

RPG The musical

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

Lo primero es convertir a tu PJ normal en su versión para musicales. La conversión es proceso muy rápido que puedes hacer como jugador o que puedes hacer en un momento como DJ para entregárselo en mitad de la aventura a tus jugadores por sorpresa.

Primero debes definirlo dentro del musical con una simple frase a partir de las indicaciones de tu DJ. Un PJ en un musical no es un Barbaro de nivel 8, es un *poderoso bárbaro que busca ser una máquina de picar carne* o no eres un detective con 90% en Investigar, es *detective alcohólico quiere abandonar el pozo de miseria en que está metido*.

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 visomanual. 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**. Tu DJ te dirá 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 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.

Al final de este documento tienes una **hoja de personaje** para llevar las características de tu personaje.

Sistema de juego

El sistema de RpgTM **usa dados de seis caras y tokens** para representar tus notas musicales.

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 el que consiga más éxitos y en caso de empate le defensor.

Escenas

Los musicales tienen dos tipos de escenas, escenas normales y escenas musicales. Obviamente las normales se jugarán con el sistema de la partida, pero las musicales se rigen por RpgTM.

Empezando a cantar y bailar

xxx

En un momento dado el foco iluminará un personaje (escena en solitario), a un grupo (escenas corales) o a un personaje y su némesis (enfrentamientos).

Escenas en solitario

xxx

En las escenas en solitario aquellos que no tengan foco solo podrán hacer de coro.

Escenas corales

xxx

Enfrentamientos

No existen los combates como tal con ataques y daño, solo duelos de canto, baile o acrobacias que se resuelven con tiradas enfrentadas. El que pierda debe salir del escenario o del plano y no podrá salir en la siguiente escena musical y en las escenas normales que haya entre ambas.

El atributo que vayas a usar lo marca el tono del enfrentamiento. 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 será Acrobacias.

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 el protagonista de la escena. Es decir, que si alguien está cantando para convencer al guarda de que le deje entrar, puedes ayudarlo bailando y haciendo acrobacias por detrás.

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.

Volviendo a la realidad

xxx

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.

xxx

- ♪ Durante una escena musical si tienes el foco puedes **cantar el estribillo** de una de tus canciones y si gastas una de tus notas, puedes **hacer realidad la parte del estribillo que te interese**.

Solo puedes usar una canción por sesión de juego, 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.

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 una tirada. Si son tiradas enfrentadas, los adversarios pueden gastar las notas que quieran las veces que sean después de que los adversarios 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 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 PJ 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.

Ejemplo de juego

xxx

Hoja de personaje

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