



EXPEDIENTE ACADÉMICO

ALUMNO: _____

EDAD: _____ NIVEL: _____

CURSO: _____

APTITUDES DESTACADAS

DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTOS	<input type="checkbox"/>
ENTRENAMIENTO	<input type="checkbox"/>	RELACIONES	<input type="checkbox"/>
INFLUENCIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(_____)

HABILIDADES CURRICULARES

ESTRATEGIA MILITAR -

SISTEMAS DE PUNTERÍA -

MANIOBRAS DE COMBATE -

SENSORES Y COMUNICACIONES -

MECÁNICA DE TITANES -

PERFIL PSICOLÓGICO



ARQUETIPO: _____

RASGOS DESTACADOS

RASGO PRINCIPAL: Soy

RASGO DE ORIGEN: _____

RASGO (_____): _____

RASGO DE AFICIÓN: Me gusta

RASGO DE ANHELO: Quiero

RASGO NEGATIVO 1: _____

RASGO NEGATIVO 2: _____

RASGO NEGATIVO 3: _____

RASGO NEGATIVO 4: Expulsado/a de la academia

HOSPITALIZACIÓN

SANCIÓN

Diario personal de

Mis conocidos en la Academia

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

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

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

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

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

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

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






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

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

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

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

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

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

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.

Aptitudes

Selecciona tu Aptitud principal (DIS, CON o ENT). Tienes **A+** en esa Aptitud y el resto en **F**.

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.

Reglas especiales

¡Yo no soy mi padre! - Cuando realizas una tirada trimestral de una Aptitud diferente a tu Aptitud principal puedes rechazar todos los bonificadores positivos externos (PJs y PNJs) y no usar Influencia para obtener ventaja en la tirada.

Los contactos de la familia - Puedes gastar Influencia para iniciar una escena relacionada con una Aptitud en la que tengas una **D** o una **F**.

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.

Mejoras

Una cara conocida

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.

Saldando viejas deudas

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.

El legado de la familia (exclusiva 4º curso)

Abrizas 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.

Una nueva estrella (exclusiva 4º curso)

Brillas con luz propia alejándote 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.

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.

Aptitudes

Reparte **A, A, A y D**.

Influencia anual: 4 (selecciona Dinero o Contactos)

Reglas especiales

¡Papá! ¡Papá! ¡Papá! - Puedes gastar tanta influencia como quieras en las tiradas trimestrales.

Puedes gastar 1 punto de Influencia para repetir escena de la Aptitud del trimestre anterior o colarte sin tirar en una escena en la que no has sido invitado.

El orgullo de la familia - Cuando sacas 10+ en una tirada trimestral sin utilizar Influencia obtienes 1 punto de Influencia.

Orgullo familiar - No puedes ayudar a otros personajes a iniciar escenas.

Amigos interesados - Mientras tengas 0 puntos de Influencia adquieres el rasgo negativo "Sin dinero, sin amigos".

Mejoras

Amigos influyentes

El reconocimiento de tu familia te permite incrementar en 1 punto tu Influencia anual.

Limpiar "pequeños deslices"

Gracias a la influencia de tu familia puedes eliminar uno de tus rasgos negativos.

Intervención directa

Puedes gastar 2 puntos de Influencia para repetir la tirada trimestral de cualquier personaje.

El dinero lo compra todo, ¡todo! (exclusiva 4º curso)

Puedes gastar puntos de Influencia durante la misión para mejorar cualquier tirada.

Cada punto de Influencia otorga un +1 a la tirada. Solo puedes gastar 1 punto de Influencia por posición.

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.

Aptitudes

DIS **A+**, CON **A**, ENT **D** y REL **F**. Mejora una Aptitud a tu elección.
Influencia anual: 1 (Fama).

Reglas especiales

Entrenamiento enfocado – Selecciona una Aptitud: DIS, CON o ENT. Tiras con ventaja en todas las escenas de esa Aptitud. Si fallas una tirada trimestral (de cualquier Aptitud) obtienes un rasgo negativo adicional.

No tengo tiempo para distracciones - Tira con desventaja en las escenas de REL. No puedes seleccionar el Objetivo secundario “mejorar relación” en tus tiradas trimestrales.

¡Como hemos practicado! - Al inicio de la misión obtienes tantos puntos de “Tácticas avanzadas” como tu nivel de “Estrategia militar”. Una vez por cada tirada de misión puedes gastar 1 punto de “Tácticas avanzadas” para dar un +1 a esa tirada.

Estudiante excelente - Para mantener un curriculum perfecto no puedes seleccionar el Estado “Sanción” ni el Rasgo “Expulsada”.

Que mala es la envidia - Comienzas cada curso con un rival enemistado (relación -1).

Mejoras

Una carrera prometedora

Tu gran rendimiento llama la atención en las altas esferas y te permite incrementar en 1 punto tu Influencia anual.

Eliminando las imperfecciones

Puedes eliminar uno de tus rasgos negativos.

Entrenamiento multidisciplinar

Si sacas 10+ en tu tirada trimestral obtienes un punto adicional en una habilidad curricular que no hayas subido ese trimestre.

Matricula de honor (exclusiva 4º curso)

Selecciona una habilidad curricular.

Durante la misión puedes realizar las tiradas de esa habilidad con ventaja.

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.

Aptitudes

ENT **A**, DIS **A**, REL **D** y CON **F**. Mejora una Aptitud a tu elección.
Influencia anual: 1 (Fama).

Reglas especiales

Don natural - Cuando realizas una tirada trimestral de Entrenamiento y obtienes 10+ recibes 1 punto de Influencia (Fama), en caso contrario incrementa en un rango tu nivel de éxito.

Mi segunda casa - Siempre puedes participar en escenas de tipo Entrenamiento sin necesidad de que te inviten o de tirar. Puedes ayudar a cualquier personaje a iniciar escenas de Entrenamiento, independientemente de su puntuación en Entrenamiento.

Hoy tengo entrenamiento - Debes gastar 1 punto de Influencia para iniciar escenas no relacionadas con la Aptitud de Entrenamiento.

Debes acudir a todos los entrenamientos, con lo cual no puedes seleccionar el estado "Hospitalizado".

Mejoras

Promesa deportiva del año

Tu renombre te otorga un gran reconocimiento, lo que te permite incrementar en 1 punto tu Influencia anual.

Es solo un rasguño

Puedes seleccionar el estado "Hospitalizado".

Además, aunque estés en el Hospital puedes seguir realizando escenas normalmente y eliminar el estado "Hospitalizado" como si fuera un objetivo primario o secundario.

Espíritu de equipo

Cuando participas en una escena de Entrenamiento cualquier personaje puede gastar Influencia para mejorar la tirada trimestral de otro personaje en la escena. Podéis ignorar el límite de 1 punto máximo de Influencia gastado por tirada.

As de los deportes (exclusiva 4º curso)

Selecciona una habilidad curricular de Entrenamiento.

Durante la misión puedes realizar las tiradas de esa habilidad con ventaja.

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.

Aptitudes

Escoge un juego de Aptitudes:

- CON **A+**, DIS **A**, ENT **D** y REL **F**.
- CON **A+**, DIS **A**, REL **D** y ENT **F**.

Influencia anual: 0.

Reglas especiales

Mi pequeño experimento – Durante el curso puedes avanzar tu experimento como una opción adicional de Objetivo.

Si eres invitado o te cueles en una escena de otro personaje jugador puedes cancelar los bonos positivos por ayuda de PJs y marcar un avance en tu experimento.

Cuando tu experimento esté completo puedes desvelar de que se trata y modificar 1 nivel de éxito cualquier tirada de otro PJ, u obtener éxito completo (10+) en una de tus tiradas.

Proyecto personal - ○○○○○

Tu dices “rarita”, yo digo “mas inteligente que tú” - Te cuesta hacer amigos. Cuando otro personaje tire primera impresión los dados se leen de forma que obtengas el peor resultado posible. Si ayudas a otro personaje a iniciar una escena le das -1 a la tirada.

Mejoras

Beca científica

Tus extraños estudios no han pasado desapercibidos. Puedes incrementar en 1 punto tu Influencia anual (Fama o Contactos).

Conocimientos prohibidos

Puedes forzar el relanzamiento de cualquier tirada: tuya o de otro jugador, escena trimestral o misión. Independientemente del resultado tus extraños métodos te ocasionan un estado.

¿Por qué limitarme solo a un experimento?

Cuando terminas tu Proyecto personal puedes comenzar otro. Cada nuevo Proyecto cuesta 1 punto menos que el anterior (mínimo 1).

¡Por fin haces algo útil!

Otros jugadores pueden gastar Influencia en tus escenas para avanzar tu Proyecto personal.

Proyecto personal 2.0 (exclusiva 4º curso)

Cada trimestre obtienes un avance en tu Proyecto personal independientemente del resultado de tu tirada trimestral.

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.

Aptitudes

Comienzas con Relaciones **A+**. Reparte **A**, **D** y **F** entre las otras tres Aptitudes.

Influencia anual: 3 (Fama).

Reglas especiales

El alma de la fiesta - Siempre puedes realizar escenas de Relaciones aunque hayas realizado una anteriormente.

Siempre puedes participar en escenas de tipo Relaciones sin necesidad de que te inviten o de tirar para colarte. Puedes ayudar a otros personajes a iniciar escenas de Relaciones independientemente de su puntuación en Relaciones.

No es culpa mía, es que me dibujaron así - Cuando otro personaje que te acaba de conocer tira en la matriz de primera impresión puedes escoger el orden en el que se leen los dados.

Mejor con amigos – Calcula tu bono por PNJs de la siguiente forma:

- Menos de 10 personas: -1
- Una o varias clases de alumnos: 0
- Al menos la mitad de la Academia: +1

Mejoras

¿Seguro que no me conoces?

Puedes usar tanta Influencia como quieras en las tiradas trimestrales.

Estrella juvenil

Tu fama llega mas allá de la Academia.

Puedes incrementar en 1 punto tu Influencia anual.

Adoradme

Otros personajes pueden usar su Influencia para mejorar tus tiradas trimestrales.

No están limitados a 1 único punto de Influencia.

Séquito personal

Si fueras a recibir un Estado como resultado de una tirada trimestral selecciona un PNJ con el que tengas una relación de al menos +1. Este PNJ sufre el estado en tu lugar. Reduce la relación con ese PNJ un rango.

Para aplicar este efecto a un PJ el jugador que controla a ese PJ debe estar de acuerdo.

Vuestro apoyo es mi fuerza (exclusiva 4º curso)

Puedes utilizar el valor de Sincronización del equipo en lugar de tu habilidad curricular para la tirada de misión.

Puedes tirar con ventaja si el resto de personajes del equipo aceptan gastar 1 punto de Influencia o tirar con -1 cada uno.

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.

Aptitudes

Reparte **A, A, D** y **F**.

Influencia anual: 0

Comienzas con tantos puntos de [Apoyo] como PJs.

Reglas especiales

Nexo de corazones - Cuando colaboras en una escena puedes mover un marcador de Sincronización independientemente del tipo y objetivo de la escena, para hacerlo gasta 1 punto de [Apoyo] y selecciona uno:

- Dale a otro PJ uno de tus marcadores.
- Coge un marcador de otro PJ.

Hay un amigo en mi - Puedes ayudar a otros PJs a iniciar escenas como si tuvieras A+ en esa Aptitud.

No me gusta llamar la atención - Cuando otro personaje que te acaba de conocer tira en la matriz de primera impresión mueve el resultado una fila hacia el nivel 0.

Mejoras

La fuerza del corazón

Obtienes 2 puntos de [Apoyo].

Apóyate en mi

A partir de ahora puedes gastar tus puntos de [Apoyo] en tus habilidades o para mejorar las tiradas trimestrales de otros PJs cuando participas en sus escenas. Puedes usar tantos puntos como quieras para ayudar a otros, pero no se puede mejorar esa tirada gastando Influencia de otros PJs.

Dale los marcadores de [Apoyo] gastados al PJ que has ayudado. Los demás PJs pueden gastar los marcadores de [Apoyo] que tu les has dado para mejorar tus tiradas trimestrales si participan en tu escena. Deben gastar 1 punto de Influencia por cada marcador de [Apoyo] utilizado.

Hablar al corazón

Cuando cualquier PJ intentar mejorar una relación en una escena en la que estés presente puedes añadir +1 a esa tirada siempre que tu no seas una de las partes de la relación.

Recibes lo que das (exclusiva 4º curso)

Al inicio de la misión tus compañeros pueden gastar Influencia o puntos de [Apoyo] que les hayas dado para mejorar tu habilidad curricular. Necesitas tanta Influencia y/o puntos de [Apoyo] como el número de PJs -1 para subir un punto tu habilidad o tirar con ventaja.

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 mas.

Aptitudes

Todas tus Aptitudes comienzan en A.

Influencia anual: 0

Comienzas con 4 puntos de [Cosas raras].

Reglas especiales

Extrañas costumbres - En cada escena debes seleccionar un objetivo diferente a los propios de la escena. Redistribuye las asignaturas y la sincronización entre las diferentes Aptitudes de forma que ninguna coincida y todas las Aptitudes tengan al menos un posible objetivo.

¿Me echáis una mano? - Los PJs que participen en tus escenas podrán usar su Influencia para mejorar tu tirada trimestral.

Que difícil es hacer amigos - Aunque invites a otros personajes a tus escenas deberán tirar para colarse salvo que gastes 1 punto de [Cosas raras] para ignorar este efecto durante una escena. Cuando otro personaje se encuentra contigo por primera vez y tira en la matriz de primeras impresiones el Director decide en que orden se leen los dados. Puedes gastar 1 punto de [Cosas raras] para cancelar este efecto.

Mejoras

¿Cómo sabes eso?

Puedes seleccionar como objetivo para tus efectos a personajes que no han participado en la escena, aunque debes conocer al personaje en cuestión.

Adaptación al entorno

Obtienes 2 puntos adicionales de [Cosas raras].

Tengo un presentimiento

Si estás presente cuando otro PJ conoce a un PNJ por primera vez, puedes gastar 1 punto de [Cosas raras] para escoger tu como se lee la tirada.

En mi tierra lo hacemos así

Puedes ayudar a otros PJs a iniciar escenas independientemente de tu puntuación en la Aptitud, pero solo podrán seleccionar tus Objetivos para la Aptitud correspondiente.

Conocimiento de mi tierra (exclusiva 4º curso)

Puedes gastar tus puntos de [Cosas raras] para subir la habilidad curricular que usarás durante la misión. Por cada 2 puntos gastados subes 1 punto de habilidad, hasta un bonificador máximo de +3, u obtienes ventaja en la tirada.