Creado por Ryback. Licencia CcBySa. Más información en http://www.rolgratis.com/c-system

PROTAGONISTAS IMPLICADOS

Nombre:					PV: 30 /
Violento:	Astuto:	Discreto:	Tozudo:	DF:	DM:
Habilidades				Tipo	Nivel
Inventario:					

Nombre:					PV: 30 /
Violento:	Astuto:	Discreto:	Tozudo:	DF:	DM:
Habilidades				Tipo	Nivel
Inventario:					

Nombre:					PV: 30 /
Violento:	Astuto:	Discreto:	Tozudo:	DF:	DM:
Habilidades				Tipo	Nivel
Inventario:					

Nombre:					PV: 30 /
Violento:	Astuto:	Discreto:	Tozudo:	DF:	DM:
Habilidades				Tipo	Nivel
Inventario:					

DE QUE VA ESTO

Vais conducido plácidamente por la carretera, disfrutando de unas estupendas vacaciones, viajando por pueblos antiguos y rutas turísticas antiguas. Hace nada que se ha puesto el sol cuando, de pronto, algo se cruza con vosotros en mitad de la carretera, dais un fuerte volantuzo, y el choche vuelca. Todos estáis ilesos, pero la calma dura poco. Oís gemidos, cosas arrastrarse y moverse. Os percatáis que cerca hay cercas lo que parecen tumbas, y cosas saliendo de ellas. Algo vagamente se acerca lentamente, parece una persona, pero está casi podrido, las pocas ropas que aún conservan están carcomidas, y en su mirada podéis ver un ansia depredadora. Y no está sola. Comprobáis horrorizados como la criatura se quema al entrar en contacto con los focos, aún encendidos, del coche, como su carne se derrite como plástico, pero ni eso la detiene. Lo que queda de la criatura aún se arrastra en post vuestra.

El Cementerio Viviente es un juego de muerte y supervivencia, en el cual los protagonistas han de sobrevivir hasta que llegue el amanecer (**ingrediente "Muerte Anunciada"**) a un ingente cantidad de criaturas muertas de origen desconocido (**ingrediente "Nectrotizar el género"**). Este juego solo precisa un lápiz y este documento de una hoja (**ingrediente "La Pequeña Muerte"**). Ni siquiera precisareis de hojas de personaje, ni apuntes sobre la estructura de la partida, ni dado, ya que todo está pensado para que este mismo manual haga la vez de ficha, esquema de la partida, y elemento de azar.

Creado por Ryback. Licencia CcBySa. Más información en http://www.rolgratis.com/c-system

Creación del personaje

Para crear un personaje **reparte 20 puntos entre tus estilos** (máximo 9, mínimo 3). Los estilos reflejan la forma predilecta de hacer las cosas de tu protagonista y esbozan su personalidad con números.

Violento: Sirve para hacer cosas de forma directa y mediante la fuerza bruta. Usas el estilo Violento cuando intentas golpear a alguien, levantar algo, o echar una puerta abajo.

Discreto: Sirve para hacer las cosas de forma rápida o elegante. Usas el estilo Discreto cuando te escondes, desarmas a alguien, o cuando sales corriendo.

Astuto: Sirve para hacer las cosas de forma reflexiva y sin prisas. Usas el estilo Astuto cuando intentas engañar a alguien, manipular un objeto delicado, o fuerzas una cerradura.

Tozudo: Sirve para hacer las cosas por pura cabezonería. Utilizas el estilo Tozudo cuando quieres ignorar el dolor, imponer tu forma de pensar a los demás, o evitar asustarte.

Después reparte 30 puntos entre tus habilidades (máximo 9 puntos por habilidad). Puedes inventarte las que tú quieras, siempre y cuando pertenezcan solamente a una de estas categorías:

Atléticas: forzudo, jugador de baloncesto, escalar, rápido escapando... Reflejan el estado físico de tu protagonista y su forma de moverse o defenderse.

De lógica: perspicaz, inquisitivo , hábil con los números... Reflejan la forma de percibir el mundo de tu protagonista, y en que detalles de fija más.

De personalidad: impasible, más cabezota que una mula... Reflejan tu forma de ser.

De conocimientos: historia local, medico de pueblo, mecánico... Reflejan algo que sabes.

De comunicación: persuasión, seducción… Reflejan cómo te comportas con los demás.

Por último, calcula tu Defensa Física (Violento+ Discreto+5)y tu Defensa Mental (Astuto+Tozudo+5).

Además, cada uno contará con dos objetos mundanos en su inventario, y 30 puntos de salud (PV)

Resolución de acciones

Cuando queremos que nuestro protagonista realice una acción peligrosa o emocionante, el Narrador nos dirá que Estilo es el que deberemos empelar, y que habilidad es la más adecuada para ello. Luego gira el lápiz sobre la imagen de la portada (o tirad dos dados de seis caras, si lo preferís), y suma el valor que marque la punta con los otros rasgos.

Valor a superar	Dificultad	Valor a superar	Dificultad
12	Fácil.	21	Difícil.
15	Normal.	24	Muy difícil.
18	Complicado.	27	Casi imposible.

Si el valor obtenido es igual o superior a la dificultad que dicte el Narrador, o a la tirada que realice el personaje rival (en caso de una competición), lo habremos logrado. **Generalmente actúa primero aquel protagonista que sea más Discreto**, si hay empate, decididlo tirando un dado.

En caso de una confrontación física (una pelea, un tiroteo, etc.), la dificultad a superar será la Defensa Física del rival, y cada punto por debajo supondrá un punto de salud que pierdes. **En caso de una confrontación mental** (terror, una discusión, etc.) la dificultad a superar será la defensa mental del rival, y cada valor por debajo será un turno que quedaremos atemorizados, o persuadidos.

También hay que tener en cuenta **la ayuda y condiciones del enfrentamiento**: si el Narrador considera que hay una clara ventaja (te encuentras con algo que sirva de arma, logras una mejor posición, tienes a más amigos ayudándote, usas luz contra los muertos, etc.), podrá sumar +3, o +6 o +9, a tu tirada o a tu Defensa, ¡o a la de tu rival! si considera que la ventaja la lleva el bando contrario.

Montando la partida

Primero, haz un croquis de la zona de juego. No seas exhaustivo, es para hacerte una idea:

El tiempo es primordial en esta aventura. Las horas pasan lentamente, y hasta que no sea de día, los protagonistas no estarán a salvo. Diez horas, divididas en seis tandas de diez minutos cada una.

					1						2						3						4						5
					6						7						8						9						10

Cada evento o desafío ha de tener una duración determinada, fijada en múltiplos de diez minutos, por lo que, una vez superado, los protagonistas estarán más cerca de ver la luz del Sol. A juicio del Narrador, cada evento puede requerir superar una o varias tiradas consecutivas.

Descripción del evento	D. Física	D. Mental	Duración
Ataque de un zombi (defensa física +3 por zombi extra)	9	9	10min.
Correr 2 ó 3km de noche. Posibilidad de tropezar o cepo.	15 ó 18	12 ó 15	10min.

Los jugadores, por su parte, pueden intentar ganar tiempo montando estrategias: correr largas distancias, montar barricadas, etc. Por ejemplo, si logran tapar todas las entradas de una casa, el Narrado puede pedir una tirada de bricolaje, o algo similar, a cada jugador, y si la superan, logran refrenar el avance de los zombis durante diez minutos. **Ante todo, lógica e imaginación.**