

SAGITTARIUS

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

Edición revisada

ÁLVARO PRADA



ÍNDICE

I.	Introducción	5	VI.3.	Movimiento.....	59	X.	Magia	87
II.	Creación de Personajes	7	VI.4.	Combate a Distancia ..	59	X.1.	Principios de la Magia .	87
II.1.	Historial	7	VI.5.	Combate Cuerpo a Cuerpo	60	X.2.	Uso de la Magia.....	88
II.2.	Atributos Básicos	8	VI.6.	Unidades Especiales...	61	X.3.	Magos y Sacerdotes....	89
II.3.	Habilidades	9	VI.7.	Moral	63	X.4.	Ejemplos de Conjuros .	89
II.4.	Cultura y Profesión	10	VI.8.	Personajes en Escaramuza.....	63	X.5.	Invocaciones	95
II.5.	Otros Rasgos.....	17	VI.9.	Bajas	63	X.6.	Objetos Mágicos	96
III.	El Sistema de Juego	19	VII.	Batallas	65	X.7.	Adivinación.....	98
III.1.	Acciones	19	VII.1.	Secuencia de Combate	65	X.8.	Alquimia	99
III.2.	Habilidades	20	VII.2.	Características de las Unidades.....	65	X.9.	Divinidades	99
III.3.	Experiencia	24	VII.3.	Líderes.....	66	XI.	Bestiario	101
III.4.	(Opcional) Fatiga.....	26	VII.4.	Unidades de Otras Escalas	66	XI.1.	Humanoides	102
III.5.	Daño, Muerte y Curación	27	VII.5.	Despliegue Inicial.....	66	XI.2.	Animales	103
III.6.	Veneno, Fuego y Otros Peligros	28	VII.6.	Organización del Ejército.....	67	XI.3.	Monstruos	111
III.7.	Dinero	28	VII.7.	Movimiento.....	67	XI.4.	Muertos Vivientes	118
III.8.	Competiciones	28	VII.8.	Combate a Distancia ..	69	XI.5.	Espíritus.....	119
III.9.	Comercio	29	VII.9.	Combate Cuerpo a Cuerpo	69	XI.6.	Demonios	122
III.10.	Viajes.....	30	VII.10.	Experiencia	69	XII.	El Mundo de Sagittarius ...	125
III.11.	Detección e Identificación.....	31	VII.11.	Fortificaciones.....	70	XII.1.	Tono y Ambientación.	125
III.12.	Interacción Social.....	34	VII.12.	Moral	70	XII.2.	Visión General.....	125
IV.	Combate. Reglas Generales 37		VII.13.	Bajas.....	71	XII.3.	Historia del Mundo...	127
IV.1.	Introducción	37	VIII.	Guerra Naval	73	XII.4.	Culturas Civilizadas..	128
IV.2.	Movimiento.....	38	VIII.1.	Secuencia de Combate	73	XII.5.	Culturas Bárbaras ...	135
IV.3.	Combate.....	41	VIII.2.	Escala	73	XIII.	Módulo: La Caza	143
IV.4.	Unidades Especiales...	41	VIII.3.	Características de los Buques.....	73	XIII.1.	Introducción	143
IV.5.	Moral	43	VIII.4.	Tipos de Naves	74	XIII.2.	Desarrollo de la Aventura	144
V.	Combate Individual	45	VIII.5.	Movimiento.....	75	XIII.3.	La Magia en la Aventura.....	149
V.1.	Secuencia de Combate	45	VIII.6.	Ataque a Distancia	77	XIII.4.	Calendario	149
V.2.	Armas y Armaduras ...	45	VIII.7.	Colisiones	77	XIII.5.	Datos de Personajes..	149
V.3.	Movimiento.....	47	VIII.8.	Abordaje.....	77	XIII.6.	Mapa.....	151
V.4.	Formaciones	48	VIII.9.	Moral, Bajas y Experiencia.....	78	XIV.	Notas y Consejos	153
V.5.	Combate a Distancia ..	49	IX.	Campañas Militares	79	XIV.1.	Consejos para el DJ..	153
V.6.	Combate Cuerpo a Cuerpo	51	IX.1.	Secuencia de Juego....	79	XIV.2.	Notas del Diseñador..	154
V.7.	(Opcional) Anatomía del Golpe	53	IX.2.	Escala	79	XV.	Índice Alfabético	157
V.8.	(Opcional) Veneno	53	IX.3.	Características de las Unidades.....	79	XVI.	Apéndice	165
V.9.	Daño a Objetos Inanimados	53	IX.4.	Tipos de Unidades	79	•	Hoja de Personaje	165
V.10.	Caballería	54	IX.5.	Reclutar y Mantener un Ejército	80	•	Hoja de Personajes no Jugadores	166
V.11.	Elefantes	54	IX.6.	Movimiento.....	82	•	Hoja de Unidades – Escaramuzas	167
V.12.	Carros	55	IX.7.	Combate.....	83	•	Hoja de Unidades – Batallas y Campañas....	168
V.13.	Moral	56	IX.8.	Experiencia	84	•	Hoja de Unidades – Buques.....	169
VI.	Escaramuzas	57	IX.9.	Asedios	85	•	Tablas	170
VI.1.	Secuencia de Combate	57	IX.10.	Colapso de un Bando..	85	•	Plantilla Hexagonal.....	172
VI.2.	Características de las Unidades.....	57						

I. INTRODUCCIÓN

SAGITTARIUS es un juego de rol de espada y brujería para desarrollar conflictos a cualquier escala. Gustará especialmente a quienes disfruten combinando rol y batallas de la Antigüedad.

Desde una pelea entre rateros, hasta la planificación de una campaña de conquista entre nobles ávidos de poder, pasando por el asedio a una ciudad, cualquier aventura, épica o trivial, puede jugarse en el Mundo de *Sagittarius*.

Este Mundo es parecido al nuestro en climatología, flora y fauna, con culturas similares a las que había en el Mediterráneo durante la Edad Antigua. Los pueblos bárbaros luchan por mantener su independencia y su forma de vida, frente a la expansión de las naciones civilizadas. Pero dentro de las ciudades están latentes otras amenazas: conspiraciones políticas, hechiceros sin escrúpulos y adivinos capaces de atraer la furia de los dioses.

Los *sagittarii*, de quienes toma nombre el juego, son expertos jinetes y arqueros al servicio de una de las naciones civilizadas, y se les tiene por los mejores guerreros del mundo conocido.

Este manual contiene toda la información necesaria para jugar a *Sagittarius*. No se necesita ningún otro libro o componente adicional, ya que las reglas cubren la creación de personajes, la resolución de acciones, el combate, la magia y un bestiario.

www.sagittarius.es contiene más detalles sobre la ambientación, así como módulos gratuitos, información sobre el juego y noticias sobre próximos suplementos.

Qué es un Juego de Rol

Los Juegos de Rol (JdR) consisten en asumir el papel o el rol de un personaje en un mundo imaginario. Son necesarias al menos dos personas, pero puede participar en una misma partida un grupo numeroso.

Al menos una de las personas debe hacer de Director de Juego (DJ). Esta persona diseña una aventura, con su historia, sus peligros y sus recompensas, y la presenta al resto de los jugadores que, asumiendo el rol de aventureros, toman decisiones ante los dilemas, acertijos y obstáculos que plantea el DJ. Éste decide el resultado de las acciones de los jugadores apoyándose en unas reglas que le permitan tomar decisiones objetivas y justas. Juntos, DJ y personajes jugadores (PJ) desarrollan la historia contenida en la aventura.

El DJ no tiene que tomar al pie de la letra el libro de reglas. Puede decidir no aplicar alguna, modificarla o incorporar una nueva. Al fin y al cabo, es imposible cubrir en una obra de este tipo todas las posibilidades que tiene una partida de rol, así que en muchos casos el DJ tendrá que recurrir a la improvisación y al sentido común para resolver ciertas situaciones. Algunas reglas se han marcado deliberadamente como opcionales en el manual, porque si bien añaden profundidad al juego, también aumentan su complejidad.

Los JdR no son competitivos. Los jugadores no juegan contra el DJ, ni unos contra otros, sino que tratan, conjuntamente, de superar los desafíos planteados, tal y como lo harían los personajes que encarnan. Incluso si los jugadores son derrotados en la aventura, no hay que pensar que es un fracaso mientras todo el mundo haya disfrutado del juego.

Qué se Necesita para Jugar

Lápices, papel y dados. En *Sagittarius* se usan dados de seis y diez caras, que pueden adquirirse en tiendas especializadas. En los dados de diez caras, el «0» significa «10».

Se pueden emplear miniaturas, fichas, mapas y plantillas para representar en detalle situaciones de combate, pero no son en absoluto necesarias.



A lo largo de las reglas, se hará mención a las tiradas de dados de la siguiente manera: #d# + #. Una primera cifra indica el número de dados, seguida de una «d», otra cifra que indica el número de caras de cada dado, y un modificador al resultado de la tirada (que puede ser positivo o negativo). Así, 1d10+2 significa «tirar un dado de diez caras, y sumar dos al resultado».

1d100 significa un dado de cien caras. Para representarlo se utilizan dos dados de diez caras; uno indica las decenas y otro las unidades, siendo el resultado de «00» igual a «100».

Visión General de las Reglas

El libro está dividido en quince capítulos que tratan los aspectos típicos en un manual de rol: creación de personajes, sistema de juego, combate, magia, bestiario y descripción del Mundo de *Sagittarius*.

La creación de personajes es simple: se obtiene el valor de cuatro características (Fuerza, Destreza, Inteligencia y Voluntad) tirando 2d6+5 para cada una, o distribuyendo 48 puntos. Un atributo derivado es el Factor de Combate, igual a la Fuerza dividida por 4. Además, se elige una profesión y se apuntan las habilidades que ésta otorga.

El sistema de habilidades es porcentual; su valor va de 0 a 100 y cuanto más alto mejor. Si en 1d100 se obtiene igual o menos que la puntuación de la habilidad, ésta se usa con éxito.

Los personajes pueden aumentar el valor de sus características y habilidades a través del entrenamiento, la experiencia y el ejercicio de una profesión. En general, serán necesarios varios años de entrenamiento para alcanzar valores altos.

El combate se desarrolla en tres fases: movimiento y ataques a distancia, combate cuerpo a cuerpo y moral. Los personajes con armamento más ligero y los que van a caballo tienen la opción de mover y disparar antes, lo que les otorga una importante ventaja táctica. El cuerpo a cuerpo se resuelve simultáneamente, una vez que todos los contendientes han movido y disparado.

El personaje que obtiene mejor tirada en la habilidad de combate puede golpear al oponente, y el resultado dependerá de la proporción entre su Factor de Combate y el de su adversario. Uno y otro se modifican por el arma y la armadura que lleven, respectivamente. Resuelto el cuerpo a cuerpo, los personajes heridos tendrán que superar una tirada de moral (basada en su puntuación de Voluntad) para seguir combatiendo.

Si los guerreros de ambos bandos son numerosos se agrupan en unidades, lo que permite resolver combates de masas rápidamente.

Las reglas de magia fomentan la creatividad de los jugadores y del DJ. Pueden inventarse nuevos conjuros y objetos mágicos, siempre que se establezca una relación de similitud o proximidad entre el efecto buscado y el instrumento empleado en el hechizo. El éxito del conjuro depende de una tirada basada en las habilidades mágicas.

Las hojas de personaje y de unidades, las tablas y la plantilla hexagonal que se encuentran al final del libro, pueden fotocopiar para uso personal. También están disponibles en www.sagittarius.es

III. EL SISTEMA DE JUEGO

Los siguientes apartados describen el sistema de juego que se usa en *Sagittarius*; cómo se determina si las acciones de un personaje tienen éxito, y qué es lo que ocurre en ese caso.

1. ACCIONES

Las acciones de un personaje pueden ser triviales o arriesgadas. Las primeras son cosas que se hacen automáticamente, como andar o abrir una puerta, y para las que no se necesita realizar una tirada para comprobar si tienen éxito.

Las acciones arriesgadas son aquellas en las que existe una posibilidad de que las cosas salgan mal, y esta posibilidad se determina tirando 1d100. Golpear a un enemigo, escuchar una conversación tras una puerta o recordar la genealogía de un noble son acciones arriesgadas. Es el DJ el que decide cuándo una acción es arriesgada, basándose en las reglas y en la situación concreta que se está jugando.

Para que la acción se realice satisfactoriamente, es necesario obtener en 1d100 igual o menos que la posibilidad de éxito; en caso contrario, la acción fracasa. Esta posibilidad es el valor de la habilidad que corresponda a esa acción, más modificadores (positivos y negativos) que aplique el DJ según las circunstancias del caso.

Cuando la puntuación de la habilidad es escasa, un jugador puede utilizar el valor de la característica más baja asociada a la categoría. No obstante, esto no se aplica a las habilidades Mágicas y a Nadar, Leer y escribir, Hablar idioma extranjero, Sabiduría y Artesanía cuando tienen una puntuación de 0; un personaje necesita primero obtener algún punto (por medio del entrenamiento, el estudio o la consagración) para poder realizar una acción satisfactoria directamente relacionada con estas habilidades. Para que sea más fácil recordar esta regla, están marcadas con un * en la lista de habilidades.

Dificultad de la Acción

El DJ puede decidir que una acción es relativamente fácil o difícil y modificar las posibilidades del personaje. Hay dos maneras de hacer esto: sumando o restando un valor (por ejemplo, +10 o -25), o multiplicando las posibilidades por un parámetro (por ejemplo, $\times 2$ o $\times 0,5$, esto último equivale a dividir las por 2). Si el resultado tiene un decimal inferior a 0,5 se redondea hacia abajo; en otro caso hacia arriba.

En el primer caso, la suma o resta de un valor, los personajes menos habilidosos se ven proporcionalmente más afectados que los que parten con unas posibilidades altas. Este mecanismo es apropiado cuando se trata de circunstancias que una persona entrenada asimila fácilmente, pero que pueden ser decisivas para un novato.

En el segundo caso, la multiplicación por un parámetro afecta proporcionalmente igual a todos, independientemente de las posibilidades iniciales.

(Opcional) El DJ puede considerar que un resultado de 01 es siempre un éxito, y un 100 es siempre fallo, independientemente de las posibilidades de realizar la acción.

Críticos

Una tirada que sea igual o esté por debajo del 10% de las posibilidades (redondeando hacia abajo) se considera un éxito crítico. Antes de calcular el 10%, se deben aplicar todos los modificadores pertinentes.

Un éxito crítico significa que la acción se ha realizado excepcionalmente bien. Dependiendo de las circunstancias y de la tarea que se realizaba, los efectos del crítico variarán, según lo decida el DJ. Un artesano que consiga un crítico realizará una pieza de gran valor, un combatiente golpeará más eficazmente, al escalar se avanzará más rápidamente, etc.

Con permiso del DJ, un jugador puede indicar que desea intentar una acción crítica; en este caso, la probabilidad de obtener crítico pasa a ser el 20% de las posibilidades, pero cualquier resultado que no sea un crítico se considera fallo.

En algunos casos, en los que sólo importa saber si la acción tiene éxito o es un fracaso, la obtención de un crítico no tendrá relevancia.

Pifias

Una pifia es un fallo grave al realizar una tarea, que generalmente acarrea consecuencias nefastas. Un médico que pifia al diagnosticar una enfermedad puede recetar un potingue que agrave al paciente, y un atleta puede lesionarse. Los efectos siempre quedan al albur del DJ, que también puede decidir no aplicar ninguna penalización.

La probabilidad de pifiar una tirada de habilidad es igual al 10% de las posibilidades de fallar, aplicando todos los modificadores y redondeando hacia arriba. Los resultados de pifia se empiezan a contar desde 100 hacia abajo.

Ejemplo

Con un 49 en Escalar, se obtiene un crítico con cuatro puntos ($49/10 = 4,9$), y una pifia con 6 puntos ($51/10 = 5,1$). Los resultados de las tiradas serían los siguientes:

01-04: Crítico
05-49: Éxito
50-94: Fallo
95-00: Pifia

Niveles de Maestría y Acciones Triviales

A medida que un personaje desarrolla una habilidad, las tareas relacionadas con ella se volverán más fáciles y menos arriesgadas, hasta el punto de que pueda realizar algunas de ellas de forma casi automática. Acciones que para un aprendiz

PRÓXIMAMENTE

EL SOL DE HIELO

ÁLVARO PRADA



Campaña para SAGITTARIUS, juego de rol de fantasía



Cubierta provisional

Campaña para *Sagittarius*, *Juego de Rol*, ambientada en las tierras de Hiperbórea

Esta épica campaña pone a los jugadores tras los pasos de Arica la *Pelirroja* en la Isla del Dragón, en busca de compañeros desaparecidos y tesoros legendarios.

Deberán enfrentarse a numerosas huestes enemigas, elegir cuidadosamente sus aliados y superar traiciones para convertirse en señores de la Isla.



SAGITTARIUS

HOJA DE PERSONAJE

IDENTIFICACIÓN

Nombre Edad Cultura
 Descripción Profesión
Clase social
Riqueza
Personalidad

CARACTERÍSTICAS

FUERZA **DESTREZA** **INTELIGENCIA** **VOLUNTAD**
 Factor de Combate Clase de Combatiente Moral
 Armas

Escudo **FATIGA** **HERIDAS**
 Armadura Cansado (-10) Leves
 Agotado (-20) Graves
 Movimiento Exhausto (-40) Muy Graves

RETRATO

HABILIDADES

Agilidad (Destreza) **Comunicación** (Inteligencia / Voluntad) **Mágicas** (Voluntad)

Atléticas (Destreza / Fuerza) **Intelectuales** (Inteligencia) **Manuales** (Destreza / Inteligencia)

NOTAS

EQUIPO

TABLAS

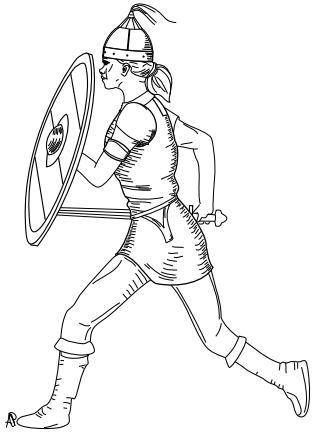
Modificadores por Proporción	Tabla de Combate Personal			Anatomía		
	1d100	Herida	Especial			
1 : 5 o -	29-	—	—	1-10	Cabeza (+10)	
1 : 4	30-49	—	Veneno	11-25	Brazo / Pata I	
1 : 3	50-69	Leve	Veneno	26-40	Brazo / Pata D	
1 : 2	70-89	Grave	Presa	41-60	Tronco (+5)	
1 : 1,5	90-109	Muy Grave	Presa	61-80	Pierna / Pata I	
1 : 1	110+	Mortal	Presa	81-00	Pierna / Pata D	
1,5 : 1	Doble	Daño a armadura		Par	Jinete	
2 : 1	Superioridad de Tácticas			Impar	Montura	
3 : 1		Golpe	Contragolpe	Finta		
4 : 1	Golpe	×	Cg	Gp		
5 : 1 o +	Contragolpe	Cg	×	Ft		
	Finta	Gp	Ft	×		
	Niveles de Maestría					
				Puntos	Nivel	
				0-4	Inútil	
				5-24	Aprendiz	
				25-49	Entrenado	
				50-74	Profesional	
				75-89	Maestro	
				90+	Genio	
Bono en Ataque a Distancia						
Tiros Exitosos	1	2	3	4	5	Crítico
Bono	0	+5	+10	+15	+20	+20

SECVENCIA

- Movimiento**
 - Órdenes de movimiento
 - Ejecución del movimiento
 - Ataque a distancia
 - Moral
- Combate cuerpo a cuerpo**
 - Encaramiento y tácticas
 - Tirada de habilidad
 - Tirada en la Tabla de Combate
- Moral**

SAGITTARIUS

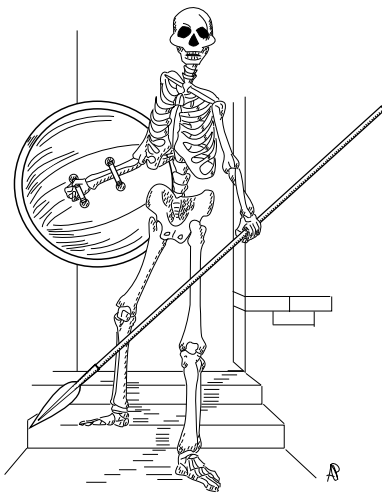
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA



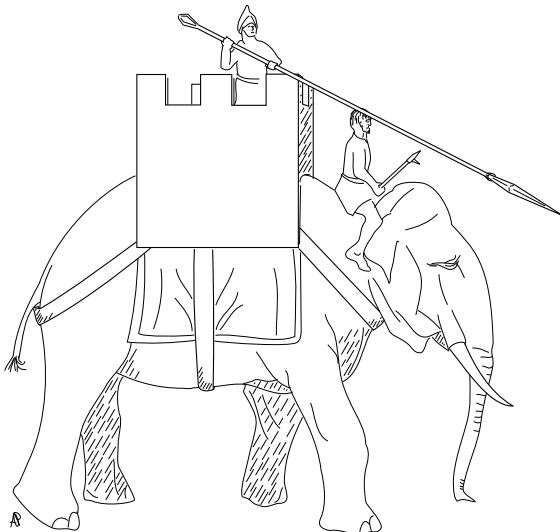
Sagittarius es un juego de rol de espada y brujería para desarrollar conflictos a cualquier escala: duelos, escaramuzas o campañas militares. Si te gusta combinar rol y batallas épicas, Sagittarius es tu juego.

En este libro encontrarás el reglamento básico de Sagittarius, y es suficiente para jugar, no necesitándose más que dados, lápices y papel. Entre otras muchas cosas, contiene lo siguiente:

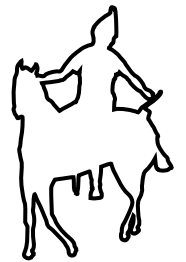
- Sistema de creación de personajes, con 35 profesiones.
- Sistema de juego, con 32 habilidades.
- Sistema de combate, con reglas para lucha individual, escaramuzas, batallas, guerra naval y campañas.
- Sistema de magia, con 49 conjuros de ejemplo.
- Bestiario, que incluye humanoides, animales, monstruos, espíritus, muertos vivos y demonios (73 criaturas en total).
- El Mundo de Sagittarius, la ambientación oficial, con detalles sobre cinco regiones: Palmira, Argotaria, Cannatia, el Valle del Tauro e Hiperbórea.



En este mundo, los pueblos bárbaros desafían con orgullo a las naciones civilizadas, que cuentan para hacerles frente con oro y grandes ejércitos. Entre sus tropas más selectas se encuentran los *sagittarii*, arqueros montados de gran destreza y valor.



Texto e ilustraciones: Álvaro Prada



www.sagittarius.es