

EQUIPO DE ENTRENAMIENTO

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

COMPONENTES:

_____ POSICIÓN _____

SINCRONIZACIÓN 00000

NOMBRE DEL TITÁN: _____

DESCRIPCIÓN:

INTEGRIDAD 00000

EQUIPO DE ENTRENAMIENTO

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

COMPONENTES:

_____ POSICIÓN _____

SINCRONIZACIÓN 00000

NOMBRE DEL TITÁN: _____

DESCRIPCIÓN:

INTEGRIDAD 00000

ESCENAS DRAMÁTICAS

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.

Resultado de la tirada (recuperación):

- 10+ : el PJ consigue recuperarse y un objetivo secundario.
- 7-9 : el PJ consigue recuperarse.
- fallo : el PJ se recupera pero sufre una nueva consecuencia.

Objetivos secundarios.

- subir una habilidad curricular diferente al objetivo.
- mejorar la Sincronización si ese no era el objetivo.
- mover un paso una relación de un personaje presente.

Consecuencias.

- el PJ adquiere 1 rasgo negativo.
- El PJ se aplica un estado
- Una relación se deteriora

Además de los objetivos y las consecuencias recibidas, el PJ puede seleccionar un personaje en la escena para cambiar su **relación**. Para ello tira 2d6. El resultado indica la cantidad de casillas que se puede mover la relación:

- 2: -2 // 3-5 : -1 // 6-7 : 0 // 8-11 : +1 // 12 : +2
- (positivo mueve el jugador, negativo mueve el master)

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 la habilidad de Sincronización del equipo.

- Seleccionar **aptitud**
- Seleccionar **objetivo**
 - 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.
 - Eliminar un **Estado** propio o de otro PJ.
 - (A partir de 2º curso) Cualquier escena puede servir para resolver un **objetivo**. Los PJ/PNJ afectados deben aparecer en la escena.
 - **Efectos narrativos** equivalente a +1 en una tirada. Cuesta además 1 Influencia o el objetivo secundario.
 - **Ayudar** a otro PJ. Escena del tipo adecuado a la habilidad que se quiere mejorar. El PJ ayudado tiene que tener menos puntos en la habilidad a enseñar que el profesor en su habilidad mas alta.
- Indicar qué **personajes** están incluidos en la escena.
- Plantear la escena.
- **Colarse** en la escena (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.

Tras narrar la escena se indica el rasgo utilizado. Este rasgo se marca y no podrá usarse el resto del curso.

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

- +1 por el rasgo utilizado. 0 si no ha podido usar rasgo alguno.
- -1 si se puede aplicar un rasgo negativo. Este se marca y no podrá volver a aplicarse el resto del curso.
- Si hay al menos un PNJ con relaciones positivas: +1/+2.
- Si hay al menos un PNJ con relaciones negativas: -1/-2.
- Si hay algún PJ presente con relación positiva: +1/+2.
- Si hay algún PJ presente con relación negativa: -1/-2.

El PJ protagonista puede gastar 1 punto de Influencia DESPUÉS de la tirada para incrementar el resultado en +1.

MISIÓN

• Pilotaje

Tira +Maniobras de combate

- 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 Master selecciona otra.

• Táctica

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 Master otra.

• 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)

• Preparación

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.

• Acercamiento

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.

• Combate

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 Master selecciona otra.

DISCIPLINA

- ESTRATEGIA MILITAR

Preparación de la escena:

- Seleccionar **aptitud**
- Seleccionar **objetivo** (o recuperarse de estado)
- Indicar qué **personajes** están incluidos en la escena.
- **Colarse** en la escena
 - 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.

Resolución de la escena.

Indicar rasgo utilizado. Se gasta.

Tira 2d6 y aplica los siguiente modificadores:

- +1 por el rasgo utilizado.
- Rasgos negativos -1 cada uno (se gastan).
- Al menos un PNJ con relaciones positivas: +1 o +2.
- Al menos un PNJs con relaciones negativas: -1 o -2.
- Al menos un PJ con relación positiva: +1 o +2.
- Al menos un PJ con relación negativa: -1 o -2.

ENTRENAMIENTO

- SISTEMAS DE PUNTERÍA

- MANIOBRAS DE COMBATE

CONOCIMIENTOS

- SENSORES Y COMUNICACIONES

- MECÁNICA DE TITANES

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 (y se recupera)

Objetivos secundarios.

- subir una habilidad curricular diferente al objetivo.
 - mejorar la Sincronización si ese no era el objetivo.
 - obtener un punto de Influencia si no se ha utilizado Influencia para mejorar la tirada.

Consecuencias.

- el PJ pierde 1 de Influencia o baja una relación.
 - el PJ adquiere 1 rasgo negativo o estado.



Además el PJ puede seleccionar un personaje en la escena para cambiar su **relación** con otro PJ. Tira 2d6:

- 2: -2 // 3-5 : -1 // 6-7 : 0 // 8-11 : +1 // 12 : +2

(positivo mueve el jugador en la matriz, negativo mueve el master)

Mejorar la Sincronización.

El protagonista selecciona un PJ en la escena e intercambian marcadores de Sincronización. O selecciona un PNJ del equipo y adquiere un comodín. Si en algún momento un PJ dispone de tantos marcadores de Sincronización como PJs en el equipo puede subir la habilidad de Sincronización del equipo.

RELACIONES

- SINCRONIZACIÓN

DISCIPLINA

- ESTRATEGIA MILITAR

Sala de estudios
Práctica en el simulador
Juegos tácticos

CONOCIMIENTOS

- SENSORES Y COMUNICACIONES

- MECÁNICA DE TITANES

Biblioteca de la Academia
Sesiones de estudio en grupo
Prácticas de laboratorio
Clase teórica



Hospital
Casa particular

Fiesta en el campus
Cena fuera de la Academia
Excursión al campo

ENTRENAMIENTO

- SISTEMAS DE PUNTERÍA

- MANIOBRAS DE COMBATE

Gimnasio de la Academia
Partido a [deporte]
Jornadas deportivas
Competición deportiva
Gymkhana

RELACIONES

- SINCRONIZACIÓN

ALUMNO: _____

- **Intro.**

- **Objetivo.**

- **Consecuencias.**

ALUMNO: _____

- **Intro.**

- **Objetivo.**

- **Consecuencias.**

ALUMNO: _____

- **Intro.**

- **Objetivo**

- **Consecuencias.**

ALUMNO: _____

- **Intro.**

- **Objetivo**

- **Consecuencias.**

MATRIZ DE PRIMERAS IMPRESIONES Y RELACIONES



Impresión inicial, tirar 2d6.

	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 vú	Familiar	Desconfianza	Conocidos	Rivalidad*
40	Admiración	Deja vú	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

Modificar la relación, tirar 2d6:

- 2: -2 // 3-5 : -1 // 6-7 : 0 // 8-11 : +1 // 12 : +2

(positivo mueve el jugador en la matriz ortogonalmente, negativo mueve el master)

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