modo utilizar las versiones de I.A.+ o I.A.-.



Cada jugador explicará la escena más importante de la confrontación para su alumno. El Director se encargará de las escenas de los PNJs.

La narración de la escena se corresponderá con el resultado de la tirada.

Las escenas no tienen que narrarse en orden cronológico.

#### - **Preparación**

El Técnico del equipo se encarga de preparar el Titán, manejar los escudos y realizar reparaciones de emergencia durante la misión.

Tira +Mecánica de titanes

- 10+ : El titán dispone de 4 puntos estructurales. Selecciona además 2 de las siguientes opciones.
  - (multi) Otra capa de chapa: Integridad +1.
  - (multi) Mejoras de última hora: selecciona una de las posiciones del Titán, esa posición tendrá un +1 en su tirada de misión.
  - (2 opciones) mejoras de última hora (I.A.): selecciona una de las posiciones del Titán ocupada por un PNJ. Mejora su resultado.
- 7-9 : El titán dispone de 3 puntos estructurales y puedes seleccionar 1 de las opciones anteriores.
- fallo : El titán solo tiene 2 puntos estructurales.

(multi) indica una opción que puede seleccionarse varias veces.

(2 opciones) indica que es opción cuesta 2 de las opciones disponibles.

I.A. - El titán dispone de 4 puntos estructurales.

El Mecánico explica la planificación para el combate y como ha preparado el Titán.

#### - **Acercamiento**

El navegante se encarga de los sensores y busca el mejor curso de aproximación, preparando el equipo para el combate desde la mejor posición posible. Durante la misión está atento a las lecturas para evitar ataques por sorpresa, y usa las comunicaciones para mantener el contacto con la base y el resto de miembros de la operación, coordinando los esfuerzos.

Tira +Sensores y comunicaciones

- 10+ : Acercamiento ventajoso. Escoge 1:
  - Iniciativa del combate: selecciona una de las posiciones del Titán, esa posición tendrá un +1 en su tirada de misión.
  - Información ventajosa: podrás evitar una complicación.
  - Coordinación ejemplar: mueve un marcador de sincronización.
- 7-9 : Entrando en combate. Entrais en combate no sin dificultades. Selecciona una complicación.
- fallo : ¡Desprevenidos!. Entrais en combate en desventaja. Selecciona una complicación y un posición del Titán (Piloto, Artillero o Líder) que tendrá -1 en su tirada.

- I.A. - El titán pierde 1 punto estructural.
- I.A.+ - El titán entra en combate sin problemas.
- I.A.- - El titán pierde 2 puntos de estructura.

El Navegante explica el escenario de combate y la aproximación a la misión.

#### - **Combate**

El artillero es el responsable de abatir a los enemigos y destruir los objetivos de la misión.

Tira +Sistemas de puntería

- 10+ : ¡Enemigo abatido!. Tu puntería es excepcional y abates a los enemigos antes de que puedan acercarse.
- 7-9 : Combate cerrado. El combate se recrudece. Selecciona una complicación.
- fallo : ¡Sobrepasados! Los enemigos son más resistentes o numerosos que vuestra capacidad de destrucción. Selecciona una complicación y el Director selecciona otra.

- I.A. - El titán pierde 1 punto estructural.
- I.A.+ - El artillero realiza un trabajo excepcional
- I.A.- - El titán pierde 2 puntos de estructura.

El Artillero explica el intercambio de disparos con el enemigos y el armamento que los enemigos traen a la batalla.

#### - **Pilotaje**

El piloto es el responsable de llevar el Titán hasta el objetivo y evitar los ataques enemigos.

Tira +Sistemas de puntería

- 10+ : Como una hoja en el viento. Te mueves con una gracia y soltura excepcional evitando cualquier daño al Titán.
- 7-9 : Maniobras defensivas. Los enemigos consiguen acertarte a pesar de tus maniobras. Selecciona una complicación.
- fallo : ¡Abrumados! Los enemigos son demasiado rápidos o parecen adelantarte a tus maniobras. Selecciona una complicación y el Director selecciona otra.

- I.A. - El titán pierde 1 punto estructural.
- I.A.+ - El piloto evita todo el daño al titán.
- I.A.- - El titán pierde 2 puntos de estructura.

El Piloto explica cómo os lleva hasta vuestro objetivo y las maniobras de combate que realiza tanto vuestro Titán como el enemigo.

#### - **Táctica**

El Líder es el responsable último de la misión y quien coordina los esfuerzos de todo el equipo para conseguir vuestro objetivo.

Tira +Estrategia militar

- 10+ : ¡Objetivo conseguido!. Consigues llevar a tu equipo a la victoria no sin pagar el precio. Selecciona una complicación.
- 7-9 : Resultado agri dulce. Las cosas no han salido como te gustaría. Selecciona una complicación y una de las siguientes opciones:
  - derrota.
  - victoria. Un último esfuerzo os permite alzaros con la victoria. Selecciona una complicación adicional.
- fallo : Derrota. Pese a todo vuestro trabajo no habeis logrado el objetivo. Selecciona una complicación y el Director otra.

I.A. - Esta posición no puede ser ocupada por un PNJ.

El Líder del equipo narra la resolución de la misión, con lo cual su escena es la última y explica como termina la misión.

#### - **Complicaciones.**

- Impacto directo. El Titán pierde 1 punto de Integridad.
- \_\_\_\_\_ ha resultado herido.
- Fatiga de combate. Adquieres 1 rasgo negativo.
- Pérdida de la iniciativa. -1 a la tirada de Táctica (no puede seleccionarlo el Líder).
- Pánico. Reduce en 1 punto la Sincronización (no puede seleccionarlo el Líder)

#### - **Titán destruido.**

Si en algún momento el titán pierde todos sus puntos de integridad estructural es destruido. La misión no podrá continuar, aunque se terminará de resolver la tirada en curso. Es posible que el titán sea destruido y se consiga la victoria si la destrucción se produce en la tirada de Táctica.

Cada miembro del equipo deberá tirar para ver cómo se desenvuelve durante la eyección. Tira añadiendo la puntuación de Sincronización y restando -1 por cada posición pendiente de resolver.

2- : el personaje muere en la misión.

3 - 6 : el personaje escapa pero recibe las dos complicaciones siguiente.

7 - 9 : el personaje escapa pero recibe una complicación:



- Has resultado herido.
  - Fatiga de combate. Adquieres 1 rasgo negativo.
- 10 + : consigues escapar sin un rasguño.

Trás la misión el Director debería cerrar el curso con una última escena.

Durante el Ending los jugadores explican brevemente cómo terminan sus personajes el curso, dando de esta forma por finalizada la partida.

## 4. Referencias

Algunas referencias que han influido especialmente en la creación de este juego.

- Películas

Harry Potter

- Series

Macross

Freezing

Darling in the FranXX

Knight Squad

- Juegos de rol

Shinobigami

The Watch

Maho Shojō

## 5. Agradecimientos

Academia TITÁN es un juego de Oscar Iglesias hecho con mucha ayuda:

- Mis grupos de juego, que han tenido que soportar mis ideas en su estado más embrionario y han ayudado a darle forma: Rubén Saldaña, Alberto Camargo, Gonzo Bríos, Alfonso Marcos, Raquel Cano, Rebeca Omaña, Noa Iglesias, Ismael Iglesias.
- Los jugadores que se han apuntado en jornadas a mis partidas y me han permitido ver que funcionaba y que había que cambiar.
- Héctor Prieto, que me ha dejado utilizar sus ilustraciones.

A todos vosotros, y a ti que estás leyendo estas líneas, muchas gracias.