

# RPG The musical

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

RPG The musical (RpgTM) es un **ayuda rolera de una sola hoja para meter escenas musicales en tus aventuras** independientemente del sistema de juego.

## Conversión de PJ

Para empezar debes convertir tu personaje a su versión musical. Primero xxx 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. Intimidar también iría por Acrobacias al imponerte al resto con tus saltos y volteretas.

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

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 elle que consiga más éxitos y en caso de empate le defensore.

## 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 avanzan casi la historia porque no pasan cosas importantes, todo el drama y la acción se concentra en las musicales.

xxx

### Escenas en solitario

xxx

### Escenas musicales en grupo

xxx

### Hacer de coro

En una escena musical puedes ayudar a las tiradas del protagonista de la escena haciendo de coro. Haces tiradas de los atributos que no usa le protagonista de la escena. Es decir que si alguien canta puedes ayudarle 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 de forma parecida 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.

♪ Estando en modo musical, si 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. Elle que pierda debe salir del escenario o del plano hasta la siguiente escena.

El atributo que vayas a usar 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 espadaazos 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.
- ♪ Volver a tirar un dado de un tirada. Si son tiradas enfrentadas, les adversaries pueden gastar las notas que quieran las veces que sean después de que les adversaries gasten sus notas.
- ♪ 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.
- ♪ Hacerle los coros a otro PJ.
- ♪ En general, seguir el rollo del musical adecuadamente.

Al recibir una nota, marca en tu ficha la siguiente nota en tu hija 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 más puntos mayor que el siguiente atributo de más valor. No puedes tener, por ejemplo, atributos 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.

## Meter un musical en tu aventura

xxx

### Conversión de PJ

La conversión es muy rápida, decide si tu personaje es novate (1,2,3), experimentado (2,3,4) o veterana (3,4,5). Como ves, cada nivel tiene un array de puntos que poner a tus atributos. Si es fuerte (rollo guerrero o bárbaro) 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.

Luego asígnale sus 3 canciones y por último dales una descripción de personaje basándote en su personaje actual, pero siempre con toque dramático o cómico. Un PJ en un musical no es un Barbaro de nivel 8, es un *poderoso bárbaro que busca venganza contra los asesinos de su familia*

## Ejemplo de juego

xxx

### Hoja de personaje

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