

## 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: **Frikis**

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

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

**Carisma:** Cae 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 implicaría 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 conciencia 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.

Completemente 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 silenciosamente 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**.

