

## **Killer Puppets from Outer Space**

René López Villamar

Mexicano

Bruce Willis jugaría este juego... porque él es una de las estrellas invitadas.

H.P. lovecraft jugaría este juego... porque las marionetas extraterrestres adoran a Yog Sototh y el maestro adora las parodias de su trabajo.

Sheldon Cooper jugaría este juego... porque Sheldon no pasaría la oportunidad de un juego que se llamara Killer Puppets from Outer Space.

Jim Henson jugaría este juego... ¡porque hay muppets!

# KILLER PUPPETS FROM OUTER SPACE

Un juego de rol sobre marionetas asesinas del espacio exterior y lo que hay que hacer para detenerlas

## Dedicatoria

*A la memoria de Jim Henson (1936 – 1990)*

## Diseño, redacción y maquetación

René López Villamar

## Influencias

*Lady Blackbird, Mouse Guard, La sombra del ayer, The Muppet Show.*

## Contacto

elmago79@gmail.com

Versión RDH2010. Todas las imágenes de este documento se utilizan con fines paródicos o ilustrativos y no representan una afrenta a los derechos de autor de sus titulares. Serán eliminadas si el titular lo pide expresamente. Cualquier parecido con personajes reales o imaginarios es con fines paródicos o es mera coincidencia. Come frutas y verduras.

El texto de este documento tiene una licencia Creative Commons Atribución – No Comercial 2.5 México  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/mx>

## MARIONETAS ASESINAS DEL ESPACIO EXTERIOR

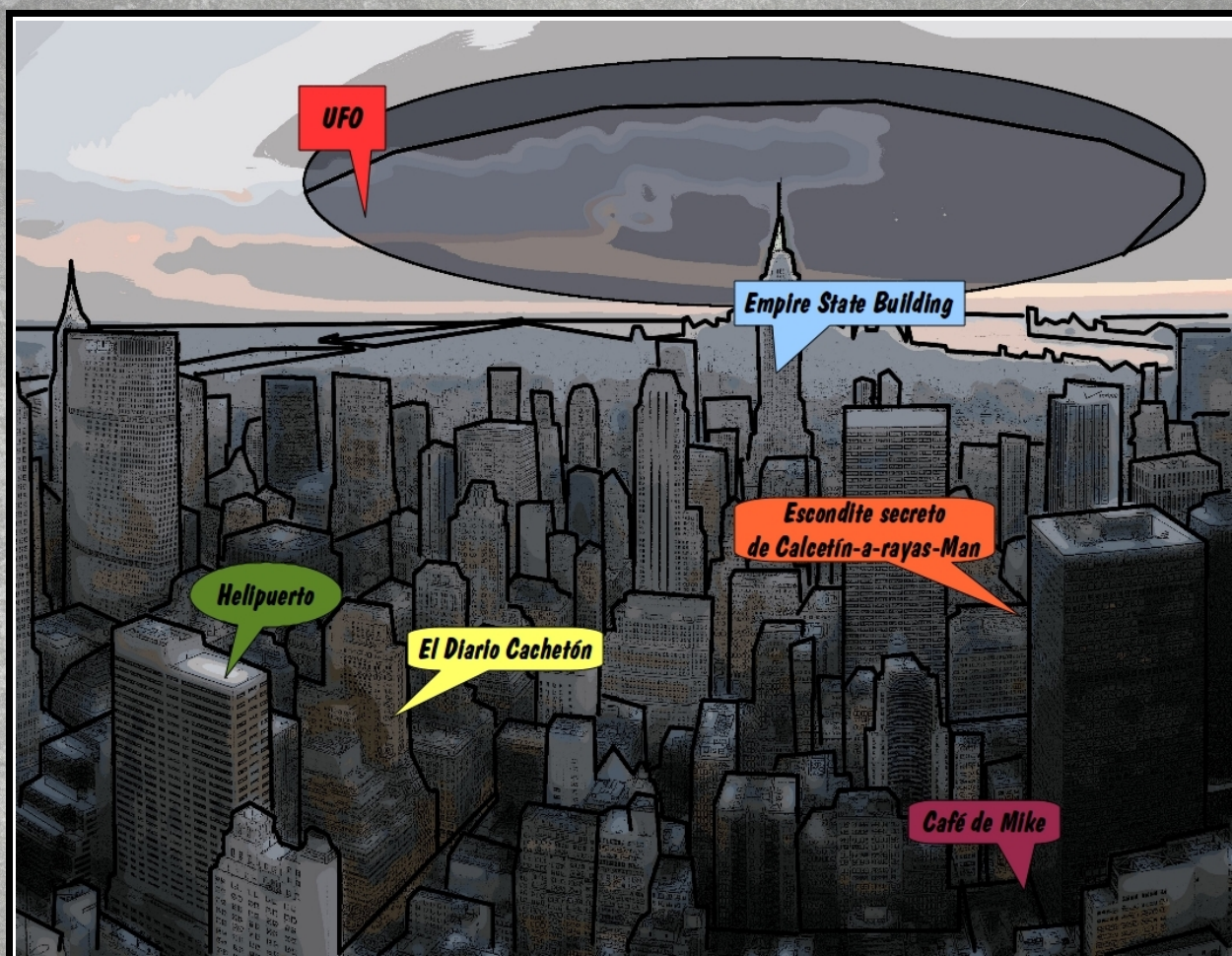
han aparecido han aparecido sobre el cielo de Manhattan. ¡Su objetivo es dominar al mundo! Su nave nodriza se encuentra flotando sobre el EMIPRE STATE BUILDING, mientras su líder prepara su RAYO DE ANIQUILACIÓN MASIVA.

AFORTUNADAMENTE, un grupo de valientes marionetas está lista para detener la invasión y salvar Manhattan ¡y a toda la Tierra! de la destrucción.

Nuestros héroes se encontraban bebiendo un delicioso chocolate en el CAFÉ DE MIKE cuando un comando de marionetas asesinas entran en el café y los toma prisioneros, para llevarlos a su máquina lavadora de cerebros. ¿PODRÁN ESCAPAR DE SUS CAPTORES?

¿QUÉ OTROS PELIGROS LOS AGUARDAN?

¿DETENDRÁN A LAS MARIONETAS ASESINAS Y SALVARÁN LA TIERRA?



## La isla de Manhattan

### PERDIDOS EN MANHATTAN

Uno de los cinco distritos de la Gran Manzana y uno de los más famosos del mundo. Además, es la casa de una enorme cantidad de muñecos, marionetas y bo-targas famosas y no tan famosas.

### EL CAFÉ DE MIKE

El típico café veinticuatro horas, atendido por el mismí-simo MIKE. Famoso por sus waffles y porque es el lugar favorito de reunión de muchos muñecos y celebridades.

### EL DIARIO CACHETÓN

El periódico favorito de todas las marionetas, que nunca se pierden los artículos de JILL BEARMONT, su reportera estrella, por nada del mundo.

### ESCONDITE SECRETO DE CALCEÑÍN-A-RAYAS-MAN

Es secreto, así que no deberíamos decir nada. ¿verdad? Aquí es donde nuestro superhéroe guarda todos esos aparatos extraños que utiliza en la lucha contra el crimen.

### EMPIRE STATE BUILDING

Con sus 102 pisos, durante muchos años fue el edi-ficio más alto del mundo y todavía es el edificio más famoso de la Gran Manzana. La vista desde el mirador es excelente, claro, cuando no tiene una enorme nave extraterrestre flotando sobre él.

### UFO

La nave nodriza de las marionetas alienígenas, que vienen con toda la intención de destruir la Tierra y comer helado sin pagar.

# Calcetín-a-rayas-Man

*Durante el día, soy un modelo de manos cualquiera. Nadie sospecharía de una mano. Pero por las noches, cuando me cubro con el disfraz de calcetín, soy el terror de los criminales. ¿Pero y si alguien descubriera la verdad? ¡Sería terrible!*

**Rasgos:** Valiente (2), Sigiloso (3), Científico (3), Escurridizo (3), Millonario (4), Puñetazo (2).

**Clave del protector.** Activas esta clave cuando te pones en el camino del peligro para defender a alguien más.

**Clave del azote criminal.** Activas esta clave cuando impides que se cometa un crimen, por pequeño que sea.

**Clave de la identidad secreta.** Activas esta clave cada vez que defiendes tu identidad secreta a costa de un peligro propio.

**Secreto del heroísmo.** Puedes doblar los dados de cualquier tirada a cambio de tomar la condición MUERTO justo después.

**Secreto de la sorpresa.** Una vez por juego puedes repetir una tirada que tenga que ver con el sigilo, la sorpresa o aparecer desde las sombras.



DESCOSIDO  MUERTO  CANSADO  ENOJADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  CAPTURADO

## TIRAR LOS DADOS

Cuando tratas de vencer un obstáculo, toma los dados. Comienza con tantos dados como indique la puntuación del rasgo apropiado. Además, puedes tomar cualquier número de dados del PRESUPUESTO.

Tira los dados. Cualquier dado que muestre **4 o más** es un **éxito**. Debes sacar tantos éxitos como indique la dificultad de la acción (normalmente 2).

FÁCIL-1 DIFÍCIL-2 MUY DIFÍCIL-3 EXTREMO-4

**Si vences la dificultad**, has superado el obstáculo. Todos los dados de presupuesto que hayas usado se pierden. No te preocupes, los podrás recuperar.

**Si no vences la dificultad**, el obstáculo sigue ahí. Devuelve los dados que hayas usado al presupuesto y **agrega uno más**. El DJ impone una complicación y hay que probar algo distinto para vencer el obstáculo.

## CONDICIONES

Cuando los eventos lo ameritan o cuando fallas una tirada, el DJ puede imponer una condición sobre tu personaje. Cuando recibes una condición, márcala en la hoja y describe como la obtienes. (La condición Muerto solo indica que se cree que estás muerto, no que en verdad lo estés).

## DADOS DE REGALO

Todos los personajes inician el juego con 3 dados de regalo. Si tu personaje desea ayudar a otro, o simplemente te gusta lo que hace, puedes darle uno de tus dados de regalo. Describe que haces para que lo reciba.

## CLAVES

Cada vez que tu personaje cumple la condición de una de sus claves, agrega un dado más al PRESUPUESTO.

## NÚMEROS MUSICALES

Puedes recuperarte de una CONDICIÓN, ganar un dado de regalo o refrescar un SECRETO si tienes una escena personal con otro personaje. Es una buena oportunidad para mostrar detalles sobre tu personaje: ¿Por qué escogiste esta vida? ¿Cuáles son tus temores? ¿Por qué nunca te rendirás? Pueden también tomar la forma de flashback. Si en realidad cantas, agrega además dos dados al presupuesto.

## PRESUPUESTO

Puedes usar el PRESUPUESTO para otro tipo de cosas, como pedir la ayuda de una estrella invitada, llamar a comerciales o pedir el apoyo del público, como se explica en el tablero de juego.

# Neil Pigstrom

*Este es un pequeño paso para el cerdo... ¡pero un gran paso para la industria de los embutidos!*

(Palabras de Neil Pigstrom, el primer cerdo en pisar la Luna)

**Rasgos:** Rayo Láser (2), Propulsor personal (3), Atleta (3), Piloto (3), Hablador (4), Mecánico (2).

**Clave del papas fritas.** Activas esta clave cuando tus habilidades como líder salvan el día.

**Clave del seductor.** Activas esta clave cuando enamoras a otro personaje, jugador o no.

**Clave del espacio profundo.** Activas esta clave si consigues vencer un obstáculo con tus interminables anécdotas del espacio.

**Secreto del liderazgo.** Una vez por juego, puedes permitir que otro jugador repita una tirada.

**Secreto del héroe de TV.** Una vez por juego, añadir tres dados extra a una tirada si consigues meter a uno de los productos patrocinados en la descripción, de alguna forma.



DESCOSIDO  MUERTO  CANSADO  ENOJADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  CAPTURADO

## TIRAR LOS DADOS

Cuando tratas de vencer un obstáculo, toma los dados. Comienza con tantos dados como indique la puntuación del rasgo apropiado. Además, puedes tomar cualquier número de dados del PRESUPUESTO.

Tira los dados. Cualquier dado que muestre **4 o más** es un **éxito**. Debes sacar tantos éxitos como indique la dificultad de la acción (normalmente 2).

FÁCIL-1 DIFÍCIL-2 MUY DIFÍCIL-3 EXTREMO-4

**Si vences la dificultad**, has superado el obstáculo. Todos los dados de presupuesto que hayas usado se pierden. No te preocupes, los podrás recuperar.

**Si no vences la dificultad**, el obstáculo sigue ahí. Devuelve los dados que hayas usado al presupuesto y **agrega uno más**. El DJ impone una complicación y hay que probar algo distinto para vencer el obstáculo.

## CONDICIONES

Cuando los eventos lo ameritan o cuando fallas una tirada, el DJ puede imponer una condición sobre tu personaje. Cuando recibes una condición, márcala en la hoja y describe como la obtienes. (La condición Muerto solo indica que se cree que estás muerto, no que en verdad lo estés).

## DADOS DE REGALO

Todos los personajes inician el juego con 3 dados de regalo. Si tu personaje desea ayudar a otro, o simplemente te gusta lo que hace, puedes darle uno de tus dados de regalo. Describe que haces para que lo reciba.

## CLAVES

Cada vez que tu personaje cumple la condición de una de sus claves, agrega un dado más al PRESUPUESTO.

## NÚMEROS MUSICALES

Puedes recuperarte de una CONDICIÓN, ganar un dado de regalo o refrescar un SECRETO si tienes una escena personal con otro personaje. Es una buena oportunidad para mostrar detalles sobre tu personaje: ¿Por qué escogiste esta vida? ¿Cuáles son tus temores? ¿Por qué nunca te rendirás? Pueden también tomar la forma de flashback. Si en realidad cantas, agrega además dos dados al presupuesto.

## PRESUPUESTO

Puedes usar el PRESUPUESTO para otro tipo de cosas, como pedir la ayuda de una estrella invitada, llamar a comerciales o pedir el apoyo del público, como se explica en el tablero de juego.

# Mike

*Grrrr... Grrrr... Grrr...*

(Mike sólo emite gruñidos, aunque todos los demás personajes entienden perfectamente lo que dice. A pesar de su apariencia, tiene un gran corazón. Es dueño y cocinero de El Café de Mike)

**Rasgos:** Sartenazo (4), Observador (4), Duro como la piedra (4), Fuerte (5), Mecánico (2).

**Clave del monstruo.** Activas esta clave cuando realmente espantas a alguien.

**Clave de la amistad.** Activas esta clave cuando consigues un nuevo amigo.

**Clave de la fuerza bruta.** Activas esta clave cada vez que resuelves un problema con fuerza bruta.

**Secreto de la amistad.** Una vez por juego, puedes repetir una tirada relativa a la defensa de un amigo.

**Secreto del gruñido feroz.** Una vez por juego, puedes utilizar tu habilidad de gruñir (8 dados) para resolver cualquier obstáculo, por ridícula que sea la situación.



DESCOSIDO  MUERTO  CANSADO  ENOJADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  CAPTURADO

## TIRAR LOS DADOS

Cuando tratas de vencer un obstáculo, toma los dados. Comienza con tantos dados como indique la puntuación del rasgo apropiado. Además, puedes tomar cualquier número de dados del PRESUPUESTO.

Tira los dados. Cualquier dado que muestre **4 o más** es un **éxito**. Debes sacar tantos éxitos como indique la dificultad de la acción (normalmente 2).

FÁCIL-1 DIFÍCIL-2 MUY DIFÍCIL-3 EXTREMO-4

**Si vences la dificultad**, has superado el obstáculo. Todos los dados de presupuesto que hayas usado se pierden. No te preocupes, los podrás recuperar.

**Si no vences la dificultad**, el obstáculo sigue ahí. Devuelve los dados que hayas usado al presupuesto y **agrega uno más**. El DJ impone una complicación y hay que probar algo distinto para vencer el obstáculo.

## CONDICIONES

Cuando los eventos lo ameritan o cuando fallas una tirada, el DJ puede imponer una condición sobre tu personaje. Cuando recibes una condición, márcala en la hoja y describe como la obtienes. (La condición Muerto solo indica que se cree que estás muerto, no que en verdad lo estés).

## DADOS DE REGALO

Todos los personajes inician el juego con 3 dados de regalo. Si tu personaje desea ayudar a otro, o simplemente te gusta lo que hace, puedes darle uno de tus dados de regalo. Describe que haces para que lo reciba.

## CLAVES

Cada vez que tu personaje cumple la condición de una de sus claves, agrega un dado más al PRESUPUESTO.

## NÚMEROS MUSICALES

Puedes recuperarte de una CONDICIÓN, ganar un dado de regalo o refrescar un SECRETO si tienes una escena personal con otro personaje. Es una buena oportunidad para mostrar detalles sobre tu personaje: ¿Por qué escogiste esta vida? ¿Cuáles son tus temores? ¿Por qué nunca te rendirás? Pueden también tomar la forma de flashback. Si en realidad cantas, agrega además dos dados al presupuesto.

## PRESUPUESTO

Puedes usar el PRESUPUESTO para otro tipo de cosas, como pedir la ayuda de una estrella invitada, llamar a comerciales o pedir el apoyo del público, como se explica en el tablero de juego.

# Jill BearMont

*Si es noticia, lo leyó aquí primero, en El Diario Cachetón.*

*Cortesía de Jill BearMont, su reportera estrella.*

**Rasgos:** Famosa (3), Investigadora (4), Seductora (3), Bolsazo (4), Resistencia (2), Piloto (1).

**Clave de la exclusiva.** Activas esta clave cuando te pones en riesgo para obtener una exclusiva para el diario.

**Clave de la celebridad.** Activas esta clave cuando tu fama te ayuda a sobreponer un obstáculo.

**Clave del pacifista.** Activas esta clave cada vez que evitas que una situación se resuelva de forma violenta.

**Secreto de los contactos.** Una vez por juego, puedes llamar a una estrella invitada que no esté contemplada en el tablero.

**Secreto del informante.** Una vez por juego, puedes repetir una tirada relativa a conseguir información o encontrar algo o alguien perdido.



DESCOSIDO  MUERTO  CANSADO  ENOJADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  CAPTURADO

## TIRAR LOS DADOS

Cuando tratas de vencer un obstáculo, toma los dados. Comienza con tantos dados como indique la puntuación del rasgo apropiado. Además, puedes tomar cualquier número de dados del PRESUPUESTO.

Tira los dados. Cualquier dado que muestre **4 o más** es un **éxito**. Debes sacar tantos éxitos como indique la dificultad de la acción (normalmente 2).

FÁCIL-1 DIFÍCIL-2 MUY DIFÍCIL-3 EXTREMO-4

**Si vences la dificultad**, has superado el obstáculo. Todos los dados de presupuesto que hayas usado se pierden. No te preocupes, los podrás recuperar.

**Si no vences la dificultad**, el obstáculo sigue ahí. Devuelve los dados que hayas usado al presupuesto y **agrega uno más**. El DJ impone una complicación y hay que probar algo distinto para vencer el obstáculo.

## CONDICIONES

Cuando los eventos lo ameritan o cuando fallas una tirada, el DJ puede imponer una condición sobre tu personaje. Cuando recibes una condición, márcala en la hoja y describe como la obtienes. (La condición Muerto solo indica que se cree que estás muerto, no que en verdad lo estés).

## DADOS DE REGALO

Todos los personajes inician el juego con 3 dados de regalo. Si tu personaje desea ayudar a otro, o simplemente te gusta lo que hace, puedes darle uno de tus dados de regalo. Describe que haces para que lo reciba.

## CLAVES

Cada vez que tu personaje cumple la condición de una de sus claves, agrega un dado más al PRESUPUESTO.

## NÚMEROS MUSICALES

Puedes recuperarte de una CONDICIÓN, ganar un dado de regalo o refrescar un SECRETO si tienes una escena personal con otro personaje. Es una buena oportunidad para mostrar detalles sobre tu personaje: ¿Por qué escogiste esta vida? ¿Cuáles son tus temores? ¿Por qué nunca te rendirás? Pueden también tomar la forma de flashback. Si en realidad cantas, agrega además dos dados al presupuesto.

## PRESUPUESTO

Puedes usar el PRESUPUESTO para otro tipo de cosas, como pedir la ayuda de una estrella invitada, llamar a comerciales o pedir el apoyo del público, como se explica en el tablero de juego.

# Leo FrogMint

*¡Indiana Rana! ¡Pamplinas! Leo FrogMint es el arqueólogo anfibio más famoso del mundo.*

**Rasgos:** Latigazo (3), Truco de manos (3), Arqueólogo (4), Gimnasta (3), Lengua de oro (2).

**Clave del peligro.** Activas esta clave cuando te pones en el camino del peligro simplemente porque es divertido.

**Clave del oro brillante.** Activas esta clave cuando te arriesgas para conseguir un artefacto que parezca valioso.

**Clave de la piedad.** Activas esta clave cada vez que muestras piedad a un enemigo.

**Secreto de la rana saltarina.** Una vez por juego, puedes aparecer en cualquier lugar donde esté otro PJ..

**Secreto del aventurero.** Una vez por juego, puedes repetir una tirada cuando intentas una acción muy arriesgada.



DESCOSIDO  MUERTO  CANSADO  ENOJADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  CAPTURADO

## TIRAR LOS DADOS

Cuando tratas de vencer un obstáculo, toma los dados. Comienza con tantos dados como indique la puntuación del rasgo apropiado. Además, puedes tomar cualquier número de dados del PRESUPUESTO.

Tira los dados. Cualquier dado que muestre **4 o más** es un **éxito**. Debes sacar tantos éxitos como indique la dificultad de la acción (normalmente 2).

FÁCIL-1 DIFÍCIL-2 MUY DIFÍCIL-3 EXTREMO-4

**Si vences la dificultad**, has superado el obstáculo. Todos los dados de presupuesto que hayas usado se pierden. No te preocupes, los podrás recuperar.

**Si no vences la dificultad**, el obstáculo sigue ahí. Devuelve los dados que hayas usado al presupuesto y **agrega uno más**. El DJ impone una complicación y hay que probar algo distinto para vencer el obstáculo.

## CONDICIONES

Cuando los eventos lo ameritan o cuando fallas una tirada, el DJ puede imponer una condición sobre tu personaje. Cuando recibes una condición, márcala en la hoja y describe como la obtienes. (La condición Muerto solo indica que se cree que estás muerto, no que en verdad lo estés).

## DADOS DE REGALO

Todos los personajes inician el juego con 3 dados de regalo. Si tu personaje desea ayudar a otro, o simplemente te gusta lo que hace, puedes darle uno de tus dados de regalo. Describe que haces para que lo reciba.

## CLAVES

Cada vez que tu personaje cumple la condición de una de sus claves, agrega un dado más al PRESUPUESTO.

## NÚMEROS MUSICALES

Puedes recuperarte de una CONDICIÓN, ganar un dado de regalo o refrescar un SECRETO si tienes una escena personal con otro personaje. Es una buena oportunidad para mostrar detalles sobre tu personaje: ¿Por qué escogiste esta vida? ¿Cuáles son tus temores? ¿Por qué nunca te rendirás? Pueden también tomar la forma de flashback. Si en realidad cantas, agrega además dos dados al presupuesto.

## PRESUPUESTO

Puedes usar el PRESUPUESTO para otro tipo de cosas, como pedir la ayuda de una estrella invitada, llamar a comerciales o pedir el apoyo del público, como se explica en el tablero de juego.



## Dirigir el juego

KILLER PUPPETS FROM OUTER SPACE es perfecto para esa tarde en que nadie tiene preparado o no se ha podido juntar el grupo regular. El juego no requiere de preparación y las reglas son muy sencillas. Dirigir el juego tampoco es complicado. Sólo toma en cuenta lo siguientes consejos para que sea muy divertido.

ESCUCHA Y PREGUNTA, NO PLANEES. Cuando dirijas, no trates de decidir lo que va a pasar. En vez de eso, has muchas preguntas sobre las cosas que te interesan.

¿Qué creen que traman las marionetas? ¿Por qué los han atacado específicamente a ustedes? También haz preguntas cómo:

- ¿Explota algo cuando intentas eso?
- El platillo volador empieza a disparar en ese momento, ¿verdad?
- ¿Tendrá algo que ver esto con el templo maya que descubriste el verano pasado?
- ¿Vas a dejar que insulten tu comida?
- ¿No crees que eso sería una gran exclusiva?
- NUNCA PREGUNTES ¿que van a hacer?

DI QUE SÍ Y BUSCA OBSTÁCULOS.

Si un personaje tiene el rasgo apropiado, siempre tiene

éxito, a menos de que haya un obstáculo en su camino.

Gracias a que estás haciendo preguntas interesantes, los obstáculos aparecerán a diestra y siniestra. Si el personaje no tiene el rasgo apropiado, ahí está el obstáculo, que debe vencerse con presupuesto.

Un obstáculo puede ser un personaje (marionetas asesinas, taxistas enojados, asaltantes), el clima, una situación (un incendio, una inundación), o cualquier otra cosa que se te ocurra.

Tampoco te preocupes demasiado en exagerar las dificultades. Guíate por tu instinto. Si nada más se te ocurre, la dificultad es 2. Las tiradas exitosas terminan más rápido con el presupuesto y fuerza a los jugadores a divertirse para tener éxito. ¿Qué eso es un pecado? Cuando fallen una tirada, asegurate de que la complicación mueva de una u otra forma la historia.

EL TRABAJO DEL DJ

Di que sí. Haz muchas preguntas. Escucha lo que los jugadores dicen. Reincorpora elementos. Interpreta los personajes no jugadores con pasión. ¡Y haz de extra en los números musicales!

## Las marionetas del espacio exterior



Ilustración 1: Una marioneta asesina



Ilustración 2: Marionetas controladas por los aliens

1. Elijan tres estrellas invitadas que aparecerán en el juego:

Puedes llamar a una estrella invitada gastando 1 dado de presupuesto. Una estrella invitada reduce en 1 cualquier dificultad o elimina una condición. Después de aparecer, las estrellas invitadas regresan a su vida habitual.

2. Elijan tres productos que patrocinarán el programa:

Los productos, que pueden ser reales o imaginarios, son una guía para interpretar los comerciales, ni más ni menos.

3. Cada jugador elije a un personaje para interpretarlo.

4. Coloquen 10 dados en el presupuesto inicial.

5. ¡A jugar!

# KILLER PUPPETS FROM OUTER SPACE

UFO

Empire State Building

Escondite secreto  
de Calceñín-a-rayas-Man

Hellpuerto

El Diario Cachetón

Café de Mike

El presupuesto inicial es de 10 dados.

Los jugadores agregan dados:

1: Cuando cumplen una de sus claves.

2: Cuando cantan en un número musical

2: Cuando interpretan un comercial.

X+1: Cuando fallan una tirada.

El DJ agrega dados:

1: Cada vez que se presenta un nuevo obstáculo.

Si el presupuesto llega a cero:

\* En cuanto se resuelva la tirada o termine la escena, se llama a comerciales.

\* Cada jugador que participe en el comercial aporta dos dados al presupuesto. ¡Eso incluye al DJ!

Gasta puntos de presupuesto:

1: Para agregar un dado a tu tirada.

1: Para llamar a una estrella invitada.

2: Para introducir en la escena un elemento que no estaba ahí, por ejemplo, un arma, una puerta de escape, una gallina, un auto, etc.

Cada vez que gastas un punto de presupuesto para agregar dados a tu tirada, estás llamando EFECTOS ESPECIALES. Asegurate de incorporarlos en tu descripción de la forma en que tratas de sobreponerte al obstáculo.

También puedes gastar 3 dados de presupuesto para PEDIR EL APOYO DEL PÚBLICO. Al pedir el apoyo del público, debes dirigirte a él y explicar por qué pides su ayuda. El DJ debe cambiar el obstáculo que propuso por otro.