

“Quien busca los fragmentos de la Llave del Abismo no explora el misterio, sino su propia ruina; pues en tales senderos, uno siempre termina condenado... o condenando.”



“He seguido los fragmentos de la Llave hasta donde la razón dejó de acompañarme. Ahora sé que quien se adentra en lo desconocido no elige entre condenar o salvar, sino entre qué forma de perdición aceptar primero”

*Copyright 2025
José Pérez Quintero*

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin el consentimiento expreso del autor

Sistema de juego

Bienvenido a La Llave del Abismo, un librojuego distinto a cualquier otro. No estás ante una historia que se lee... sino ante una historia que se construye... y se recorta

Cada página está dividida en tres franjas horizontales (Secciones):

- **Superior:** el lugar donde te encuentras (indicada con la letra A y el número de página)
- **Media:** el suceso o prueba que enfrentas (indicada con la letra B y el número de página)
- **Inferior:** el desenlace, el personaje, combate o la consecuencia (indicada con la letra C y el número de página)



Deberás recortar las franjas por las líneas punteadas (**sin despegar** el papel del libro) para combinarlas durante la partida según las decisiones que tomes. **También puedes jugar sin recortar...** pero es menos divertido.



Cada combinación genera una escena nueva: tus decisiones, tus tiradas de dados y tus actos determinarán cómo las piezas encajan.

En este libro, la historia no se limita a ser contada: se transforma contigo.

Cada partida es distinta. Cada elección deja huella.

Y en algún lugar del abismo... alguien —o algo— te está esperando.

Generando situaciones

Tus decisiones crean escenas completamente únicas

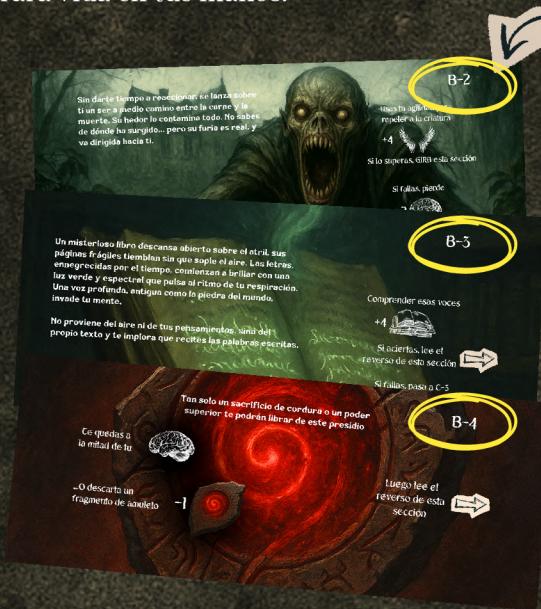
Como te comentábamos, cada página de este libro está dividida en **tres franjas horizontales** (conocidas como **secciones**)

- Parte superior: el lugar donde estás (indicado con la letra A y un número)
- Parte central: un suceso (indicado con la letra B y un número)
- Parte inferior: personajes, enemigos o consecuencias (indicado con la letra C y un número)

Verás unas líneas de puntos que separan cada franja. Debes recortar con cuidado por esas líneas, pero **sin arrancar la página del libro**.

Así, cada hoja quedará como en esos libros infantiles de “cabeza, cuerpo y piernas”, en los que **puedes levantar solo una parte para combinarla con otras y crear resultados infinitos**.

El librojuego te irá indicando qué sección debes buscar en función de tus resultados y decisiones. De esta forma podrás crear cientos de combinaciones distintas y cada vez la historia será diferente, como si el libro cobrara vida en tus manos.



Aquí puedes ver que esta sección es B-2. Y la siguiente B-3, y la siguiente B-4. Todas son secciones de la misma franja media.

Ahora imagina que estás en la localización A-1, pero tus decisiones te obligan a buscar la sección B-2, y esto a su vez te lleva a buscar la sección C-4



Con solo con ir pasando secciones has formado una página completamente nueva a través de tus decisiones y resultados. No te preocupes, el libro te guiará a dónde ir.

Cada sección tiene a su vez un **reverso**. Al veces se te indicará por ejemplo “lee el reverso de la sección C-4”, por lo que tendrás que leer la parte de atrás de esta sección

Cordura y sistema de puntos

Este libro-juego utiliza un sistema inspirado en los clásicos juegos de mesa narrativos, como *Mansiones de la Locura*. Tu personaje dispone de varios atributos básicos (Fuerza, conocimiento, Agilidad, observación), cada uno con una cantidad de puntos.

Cuando te enfrentes a una prueba o desafío, el texto te indicará qué atributo usar. Deberás tirar un dado y sumar el resultado a tus puntos **base** de ese atributo:

- Si la suma alcanza o supera la dificultad indicada, superas la prueba.
- Si no llegas al valor necesario, sufres las consecuencias narradas: heridas, pérdida de cordura o eventos imprevistos.
- Muchas veces, dependiendo del resultado el librojuego te hará buscar una sección u otra.



OBSERVACIÓN



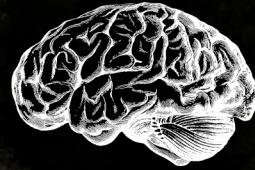
FUERZA



AGILIDAD



CONOCIMIENTO



Recuerda que tu **CORDURA** es tu vida. Cada personaje empieza con **10 PUNTOS** de cordura, que podrá ir perdiendo o aumentando a lo largo de la historia. Pero si su cordura llega a cero... **FIN DE LA PARTIDA**



A lo largo de la historia obtendrás **PISTAS**, puntos especiales que representan tu conocimiento del misterio.

Cuando el libro lo indique, podrás gastar pistas para determinadas acciones especiales.

Recuerda: las Pistas son limitadas, y gastarlas demasiado pronto puede dejarte sin respuestas cuando más las necesites.

Durante su aventura, los personajes podrán conseguir **objetos** o gastar puntos de pista para comprar objetos en situaciones determinadas.

Estos objetos modificarán los atributos básicos o ayudan a recuperar cordura.



Personajes

Esta aventura está pensada para embarcarte **con un personaje** (te recomendamos esta opción!) pero si quieras hacerla más fácil puedes llevar a dos personajes a la vez. Todo dependerá del nivel de dificultad al que quieras enfrentarte. Nunca así, te recomendamos probar primero a jugar con un solo personaje y luego decidir.

Si te resulta muy difícil y eliges controlar dos personajes, deberás tener esto en cuenta:

- Ambos siempre juegan juntos, es decir que siempre se encuentran juntos en la misma sección. No puedes hacer que uno esté en la sección B-1, mientras otro está en la sección A-8
- En algunas secciones tienes distintas opciones de tiradas de dados (por ejemplo, usar la fuerza o el conocimiento). Puedes hacer que cada uno realice una tirada distinta (por ejemplo, detective fuerza y bibliotecaria conocimiento) o que ambos tiren lo mismo (los dos a conocimiento).
- Una vez realizadas las tiradas, deberás quedarte con uno de los resultados (para bien o para mal) y ambos personajes se someterán a las consecuencias de ese resultado. Es decir, si eliges la tirada de fuerza que indicaba "ganás 3 puntos de cordura y viajas a B-5", ambos deberán someterse a esas consecuencias.
- Por lo tanto, ambos reciben las recompensas y penalizaciones indicadas. Si pone "pierdes 2 de cordura", cada uno pierde eso; si pone "descarta la mitad de tus objetos", cada uno sufre esa consecuencia. No se reparten las recompensas o penalizaciones.
- Por último, los personajes no pueden sumar entre ellos sus puntos de pistas para resolver situaciones. Las usan de manera individual. Si una situación indica que gastes tres, y un personaje tiene dos y otro uno, no podrás juntarlos para llegar al resultado.

Si juegas con dos personajes y uno pierde toda su cordura, podrás seguir adelante hasta que no te quede ningún personaje cuerdo.

Decides investigar. Realiza un prueba de	Gritas para que salga a la luz. Realiza una prueba de	Decides entrar raudo a la mansión
+3	+2	+4

Si fallas, lee B-2
Si aciertas, lee C-1

Si fallas, lee B-2
Si aciertas, lee C-1

Si fallas, lee B-2
Si aciertas, selecciona fl-3

En este ejemplo puedes ver que hay tres opciones de tirada (observación, fuerza y agilidad). Puedes hacer que los dos personajes tiren en la misma opción, o que uno tire para observación y otro para fuerza. Una vez tengas los dos resultados, deberás escoger uno de ellos y ambos personajes se someten a esas consecuencias. Por ejemplo, ambos deciden someterse al resultado de observación (para bien o para mal)

Personajes



El **detective** es un experto en su oficio: suma una pista extra cada vez que gane pistas.

+4 Fuerza



+2 Habilidad



+1 Conocimiento



+3 Observación



La **bibliotecaria** es una experta en conocimiento arcano: repite tirada de dados en pruebas de conocimiento y se queda con el mejor resultado

+1 Fuerza



+1 Habilidad



+3 Conocimiento



+3 Observación



El **sacerdote** tiene fe ciega: la primera vez que su cordura llegue a cero, tirará un dado y sumará el resultado.

+2 Fuerza



+2 Habilidad



+2 Conocimiento



+3 Observación



Usa nuestra app

Sin tener que descargar nada y gratuita



Puedes jugar a este librojuego contabilizando tus puntos y objetos de forma tradicional (te adjuntamos una ficha al final para que la recortes y la uses)... o también puedes usar la **app online totalmente gratuita y sin descarga** que te ofrecemos.

Tan sencillo como escanear el código QR que tienes aquí al lado, y que te abrirá el enlace a la app online. En esta app podrás indicar el personaje, ir sumando los distintos puntos que vayas ganando o perdiendo, así como indicar el inventario del que dispones, y por supuesto tirar dados virtuales.

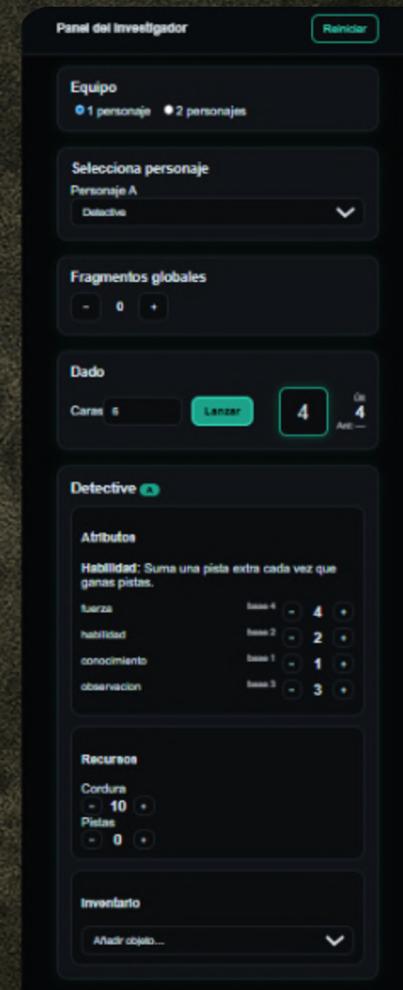
Elige personaje. Al hacerlo, aparecen sus atributos básicos automáticamente. A lo largo de la partida podrás modificarlos (sumar o restar) en función de tus resultados.

La app también indica tu nivel inicial de cordura (10) y que podrás ir sumando o restando en función de lo que te suceda, además del número de pistas (en el caso de la bibliotecaria, empiezas con 4).

La app incluye dado virtual para que puedas lanzarlo desde la misma aplicación

Elige los objetos que llevas, o descarta los que pierdas de la base de datos. **Al incluir un objeto, este modifica automáticamente los atributos** del personaje en el caso de que ese sea su efecto.

Además, en la app podrás llevar la cuenta de los fragmentos de amuleto que tienes (eso te lo explicamos ahora)



Empieza tu aventura

En este librojuego, la misión principal siempre será conseguir unos **fragmentos de amuleto** repartidos a lo largo de las distintas localizaciones. Puedes elegir tres niveles de dificultad: fácil, medio, difícil.

- Para la **dificultad fácil** necesitarás recopilar 3 fragmentos
- Para la **dificultad media** necesitarás recopilar 5 fragmentos
- Para la **dificultad difícil** necesitarás recopilar 7 fragmentos



¡Ojo! Una vez consigues un fragmento de una localización, es como si desapareciese y no puedes volver a conseguir el mismo.

A lo largo de tu aventura llegará un punto en el que tendrás que usar los fragmentos encontrados para seguir hacia el gran final. ¡A partir de aquí, será un camino sin retorno! (Tranquilo, se te indicará claramente)

Ahí te enfrentarás a la prueba final, una serie de combates generados con el mismo sistema del librojuego hasta llegar a tu objetivo final.



¿Estás listo? Es el momento de escoger la localización donde vas a empezar (el librojuego te deja empezar en dos), personaje/s que vas a llevar y el objeto inicial con el que te equiparás.



Cuentan los antiguos textos que el amuleto fue forjado antes del tiempo, cuando la frontera entre el mundo de los hombres y lo innombrable era apenas un suspiro. Su propósito era contener la voluntad de una entidad que no podía morir, solo ser encerrada.

Pero con los siglos, el amuleto se fragmentó. Nadie sabe si por un acto de desesperación humana o por la influencia del propio abismo. Sus pedazos fueron dispersados –algunos escondidos, otros olvidados, algunos a la vista, otros guardados en lugares aterradores.

Si los fragmentos no son reunidos y el amuleto no vuelve a girar en la cerradura para la que fue creado, la grieta se abrirá. Lo que duerme bajo la tierra recordará su nombre... y todo lo que existe quedará destruido.