

Demigor



Vermigor

The title 'Vermigor' is rendered in a highly ornate, gothic blackletter font. The letters are thick and feature intricate internal patterns. Below the main text, there is a decorative flourish consisting of two symmetrical, swirling thorny branches that meet at a central skull. The skull is detailed with a rose on its forehead and is surrounded by more thorns. The entire graphic is set against a light, textured background with scattered dark spots.

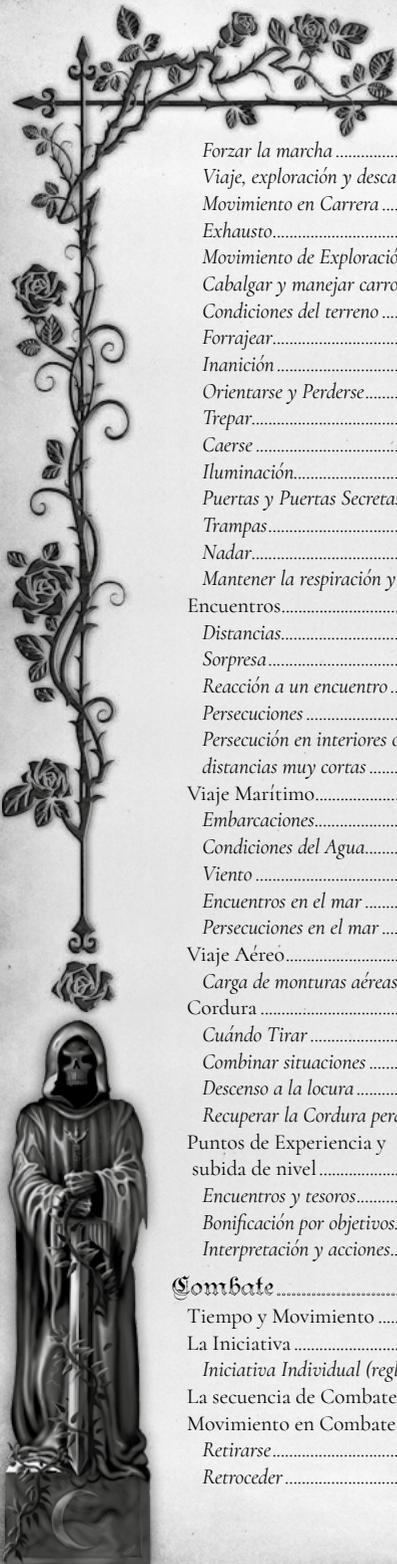
EDICIONES
holocubierta

The publisher's name 'EDICIONES holocubierta' is located at the bottom center. 'EDICIONES' is in a small, plain font above 'holocubierta', which is in a larger, bold, lowercase font. Below the text is a stylized graphic consisting of a series of horizontal lines that curve upwards at the ends, resembling a horizon or a stylized roofline.

Índice

Prefacio	6	Equipo	46
Bienvenido a Vermigor	7	Dinero y Monedas.....	46
Aventuras en La Marca del Este y Vermigor.....	7	Equipo.....	46
¿Qué es un juego de rol?.....	8	Servidores y Ayudantes.....	58
¿Qué necesitas para jugar?.....	9	<i>Contratar Servidores</i>	58
<i>Dados</i>	9	<i>Moral de los Servidores</i>	59
Terminología básica.....	10	<i>Experiencia de los Servidores</i>	59
Creación de Personajes	12	<i>Hoja del Servidor</i>	59
Determina sus Características.....	12	<i>Sustituyendo a un PJ</i>	59
<i>¿Puntuaciones muy bajas?</i>	12	<i>Jugadores invitados</i>	59
<i>Modificadores</i>	13	Ejemplo de Creación de personaje	59
Elige una Clase.....	14	Determinar sus Características.....	59
<i>Humanos</i>	14	Modificadores.....	60
<i>Semihumanos</i>	15	Escoger una clase.....	60
<i>Habilidades especiales y poderes</i>	15	Habilidades de Clase.....	60
<i>Armas y Armaduras</i>	15	Armas y Armaduras.....	60
<i>Nivel y Experiencia</i>	16	Nivel y Experiencia.....	60
<i>Movimiento</i>	16	Movimiento.....	60
<i>Idiomas</i>	16	Idiomas.....	60
<i>Habilidades</i>	16	Habilidades.....	61
<i>Puntos de Aprendizaje</i>	17	Habilidades de Clase.....	61
<i>Calcula sus Puntos de Golpe</i>	18	Puntos de Aprendizaje.....	61
<i>Calcula sus Puntos de Cordura</i>	19	Calcular sus Puntos de Golpe.....	61
<i>Anota su puntuación de Ataque</i>	19	Calcula sus Puntos de Cordura.....	61
<i>Anota sus Tiradas de Salvación</i>	19	Anota su puntuación de Ataque.....	61
Compra Equipo.....	19	Anota sus Tiradas de Salvación.....	62
<i>Efectos personales</i>	19	Compra Equipo.....	62
<i>Carga</i>	20	Efectos Personales.....	62
<i>Determina su Clase de Armadura</i>	20	Carga.....	63
Escoge un Alineamiento.....	20	Determina su Clase de Armadura.....	63
Ponle un nombre a tu personaje		Escoge Alineamiento.....	63
y describe su aspecto.....	21	Ponle nombre a tu personaje y	
Género.....	21	describe su aspecto.....	63
Trasfondos (regla opcional).....	21	Género.....	63
Clases de Personaje.....	24	Trasfondo.....	63
<i>Cazador de Monstruos</i>	24	Aventuras y Desventuras	64
<i>Clérigo</i>	26	Tiradas de Habilidad.....	64
<i>Elfo</i>	29	<i>Usar una habilidad</i>	64
<i>Enano</i>	30	<i>Habilidades Enfrentadas</i>	65
<i>Explorador</i>	32	Tiradas de Característica.....	66
<i>Guerrero</i>	34	<i>¿Cuándo tirar?</i>	66
<i>Halfling</i>	36	Grupos de Aventureros.....	66
<i>Hechicero de Sangre</i>	37	<i>Líder y orden de marcha</i>	67
<i>Mago</i>	40	Tiempo.....	67
<i>Ladrón</i>	42	<i>Tiempo muerto</i>	67
<i>Paladín</i>	44	Movimiento, viaje y exploración.....	68

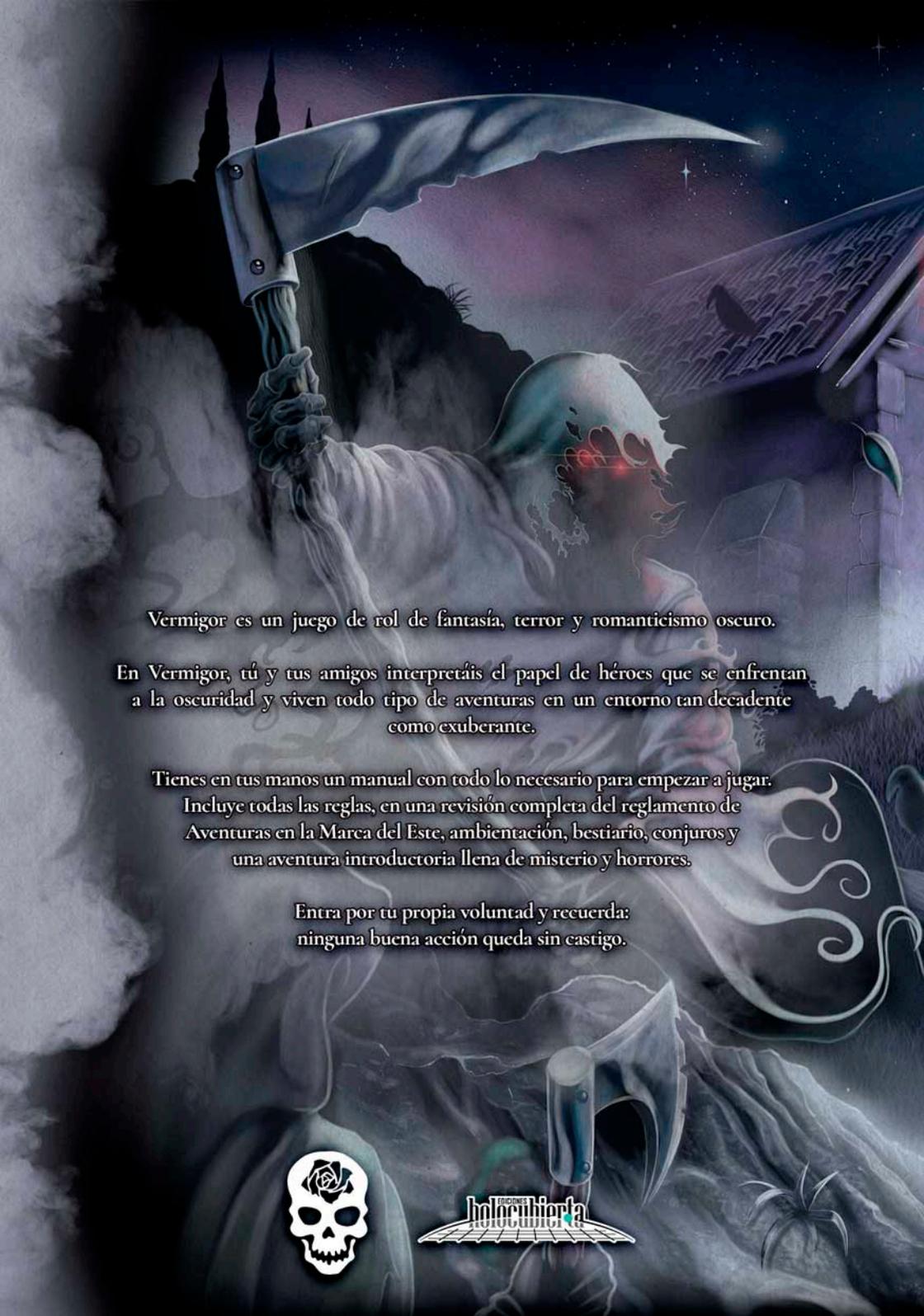




Forzar la marcha.....	68	Moral y control de Moral.....	88
Viaje, exploración y descanso.....	68	Ataque.....	88
Movimiento en Carrera.....	68	Impactos Críticos y Pifias	
Exhausto.....	69	(regla opcional).....	90
Movimiento de Exploración.....	69	Combate cuerpo a cuerpo.....	90
Cabalgar y manejar carros.....	69	Múltiples oponentes.....	90
Condiciones del terreno.....	69	Combate Montado.....	90
Forrajeaar.....	70	Combate desarmado.....	91
Inanición.....	70	Carga.....	91
Orientarse y Perderse.....	71	Lucha a la ofensiva.....	91
Trepar.....	71	Lucha a la defensiva.....	91
Caerse.....	71	Combate con dos armas.....	91
Iluminación.....	71	Ataques con proyectiles.....	92
Puertas y Puertas Secretas.....	72	Combate aéreo.....	93
Trampas.....	73	Picado.....	94
Nadar.....	74	Bombardeo.....	94
Mantener la respiración y ahogarse.....	74	Uso de objetos.....	94
Encuentros.....	74	Desenfundar armas.....	94
Distancias.....	75	Daño.....	94
Sorpresa.....	75	Moribundo.....	95
Reacción a un encuentro.....	75	Daño Especial.....	95
Persecuciones.....	76	Curación.....	95
Persecución en interiores o		Tiradas de Salvación.....	95
distancias muy cortas.....	77	Tiradas de Salvación de Monstruos y PNJ.....	98
Viaje Marítimo.....	78	Combate Naval.....	99
Embarcaciones.....	78	Disparo de Proyectiles.....	99
Condiciones del Agua.....	79	Embustida.....	100
Viento.....	79	Abordajes.....	100
Encuentros en el mar.....	79	Barcos: daño y reparación.....	100
Persecuciones en el mar.....	80	Magia	101
Viaje Aéreo.....	80	Memorizando y lanzado conjuros.....	101
Carga de monturas aéreas.....	80	Libros de Conjuros.....	101
Cordura.....	81	Pérdida del libro de conjuros.....	102
Cuándo Tirar.....	81	Conjuros conocidos del	
Combinar situaciones.....	81	Hechicero de Sangre.....	102
Descenso a la locura.....	82	Reglas para el lanzamiento de conjuros.....	102
Recuperar la Cordura perdida.....	83	Lanzar conjuros durante un combate.....	102
Puntos de Experiencia y		Tiradas de Salvación.....	103
subida de nivel.....	83	Conjuros Reversibles.....	103
Encuentros y tesoros.....	84	Acumular Efectos de Conjuros.....	103
Bonificación por objetivos.....	84	Investigación Mágica.....	103
Interpretación y acciones.....	84	Descripción de los Conjuros.....	104
Combate	86	Conjuros Divinos.....	105
Tiempo y Movimiento.....	86	Conjuros Arcanos.....	117
La Iniciativa.....	86	Tesoros	145
Iniciativa Individual (regla opcional).....	86	A elección del Narrador.....	145
La secuencia de Combate.....	87	Determinación de Tesoro al azar.....	145
Movimiento en Combate.....	87	Tipo de Tesoro de los Monstruos.....	145
Retirarse.....	87	Usando las tablas para determinar	
Retroceder.....	88	el tesoro al azar.....	146

Encontrar y usar de objetos mágicos.....	148	La Alianza.....	254
Pociones.....	149	La Orden del Lobo.....	254
Anillos mágicos.....	154	Culto de la Luna Roja.....	255
Pergaminos.....	156	Breve Historia de Vermigor.....	256
Varitas, varas y cetros.....	158	Geografía de Vermigor	280
Objetos Maravillosos.....	161	Mourntall.....	260
Espadas mágicas y otras armas.....	167	Kyrinnea.....	267
Armaduras y escudos.....	175	Osmandur.....	272
Artefactos.....	177	Svarog.....	278
El Fuego Sempiterno.....	177	Svaria.....	283
El Caldero Negro.....	178	Vasarov.....	287
Tesoros insignificantes.....	179	Khavarshar.....	291
Bestiario	180	Los Szgani.....	296
Aviso para los jugadores.....	180	Dando vida a Vermigor	297
Descripción de los Monstruos.....	180	Romanticismo.....	297
Ataques Especiales.....	182	Destino funesto.....	298
Ácido.....	182	Ninguna buena acción queda sin castigo.....	298
Ataque en Picado.....	183	Los pecados del padre.....	298
Carga.....	183	La pasión como motor.....	298
Encantamiento.....	183	Describe, describe, describe.....	299
Daño continuo.....	183	Sombras en la noche.....	299
Engullir.....	183	Lo normal y lo sobrenatural.....	299
Parádisis.....	184	De lobos y hombres	300
Pérdida de energía.....	184	Apéndices	318
Pisotear.....	184	Notas de Conversión de Vermigor	
Veneno.....	184	a Aventuras en la Marca del Este	
Abreviaturas.....	184	(y viceversa).....	318
Muertos-vivientes.....	185	<i>Conversión de Personajes</i>	318
Lista de Monstruos.....	185	<i>Conversión de PNJ y Monstruos</i>	319
El Mundo de Vermigor	248	Notas de Conversión de Vermigor	
Valion, Aneirin y Penumbra.....	246	a Leyendas de la Marca	
Las dos diosas.....	247	(y viceversa).....	320
<i>Deceval</i>	247	<i>Conversión de Personajes</i>	320
<i>Sa'Nna</i>	248	<i>Conversión de Monstruos y PNJ</i>	322
El Aspecto de Vermigor.....	249	Notas de Conversión de Vermigor a	
<i>El Sudario</i>	250	D&D 5ª Edición (y viceversa).....	323
<i>El mal atrae al mal</i>	250	<i>Conversión de personajes</i>	323
<i>Desgarrones en la realidad</i>	250	<i>Conversión de Monstruos</i>	325
<i>El paso del tiempo y las estaciones</i>	250	<i>Vermigor como escenario de campaña</i>	
<i>El Sol, la Luna y las estrellas</i>	250	<i>de D&D 5ª</i>	325
Idiomas de Vermigor.....	251		
Costumbres comunes en Vermigor.....	251		
<i>La Hospitalidad</i>	251		
<i>Entrar por la propia voluntad</i>	252		
<i>La Ordalía</i>	252		
<i>Venganza</i>	252		
Organizaciones.....	252		
<i>La Iglesia del Corazón Llameante</i>	252		
<i>La Gran Iglesia de la Dama</i>	253		
<i>El Amanecer</i>	253		





Vermigor es un juego de rol de fantasía, terror y romanticismo oscuro.

En Vermigor, tú y tus amigos interpretáis el papel de héroes que se enfrentan a la oscuridad y viven todo tipo de aventuras en un entorno tan decadente como exuberante.

Tienes en tus manos un manual con todo lo necesario para empezar a jugar. Incluye todas las reglas, en una revisión completa del reglamento de Aventuras en la Marca del Este, ambientación, bestiario, conjuros y una aventura introductoria llena de misterio y horrores.

Entra por tu propia voluntad y recuerda:
ninguna buena acción queda sin castigo.

