

Descripción

Servicio Secreto es un Minijuego de Rol para jugar aventuras de agentes secretos o espías.

Un **Agente de Servicio Secreto** estará definido por sus Atributos, que serán **Atletismo, Mecánica, Conocimiento, Percepción, Carisma, Perspicacia y Recursos**.

Atributos:

Cada **Atributo** contará con un **Talento**, que **reduce la dificultad**, y una **Virtud**, que **aumenta el número de d6** que se lanzan.

Atributos:

Atletismo: Capacidades atléticas del PJ, correr, nadar, trepar, pelear...

- Talento: **Fuerte** / Virtud: **Ágil**

Mecánica: Reparar, construir o manejar maquinaria, desactivar mecanismos, conducir vehículos....

- Talento: **Técnico** / Virtud: **Manitas**

Conocimiento: Saber o ser capaz de conseguir información o conocimientos, atención médica...

- Talento: **Empollón** / Virtud: **Friki**

Percepción: Sentir el peligro, localizar cosas, apuntar un arma...

- Talento: **Atento** / Virtud: **Agudo**

Carisma: Caer bien, seducir, engañar...

- Talento: **Elocuente** / Virtud: **Líder**

Perspicacia: Evitar ser engañado, averiguar intenciones...

- Talento: **Astuto** / Virtud: **Empático**

Recursos: Conseguir herramientas, disponer de gadgets de espía, tener Contactos en los lugares adecuados.

- Talento: **Agencia** / Virtud: **Contactos**

Atributos derivados:

Además de los Atributos, los personajes tendrán otros **Atributos derivados**:

Vitalidad: (PV)

Representa el aguante del personaje.

- Puntuación máxima: **Atletismo + Fuerte + 4**
- Recuperación:
 - Atención médica: cada éxito recupera 2 PV (DL o DN).
 - Daño letal (DL):
 - Con **1 o más V**: 1 + Atletismo PV cada hora de descanso.
 - Con **0 o menos V**: **Se debe** recibir un éxito en **atención médica en menos de 1 hora** para estabilizarse en 1 PV.
 - Daño de noqueo (DN): 1 PV cada minuto.

Al llegar a 0 el personaje caerá noqueado (DN) o incapacitado (DL).

Voluntad:

La resistencia a ser quebrado por Tortura, Adoctrinamiento o Seducción.

- Puntuación máxima: **Perspicacia + Astuto + 4**
- Recuperación: 1 + Perspicacia cada hora de descanso.

Formación

La formación de un Agente le permitirá mejorar el resultado de algunas pruebas, aun después de haberlo intentado.

Un Agente cuenta con una reserva de **6 puntos de formación (PdF)**. Al crear el personaje, el jugador dividirá estos 6 puntos entre **Educación y Calle**.

Para cualquier prueba que realice el Agente podrá:

- Lanzar un **dado extra** por cada punto de **Calle** que consuma.
- Restar **1 a la dificultad** por cada punto de **Educación** gastado.

Los PdF **se recuperan al final de la sesión**, pero el DJ podría recompensar escenas memorables de los jugadores con más PdF.

Crear Agentes

1. Reparte **15 puntos** entre los Atributos, **máximo 6** por Atributo.
2. Reparte los puntos de cada Atributo entre su Talento y su Virtud, **máximo 4** en cada uno.
3. Calcula tu **Vitalidad (PV)** = Atletismo + Fuerte + 4
4. Calcula tu **Voluntad** = Perspicacia + Astuto + 4
5. Un **DdD** (dado de defensa) **por cada 3 puntos en Atletismo**.
6. Divide tus 6 puntos de Formación (**PdF**) entre **Educación y Calle**.
7. El equipo se determinará en el juego con pruebas de Recursos.

Sistema de Juego

Pruebas de atributo:

Para realizar **cualquier acción compleja**, el DJ pedirá una **prueba de atributo** que implicará usar el Talento y la Virtud de **un mismo atributo**. Sin embargo, podrán darse casos en los que el DJ, o el jugador, podrá proponer una prueba **combinando los Talentos y Virtudes de diferentes Atributos**.

Como **base**, para efectuar cualquier acción, un personaje con 0 en el Talento y 0 en la Virtud, **lanzará 2d6 y la dificultad será 6**.

- Cada **punto de Talento** reducirá en 1 la dificultad.
- Cada **punto de Virtud** añadirá un dado a la tirada.

Cada **d6** lanzado que iguale, o mejore, la **dificultad**, será un **Éxito**.

- Se necesita **al menos un éxito** para resolver la acción.
- Cuantos **más éxitos**, mejor será el resultado.

En una **tirada enfrentada** gana el que más éxitos obtiene, en caso de empate la disputa se prolonga una nueva tirada.

Sistema de Combate

El **orden de actuación** en un Combate, o **Iniciativa**:

- **1d6 + Ágil** (Orden de mayor a menor iniciativa)
- Se tira al comienzo del combate y es **la misma hasta el final**.
- **Retrasar acción**: La nueva iniciativa a partir de ahí será uno menos que la del último personaje que actuó antes que él.

Acciones de combate:

Cada Turno un Agente podrá:

- **Moverse 10 metros y hacer un Ataque normal**
 - **No moverse y hacer un Ataque lanzando el doble de dados**.
- Para **atacar a más de un rival**, se debe anunciar antes de lanzar los dados. Se repartirán los éxitos entre los objetivos.

Atacar:

- **Pelea** o en un **Combate con Armas CC (ACC)**:
 - **Fuerte** como **Talento** y **Ágil** como **Virtud**.
- Combate con **Armas a distancia**:
 - **Atento** como **Talento** y **Ágil** como **Virtud**.

Cada **Éxito** implicará un **Impacto**, que causará un **Daño**.

Noquear a un **enemigo sorprendido** se debe **anunciar antes** y causa **doble de daño**, pero será **daño de noqueo (DN)** y la víctima recupera la consciencia cuando su Vitalidad vuelve a ser mayor que 0.

Armas automáticas: Usar fuego automático permite lanzar más d6 a costa de aumentar la dificultad, **3d6 extra por cada +1 a la dificultad**.

Daño de un impacto:

El **Daño recibido se restará a los puntos de Vitalidad**. Podrá ser **Letal (DL)** o de **Noqueo (DN)**

- Sin Armas (CC): Daño 1 PV
- Armas Ligeras (CC/Distancia): Daño 2 PV
- Armas Pesadas (CC/Distancia): Daño 4 PV
- Artillería (Distancia): Daño de 6 a 20 PV

Defensa

Un Agente con **Dados de Defensa (DdD)**, al final de cada turno, podrá **lanzar sus DdD y anular tantos impactos como éxitos obtenga**.

- La dificultad siempre será 6.
- Un Agente tiene un **DdD por cada 3 puntos en Atletismo**.
- Una **Armadura** proporcionará DdD:
 - Armadura Ligera: 2 DdD
 - Armadura Pesada: 4 DdD

Cobertura y ocultación: (Ventaja // Desventaja)

Parcialmente oculto: +1 DdD contra ataques a distancia. // -
Media cobertura: +1 DdD. // -1d6 de Ataque.
Completamente oculto: +2 DdD contra ataques a distancia. // -
Cobertura completa: +3 DdD. // -3d6 de Ataque.

Seducción, Adoctrinamiento y Tortura

Un enemigo puede utilizar diferentes estrategias para **quebrar la Voluntad** de un Agente y ganarlo para su causa, pero un Agente también podrá hacer lo mismo con un rival.

- ¡Ojo! En el caso de la **seducción** y el **adoctrinamiento** puede llegar a darse la vuelta a la tortilla.

Mecánica: (Pruebas enfrentadas Agresor vs Objetivo)

- **Seducción**: **Carisma vs Perspicacia**.
- **Adoctrinamiento**: **Conocimiento vs Conocimiento**.
- **Tortura**: **Mecánica vs Atletismo**.

Resultado: Éxitos del Vencedor – Éxitos del Perdedor

Pérdida de Voluntad:

El Resultado implica la **pérdida de puntos de Voluntad del perdedor**.

- **Seducción**: **Resultado x Carisma** del Vencedor
- **Adoctrinamiento**: **Resultado x Conocimiento** del Vencedor
- **Tortura** (solo al torturado): **Resultado x Mecánica** del Vencedor

Consecuencias: Si un Agente, o enemigo, pierde todos sus puntos de Voluntad, se **cambiará de bando** o **traicionará a su bando**, dependerá del objetivo del rival.

Sigilo

Moverse sigilosamente puede permitir a un Agente pasar desapercibido por un área vigilada o acercarse a un enemigo sin ser visto.

Una **prueba de Sigilo** implica combinar Atributos:

- **Astuto** como **Talento** y **Ágil** como **Virtud vs Percepción** del Rival.

Sorprender a un Enemigo usando **Sigilo** da al acechador un **turno de combate gratuito antes de lanzar las iniciativas** y la posibilidad de **noquear**.

Persecuciones y Vehículos

- Las persecuciones **a pie** se resolverán mediante pruebas enfrentadas de **Atletismo**.
- Las persecuciones **en vehículos** mediante pruebas enfrentadas de **Mecánica**.

Vehículos

- Tanque:** +1d6 PdM // 0 RdA // 20 PV // 8 DdD // 14 DdV
- Caballo/Camión/Furgoneta:** +2d6 PdM // -2d6 RdA // (4/12/10) PV // (1/4/2) DdD // 4 DdV
- Coche:** +3d6 PdM // -2d6 RdA // 8 PV // 2 DdD // 4 DdV
- Moto:** +4d6 PdM // -3d6 RdA // 4 PV // 1 DdD // 2 DdV
- Lancha/Helicóptero/Avioneta:** +6d6 PdM // -2d6 RdA // 8 PV // 2 DdD // 4 DdV
- Caza:** +8d6 PdM // 0 RdA // 12 PV // 3 DdD // 10 DdV

Cada **Vehículo** añade dados a la **prueba de mecánica (PdM)** del conductor, para manejarlo o atacar, también **reduce los dados de ataque** al disparar desde el vehículo en marcha (**RdA**); además, tiene una **Vitalidad (PV)**, unos **dados de defensa (DdD)** y un **Daño que causa el Vehículo (DdV)**.

- Ventaja de partida**, el DJ determinará cuantos éxitos de diferencia necesita el perseguidor para alcanzarlo.
- Disparar durante una persecución:** (Armas a Dist, Artillería...)
 - Reduce los **RdA** y añade los **DdD** del vehículo a sus ocupantes.
- Una vez alcanzado puede rendirse o:**
 - Combatir** normalmente, si se va a pie o si se usan armas a distancia (ver Disparar durante una persecución)
 - Combate de vehículos:** Atacar con **Mecánica** y un daño por éxito igual al **DdV**, el atacante sufre $\frac{1}{2}$ del **DdV** del Atacado.

Recursos

El Atributo Recursos tiene algunas **mecánicas especiales** para los Agentes Secretos (Los éxitos no usados podrán acumularse para posteriores pruebas):

Herramientas, armas u objetos comunes:

- Una prueba por cada objeto y por sesión.**
- Herramientas:** Cada éxito da 1d6 extra en pruebas que requieran esa herramienta.
- Cloroformo/Droga/Veneno:** 1 éxito por 4 puntos de **DN** o **Voluntad** (aumentar o reducir) // 1 éxito por punto de **DL**. (En combate se hace un Ataque con el arma envenenada o pelea, sumando el daño)
- Armas:**
 - Un éxito por un arma ligera // 2 éxitos por una pesada.
 - Añade 1 éxito si es de fuego y 2 si, además, es automática.

Contactos: Tener alguien dentro de una organización enemiga, o aliada, tantos intentos por misión como su puntuación de Recursos.

- Cada éxito será un Contacto.

Gadgets de espía (Repelente para tiburones, Reloj Láser, Cigarro pistola, mechero bomba...)

- Tantos intentos por misión como su puntuación de Recursos.**
- Los gadgets tienen una función específica y no necesitan prueba.
- El DJ determinará los éxitos necesarios para tener un Gadget.

Mejoras de Vehículo: (Lanzallamas, Submarino, Abrojos, Cohete, blindaje, nitro, motor...)

- Tantos intentos por misión como su puntuación de Recursos.**
- El DJ determinará los éxitos necesarios para una mejora concreta.
 - 1 por cada dado de mejora en PdM, RdA o DdD
 - 1 por cada 2 puntos de Vitalidad (PV)
 - 2 por un arma pesada automática.
 - 4 o más por Artillería

Evolución de los Agentes

El DJ puede conceder al final de la sesión:

- 1 punto de Atributo extra por sesión larga.
- $\frac{1}{2}$ punto de Atributo por una sesión corta.

Incluso de esta forma, los Talentos y las Virtudes nunca podrán sobrepasar una puntuación de 4.

Rivales

En Servicio Secreto sugerimos **3 categorías de rival:**

Esbirros: (iniciativa 1d6 + 1)

- Virtudes:** Siempre lanzarán 1d6 extra (Total 3d6)
- Talentos:** 0 Talentos, contra una dificultad 6. (dif 6)
- Vitalidad:** 4 / **Voluntad:** 4


Superesbirros: Tienen alguna especialización, en forma de un **Atributo especializado (AE)**. (iniciativa 1d6 + 1 o 1d6 + 2 si AE es Atletismo)

- Virtudes:** 2d6 extra (Total 4d6) en el AE, 1d6 (Total 3d6) el resto
- Talentos:** 1 Talento (dif 5) en el AE, 0 (dif 6) el resto.
- Vitalidad:** 8 / **Voluntad:** 8.

Villanos: Son también personajes excepcionales, puedes crearlos como a un **personaje normal** o como un **Superesbirro**, pero con **2 Atributos Especializados** o una **doble especialización** en un **único Atributo**.

El equipo de los rivales será el que decida el DJ en función de la película y del interés para la trama.

Hoja de Agente

Agente: Jugador:		Agencia:		Descripción:				PdF	
Talento Fuerte <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Atributo Atletismo Mecánica Conocimiento Percepción Carisma Perspicacia Recursos		Virtud Ágil Manitas Friki Agudo Lider Empático Contactos		Vitalidad <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Voluntad <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Empollón <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Atento <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Elocuente <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Astuto <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Agencia <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Equipo, Gadgets y Vehículos: 		Dificultad Pelea (8-Fuerte) (2=Agil) Armas CC (8-Fuerte) (2=Agil) Armas a dist (8-Atento) (2=Agil)		d6 1 2 3 4 5 6		Daño 1 2 3 4 5 6		DdD 1 2 3 4 5 6	
Prueba: Lanzar 2d6 + Virtud // Dificultad 6 - Talento									

Secreto

e

r

v

i

c

i

o



JdR



<https://corderosdedios.com/>

Mini-RPG by R. Fernández-Regueira