

# Secreto e r v i c i o



JdR



# Índice

Descripción .....	3
Atributos: .....	5
Atributos derivados: .....	6
Formación .....	6
Crear Agentes .....	9
Sistema de Juego .....	11
Pruebas de atributo: .....	13
Sistema de Combate .....	13
Seducción, Adoctrinamiento y Tortura .....	15
Sigilo .....	16
Persecuciones y Vehículos.....	17
Recursos.....	19
Evolución de los Agentes .....	21
Rivales .....	23
Hoja de Agente .....	25



---

## 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**:  $1 + \text{Atletismo PV}$  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:  $1 + \text{Perspicacia}$  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 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.
- **Completamente oculto:** +2 DdD contra ataques a distancia. // -
- **Cobertura completa:** +3 DdD. // -3d6 de Ataque.

## Seducción, Adocinamiento 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 **adocinamiento** puede llegar a darse la vuelta a la tortilla.

### Mecánica: (Pruebas enfrentadas Agresor vs Objetivo)

**Seducción:** Carisma vs Perspicacia.

**Adocinamiento:** 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, Cigarrillo 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:** \_\_\_\_\_

## Talento

## Atributo

## Virtud

**Fuerte** □ □ □ □ **Ágil**

Technological Change

## Conocimiento

**Empollón** □ □ □ □  □ □ □ **Friki**

**Atento** □ □ □ □ ○ □ □ □ **Agudo**

## Carisma

Elocuente Líder

## Recursos

Agencia ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Contactos

Prueba: Lanzar 2d6 + Virtud // Dificultad 6 - Talento



३

Dd/D

### Dificultad

(6-Fuert)

(2+Ágil)

1

<b>Armas a dist</b>	(6+Atento)	(2+Ágil)	(Armas)
---------------------	------------	----------	---------

## Prueba: Lanzar 2d6 + Virtud // Dificultad 6 - Talento







<https://corderosdedios.com/>

Mini-RPG by R. Fernández-Regueira