

# La llamada del Abismo

Libro juego de cartas Lovecraft





# MANUAL DE JUEGO

# PREPARATIVOS

## ESCOGE LA MISIÓN

En cada misión se define:

- El objetivo principal
- Puntos de equipo iniciales (PE): cuántos recursos tienes para comprar objetos.
- Restricciones: a veces no podrás llevar cierto tipo de objetos.
- Normas de reabastecimiento: algunos escenarios permiten reponer o cambiar equipo.

## ELIGE UN PERSONAJE

Podrás encarnar a uno de los ocho arquetipos que propone el juego, cada uno con sus propios puntos de Ataque, Defensa y Cordura. A veces, incluso encarnarás a más de uno.

## COMPRA OBJETOS

- Cada objeto cuesta un número de PE.
- El máximo es 5 objetos en tu inventario (a no ser que un evento especial lo modifique).
- Los objetos pueden mejorar tu Ataque, tu Defensa o tu Cordura, y algunos tienen efectos especiales que se explican en su descripción.



INDICADOR DE CORDURA



## EJEMPLO DE FICHA DE OBJETO



ESTE ICONO INDICA  
QUE ES UN OBJETO

ESTE ICONO INDICA  
SU COSTE EN PUNTOS  
DE EQUIPO (PE)

ESTE ICONO INDICA SUS  
ESTADÍSTICAS (EN ESTE  
CASO LO QUE SUMA DE  
ATAQUE)

ESTA ES LA DESCRIPCIÓN DEL  
OBJETO. SI TIENE ALGUNA REGLA  
ESPECIAL SE EXPLICA AQUÍ

**IMPORTANTE:** SOLO PUEDES  
EQUIPARTE CON UN MISMO OBJETO  
POR PERSONAJE (POR EJEMPLO, NO  
PUEDES LLEVAR DOS PISTOLAS)

# MECÁNICA DE LOS ESCENARIOS

En este librojuego, cada vez que llegas a una nueva localización no lees un texto fijo, sino que tú lo generas usando tiradas de dados, lo que hace que el mismo lugar pueda cambiar en cada partida.

## ¿CÓMO FUNCIONA?



Cada localización tiene tres columnas, cada una compuesta por seis frases:

1. Las frases de la primera columna afectan a tu inventario.
2. Las de la segunda columna afectan al personaje (ganancia/pérdida de cordura, ataque, defensa, ventaja o desventaja temporal).
3. Las frases de la tercera columna indican el enemigo contra el que te vas a enfrentar.
4. Tiras un dado de seis caras para la primera columna y escoges la frase que corresponda al número que ha salido, lo mismo para la segunda columna y lo mismo para la tercera.
5. El resultado combinado forma una escena completa que define el combate.

## EJEMPLO DE TIRADA

- COLUMNA 1: (SALE 3) → *LA IGLESIA SE DERRUMBA SOBRE TU CABEZA Y PIERDES LA MITAD DE LOS OBJETOS...*
- COLUMNA 2: (SALE 5) → ...LO QUE PROVOCА QUE UNOS SÍMBOLOS ARCANOS QUEDEN VISIBLES Y TE DEBILITEN (-1 DE DEFENSA).
- COLUMNA 3: (SALE 2) → JUSTO CUANDO UN GRUPO DE 3 CULTISTAS SURGE DE LAS SOMBRAS.

*FRASE FINAL: "LA IGLESIA SE DERRUMBA SOBRE TU CABEZA Y PIERDES LA MITAD DE LOS OBJETOS. LO QUE PROVOCА QUE UNOS SÍMBOLOS ARCANOS QUEDEN VISIBLES Y TE DEBILITEN JUSTO CUANDO UN GRUPO DE TRES CULTISTAS SURGE DE LAS SOMBRAS"*

Ahora que tenemos el texto completo que define el escenario, aplicamos los efectos de la columna 1 y de la columna 2 y después pasamos al combate.



# EL COMBATE



El combate se resuelve enemigo a enemigo, y cada uno tiene:

- Ataque (ATQ)
- Defensa (DEF)
- Número de ataques exitosos necesarios para derrotarlo.



HABILIDAD  
ESPECIAL

## ORDEN DE COMBATE

- Elige a qué enemigo atacarás primero y qué personaje que controlas combatirá\*.
- No puedes pasar al siguiente hasta derrotar al actual.
- Recuerda que puedes usar las cartas de ataque, de defensa o especiales de tu mano cuando lo creas oportuno.



# EJEMPLO DE FICHA DE MONSTRUO

ESTE ICONO INDICA QUE  
ES UN MONSTRUO

ESTE ICONO INDICA  
EL NIVEL DE ATAQUE  
DEL MONSTRUO

ESTE ICONO INDICA EL  
NÚMERO DE ATAQUES  
EXITOSOS QUE DEBES  
HACERLE PARA  
VENCERLO

En cada ataque suyo tira un dado.  
Si sale 2 o menos, descartarte  
una carta de tu mano

ESTA ES LA HABILIDAD  
ESPECIAL DEL MONSTRUO

ESTE ICONO INDICA LA  
DEFENSA DEL ENEMIGO.

## RONDA DE COMBATE

Cada ronda consta de dos partes:

### 1. Tu ataque:

- Lanza un dado y suma tu Ataque más bonificaciones y penalizaciones (cartas de tu mano, eventos de las columnas, etc)
- Si tu total es igual o mayor que la suma de la Defensa del enemigo + el dado que tira + sus bonus, consigues un ataque exitoso contra él.
- Anota cuántos ataques exitosos llevas.

### 2. Contraataque del enemigo:

- El enemigo lanza un dado y suma su Ataque (más bonus y/o penalizaciones).
- Si su total es igual o mayor que la suma de tu Defensa + el dado que tiras + tus bonus y penalizaciones (cartas que juegas, eventos, etc), pierdes 1 punto de Cordura.
- También puedes defenderte con cartas especiales que tengas.
- Si no, resistes el golpe.

## Fin de un enemigo

- Cuando alcanzas el número de ataques exitosos necesarios que marca su ficha, el enemigo es derrotado y lo eliminas del escenario.
- Si lo vences, el personaje que ha combatido suma un punto de cordura. Tras esto, eliges al siguiente enemigo y quién luchará contra él, repitiendo el proceso.
- Cuidado: debes seguir combatiendo hasta que lo vengas o tu cordura llegue a cero. \*

\* EN CASO DE PERDER AL PERSONAJE Y CONTROLAR OTRO MÁS, ESE OTRO PERSONAJE PROSIGUE EL COMBATE CON EL ENEMIGO, HEREDANDO LOS ATAQUES EXITOSOS.

## Final del escenario

El escenario termina cuando has derrotado a todos los enemigos. Si la cordura de todos los personajes que manejas llega a 0 en cualquier momento, pierdes la misión.

## RESUMEN DEL COMBATE

1. El jugador elige a qué enemigo atacará primero y el personaje que lo atacará
2. Cada combate se divide en rondas que constan del ataque del jugador y el contraataque del enemigo:
  - a. Si el ataque del jugador es igual o superior a la defensa del enemigo, realiza un ataque con éxito.
  - b. Si el contraataque del enemigo es igual o superior a la defensa del jugador, el enemigo resta un punto de cordura al personaje.
  - c. Todos los ataques y defensas son el resultado de la suma del dado + la base del personaje + bonus (positivos y negativos).
3. El combate no termina hasta que el enemigo muere o el personaje que está luchando contra él pierde toda la cordura.
4. Si sucede esto último y el jugador lleva a varios personajes, escoge a otro que "hereda" el combate, conservando los ataques exitosos hasta ese momento.
5. El enemigo solo muere si el jugador consigue el número de ataques exitosos marcados en la carta del enemigo con el símbolo del reloj de arena.
6. Al vencer a un enemigo, el personaje que ha luchado suma un punto de cordura.
7. Si hay más enemigos contra los que combatir, el jugador decide el siguiente enemigo al que se enfrenta y el personaje que combate. Se repite el proceso.
8. Una vez que no quedan enemigos, puede pasarse al siguiente escenario.

## ELIGE CÓMO ENTRAR EN EL SIGUIENTE ESCENARIO

Si sobrevives al combate, antes de avanzar a un nuevo escenario deberás elegir una de las tres formas de entrar en la siguiente localización. Estas elecciones afectan directamente a cómo se formará el texto de la siguiente misión.



por ejemplo:

1

Antes de marcharte, investigas alguna pista más y te anticipas a futuros peligros: en la siguiente localización, eliminas de la primera columna (la que afecta a los objetos) dos opciones antes de tirar los dados. Si salen esos resultados, sigue tirando hasta que salgan los que no eliminaste.

2

Entrada furtiva: decides continuar tu camino sin hacer ruido, evitando peligros mayores. En la siguiente misión, elimina dos resultados de la columna 3 (enemigos) y luego tira los dados. Si salen esos resultados, sigue tirando hasta que salgan los que no eliminaste.

3

Ataque directo: decide lanzarte con un grito de guerra hacia tu próximo destino, lo que atrae miradas peligrosas. Sumas +2 de ataque para el siguiente escenario, pero a cambio no tirarás dados y elegirás al enemigo de mayor ataque de los seis posibles.

## RESUMEN: FLUJO DE JUEGO

1. Eliges misión y lees el objetivo principal.
2. Preparas tu personaje(s) y compras equipo.
3. Llegas al primer escenario de la misión y tiras los dados para seleccionar la frase de cada columna (1-cómo afecta el escenario a tus objetos, 2-cómo afecta al personaje, 3-qué enemigos aparecen)
4. Aplicas los efectos de las columnas 1 y 2
5. Luchas contra los enemigos siguiendo las reglas de combate.
6. Si sobrevives, eliges una de las tres opciones para avanzar al siguiente escenario.
  - a. Si un personaje pierde toda su cordura ya no podrás usarlo más a lo largo de la campaña, a no ser que alguna situación del escenario lo reviva.
  - b. Si todos tus personajes en juego pierden la cordura, se termina la partida (a no ser que la misión indique lo contrario).
7. Continúas hasta completar la campaña... o hasta que el Abismo te reclame.



## MISIONES, ESCENARIOS Y BIFURCACIONES

Cada misión está dividida en distintos escenarios. Algunas misiones se bifurcarán en un punto de la aventura: podrás elegir ir a uno u otro escenario. Ambos caminos te llevarán hasta el final, pero enfrentándote a enemigos y situaciones completamente distintas.



## ANEXOS Y FICHA DEL PERSONAJE

Al final del libro encontrarás el anexo de inventario con los objetos que puedes comprar, así como enemigos, localizaciones y personajes jugables. En las últimas páginas podrás recortar, escribir o imprimir esta ficha de personaje que usarás durante la partida.

