

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 *bariste 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 5 puntos entre los 3 atributos**, 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.

En caso de tiradas enfrentadas, gana le que consiga más éxitos y en caso de empate le defensor.

Canciones

Tus canciones funcionan parecido a los aspectos de otros juegos, tanto el tono como la letra pueden sse 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 le DJ la tararea también es que puedes usarla. Si hace *Chisssttttt* es que has intentado meter una canción donde no pegaba.

xxx

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

Modos

El juego tiene dos estados o modos, el estado hablando y el estado cantando. Obviamente en estado hablando se puede hablar normal, pero en el estado cantando solo se puede cantar.

xxx

Combates

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

Notas

Cada sesión empiezas con tres notas que puedes pasar usar para :

- ♪ Poder volver a usar una de tus canciones.

xxx

Según avance la sesión le DJ podrá otorgarte más notas por diferentes razones:

xxx

Conversión a RpgTM

xxx

Podría tener trucos como manos de jazz o chasquear los dedos con efectos especiales.

Hoja de personaje

Nombre

Descripción

Canciones

.....

Cantar

● ○ ○ ○ ○ ○

Bailar

● ○ ○ ○ ○ ○

Acrobacias

● ○ ○ ○ ○ ○

NOTAS

Do Re Mi Fa Sol La Si