

RPG The musical

Por Gwannon - Ver. 1.0

RPG The musical (RpgTM) es una **ayuda rolera de una sola hoja para meter escenas musicales en tus aventuras** independientemente del sistema de juego. Desarrollado bajo licencia [CC BY 4.0](#).

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

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 por sorpresa en mitad de la aventura a tus jugadores.

Primero debes definir tu PJ dentro del musical con una simple frase. Un PJ en un musical no es un Bárbaro de nivel 8, es un *poderoso bárbaro que busca ser una máquina de picar carne* o no eres una detective con 90% en Investigar, eres una *detective alcohólica que quiere abandonar el pozo de miseria en que está metida*.

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 o incluso volar 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 bárbaro) pones el valor alto a Acrobacias y el bajo a Cantar. Pones el valor alto a Bailar y el bajo a Acrobacias, si es diestro (por ejemplo ladrones y exploradores). Si es listo y/o carismático (mague, clérigo o barde) pones el valor alto a Cantar y el bajo a Acrobacias.

Sistema de juego

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.

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.
- ♪ Si te ilumina el foco en las escenas musicales, 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**. Le DJ decidirá cuantos éxitos extra te da ese estribillo a tu tirada, incluso si se realiza toda la tarea.

Solo puedes usar una canción una vez 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, cada bando puede gastar las notas que quieran las veces que sean después de que el otro bando gaste sus notas.
- ♪ 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 las canciones con gestos como manos de jazz, guitarra aérea, chasquear los dedos, etc.
- ♪ 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 se verá, hay ventajas al usar dos PJ la misma nota.

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.

Las escenas musicales tienen 3 partes, presentación o inicio, desarrollo y gran final.

Empezando a cantar y bailar

En un momento dado de tu partida, se apagan las luces, empieza a sonar una música de fondo y un foco que nadie sabe de donde ha salido, ilumina un personaje y este puede empezar a hacer su escena musical.

En ese momento le DJ debe definir que pasa en la escena musical y le soliste dice cuál es el plan. El DJ asigna un número de éxitos para cumplir cada tarea y turnos durará la escena. Por ejemplo, el DJ les dice que la guardia del castillo quiere detenerlos y el solista dice que atrancaran la puerta cantando con muebles bailando, cantando o haciendo acrobacias. En ese momento le DJ decide cuantos turnos, normalmente 2, tienen para hacer la tarea.

Le solista tiene esos turnos para conseguir los éxitos de la tarea. Cada PJ con foco tiene derecho a una tirada por turno de la habilidad escogida para la tarea. Si consiguen pasar la tarea, elige la siguiente parte de la escena, por ejemplo, deslizarse bailando por las paredes hasta el suelo y si vuelven a pasar el reto podrán elegir la tercera tarea, por ejemplo, salir cabalgando corceles blancos del castillo.

Si fallan alguna tarea, será el DJ el que elija como sigue la escena. Por ejemplo, si fallan atrancando la puerta podrían que tener un duelo con los guardias de saltos acrobáticos. Si fallan dos tareas seguidas fracasan en su escena musical y pueden acabar esposados en un calabozo cantando sus desdichas.

Escenas corales

En una escena solista, puede convertirse en escena coral en cualquier momento, si una PJ está afinada igual que el soliste. Solo puede entrar un nueve PJ por turno.

Se convierte en dueto (obteniendo un segundo foco) si otro PJ tiene **la misma última nota igual a le soliste** y gastan los dos esa nota. Puede convertirse en terceto, si el siguiente turno hay otro PJ que tenga la misma nota que sus compañeros. Y así sucesivamente.

Si te unes al foco de la escena aun así debes seguir la habilidad marcada por le solista y podrás participar en que hacer en la siguiente parte.

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

Enfrentamientos

No existen los combates como tal con ataques y daño, solo duelos de canto, baile o acrobacias entre tus PJ y sus némesis que se resuelven con tiradas enfrentadas.

Los enemigos tienen una única ficha para todos con los 3 atributos (repartidas como quieras) y una sola canción y las 3 notas.

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* sería Acrobacias.

Hacer de coro

En una escena musical puedes ayudar a las tiradas de le soliste de la escena haciendo de coro. **Haces tiradas de los atributos que no usa le 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.

Por ejemplo, si le soliste canta lo difícil que es encontrar y aprenderse un hechizo para expulsar a Nyarlathotep de nuestra dimensión, el coro puede bailar para traerle libros y ponérselos delante suyo o hacer acrobacias para saltar por las escaleras de la biblioteca para conseguir los tomos de lo más alto de las estanterías.

Volviendo a la realidad

Una vez resuelta la escena, poco a poco la música baja, les cantantes se callan y los pies dejan de seguir la música. Como DJ puedes darles los objetos y beneficios que hayan conseguido en la escena si la han superado.

En las escenas de enfrentamiento, el que pierda desaparecerá del escenario o del plano silenciosamente y no podrá salir en la siguiente escena musical y en las escenas normales que haya entre ambas.

Mejorando

Después de cada sesión puedes mejorar tu PJ musical 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. No puedes elegir esta opción dos veces seguidas.
- ♪ 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.

Hoja de personaje

Nombre
Descripción
Canciones

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