

RPG The musical

RPG The musical (RpgTM) es un juego de rol de una sola hoja para jugar musicales, convertir tu campaña preferida en un musical o meter una parte musical a tu aventura.

Creación de PJ

Para empezar debes definir tu personaje con una simple frase a partir de las indicaciones de tu DJ. Pueden ser definiciones como *barista enamorado de una cliente* o *gatete buscando a su familia*.

Luego debes elegir **3 canciones que pueden ser o no de musicales** que definan quién eres, de donde vienes y a dónde vas. Por decirlo de forma sencilla: *tu presente, tu pasado y tu futuro*.

Por último, tenemos 3 atributos:

- ♪ **Cantar:** que abarca todas las tiradas mentales y sociales. Convencer al portero de que te deje entrar en el club se haría cantando.
- ♪ **Bailar:** que comprenden todo tipo de habilidades que exijan habilidad manual y coordinación viso manual. Escabullirte con Sigilo dentro del club sin que te vea el portero sería Bailar.
- ♪ **Acrobacias:** refleja actividades físicas que exijan más fuerza que destreza. Saltar, trepar, volar usando cables usarían acrobacias.

Cada atributo tiene un valor de **mínimo de 1 y 5 de máximo**. Debes **repartir 3 puntos entre los 3 atributos** y un máximo de 2 puntos a un atributo, de forma que si pones 2 puntos a Bailar tendrías una puntuación de 3.

Sistema de juego

El sistema de RpgTM **usa dados de seis caras y tokens** para representar tus notas musicales. Al final de este documento tienes una **hoja de personaje** para llevar las características de tu personaje.

Tiradas

Para determinar el éxito o fracaso de tus acciones tu DJ podrá pedirte una tirada de uno de tus atributos.

Tiras **tantos d6 como el valor de atributo**. Cada **5 o 6 es un éxito**. Cuantos más éxitos mejor has hecho la acción. En caso de tiradas enfrentadas, gana le que consiga más éxitos y en caso de empate le defensor.

Escenas

El juego tiene dos tipos de escenas, escenas normales y escenas musicales. Obviamente en las normales se puede hablar normal, pero en las musicales solo se puede cantar.

Mientras que las escenas normales no avanza casi la historia porque no pasan cosas importantes, todo el drama y la acción se concentra en

xxx

En modo musical puedes ayudar a las tiradas del protagonista de la escena haciendo tiradas de los atributos que no usa el protagonista de la escena. es decir que si alguien canta puedes ayudarlo bailando y haciendo acrobacias. Si tienes éxito en tu tirada de ayuda, la persona a la que apoyas puede volver a tirar uno de sus dados si lo necesita.

Canciones

Tus canciones funcionan parecido a los aspectos de otros juegos, tanto el tono como la letra pueden ser usados en partida. Puedes usar *Es la noche del amor* de *El Rey León* para tener ventaja al intentar seducir o cantar *Money, Money* de *Cabaret* para sacar más dinero en un trato, o directamente hacer llover con *Cantando bajo la lluvia*.

Veamos los usos de las canciones.

- ♪ Puedes usar una canción para que los 4 sean considerados éxitos. Para ello tienes que empezar a tararearla y si le DJ la tararea también, es que puedes usarla. Si hace *Chissstttt* o hace sonar un gong es que has intentado meter una canción donde no pegaba.
- ♪ Si estas en modo musical, te pones a cantar el estribillo de una de tus canciones y gastas una de tus notas, puedes hacer realidad la parte del estribillo que te interese.

Solo puedes usar una canción por sesión, para poder recuperarla tienes que gastar una de tus notas.

Los objetos y lugares pueden tener sus propias canciones que tus PJ pueden usar como si fueran suyas. Puedes decírselas directamente o darles pistas cuando describes el objeto o lugar.

Combates

No existen los combates como tal, solo duelos de canto, baile o acrobacias que se resuelven con tiradas enfrentadas. El que pierde debe salir del escenario o del plano hasta la siguiente escena.

El atributo lo marca el tono del combate. Por ejemplo, un duelo de baile normal tipo West Side Story será Bailar, un duelo de ingenios Cantar y si se enfrentan a espadas volando tipo Peter Pan sería Acrobacias.

Notas

Cada sesión empiezas con tres notas (Do, Re y Mi) que puedes usar para:

- ♪ Poder volver a usar una de tus canciones.
- ♪ xxx
- ♪ Como ya hemos visto, hacer realidad un estribillo de unas de tus canciones.

Según avance la sesión le DJ podrá otorgarte más notas (Fa, Sol, La y Si) por diferentes razones:

- ♪ Acompañando sus canciones con gestos como *manos de jazz* o chasquear los dedos.
- ♪ Hacerles los coros a otro PJ.

Al recibir una nota, marca en tu ficha la siguiente nota en tu hoja de personaje y cuando lo gaste desmarca tu última nota. Esto tiene su importancia porque como ya has visto hay ventajas al usar dos PJs la misma nota.

Mejorando

Después de cada sesión puedes mejorar tu PJ de una de las siguientes formas:

- ♪ Subir un punto de un atributo. Ningún atributo puede ser dos o mas puntos mayor que el siguiente atributo de más valor. No puedes tener por ejemplos atributos como 4-2-2, tendrá que ser 3-3-2
- ♪ Cambiar una de tus canciones permanentemente.
- ♪ Empezar tu próxima sesión con 6 notas en vez de 3 normales.
- ♪ Tener una cuarta canción secreta solo para la próxima sesión.

Conversión a RpgTM

La conversión es muy rápida, decide si tu personaje es novate (1,2,3), experimentado (2,3,4) o veterano (3,4,5). Como ves, cada nivel tiene un array de puntos que poner a tus atributos. Si es fuerte (rollo guerrero o barbaro) pones el valor alto a Acrobacias y el bajo a Cantar. Si es diestro (por ejemplo ladrones y exploradores) pones el valor alto a Bailar y el bajo a Acrobacias. Si es listo y/o carismático (mago, clérigo o bardo) pones el valor alto a Cantar y el bajo a acrobacias.

Hoja de personaje

Nombre
Descripción
Canciones
Cantar	● ○ ○ ○ ○
Bailar	● ○ ○ ○ ○
Acrobacias	● ○ ○ ○ ○
NOTAS	Do Re Mi Fa Sol La Si