



## Juegos completos, ambientaciones y campañas

### The borrowers

Mezcla de Los diminutos con el Éxodo de los gnomos. Igual en un mundo *near future*. O puede tener terror kaiju con humanos o mascotas gigantescas y alta tecnología diminuta.  
¿¿Gnomzilla???

### Campamento de Verano

Campamento de verano con personajes niños y toda una colección de personajes locos que son sus monitores y las gentes que viven cerca del campamento. Se mezclaría con monstruos mitológicos y competición el campamento rival del otro lado del lago. seguiría la esencia del comic de Lumberjanes.

### Cyberlisis

Una ambientación cyberpunk pero rollo Egipto antiguo. Los dioses tienen megacorporaciones que se dedican a su dominio. Por ejemplo Sechmet tiene una corporación médica y Ra controla los paneles solares que dan energía a Heliópolis, la mega ciudad donde trascurren las aventuras.

No hay rascacielos, hay pirámides de cristal. En vez de grandes anuncios en pantallas, estatuas gigantescas con jeroglíficos de neón. El gran río Nilo fluye a través de la ciudad y es navegable. Debajo de la ciudad puede haber ruinas reales egipcias para ser exploradas. Puede que todos los residuos tóxicos y nanotecnológicos hayan levantado a las momias de humanos y otros seres como perros, gatos, cocodrilos, hipopótamos.

La momificación y la vida en el más allá se ha convertido en meter tu mente en un ordenador hasta encontrar un cuerpo adecuado para meter tu conciencia y volver a la vida. Los ordenadores que hacen eso son tan grandes que tienen que crear pirámides para contenerlos y solo los más ricos pueden pagarlos.

No hay esclavos, pero es muy normal tener muchos siervos que hagan cosas por tí, ya que los robots son considerado un insulto a los dioses que son los únicos que pueden crear vida.

Las armas y armaduras de combate tendrían una estética rollo StarGate, vibro Kopesh, lanzas láser, arco recurvo, etc.

Heliópolis está rodeada de desierto y solo se accede por aire (aunque durante las tormentas de arena es muy difícil), por el río y por trenes maglev que llegan de otras grandes ciudades.

La arena y la tecnología se llevan muy mal, así que habría reglas de como la arena arrasa con todo y como las dunas se van comiendo la ciudad.

[Imagen 1](#) [Imagen 2](#) [Imagen 3](#)

### Circunnavegación de un mundo medieval fantástico

Expedición circunnavegación de un mundo medieval fantástico rollo Juan Sebastián Elcano. Debería ser un mundo con poca magia y no muy poderosa, rollo era Hiboria de Conan o Poniente de Juego de Tronos. para que el viaje sea una epopeya.

## Conan VS Cthulhu

Hablamos de una hiboria como la describe Howard, pero con sectas de adoradores de Azatotl, hombres serpientes seguidores de Yig y unos héroes que buscan evitar que Cthulhu se levante de su prisión en la Atlántida.

La hechicería oscura y maligna pegaría mucho con los Mitos. Y el tema de grandes hechiceros con grupos de seguidores pega mucho con los Cultos típicos de CoC.

Podría cambiarse más y montar una hiboria dominada por Yig/Seth y su serpiente y los héroes son rebeldes que buscan acabar con ellos.

Hubo un proyecto de [Suseya Editorial](#)

## Cthulhu 66

Horror cósmico en la ruta 66 en los años 30 y 40. Tendría principalmente un tono rural con monstruos en los maizales, gente que desaparece en moteles de carretera y congregaciones religiosas que hacen sacrificios humanos a dioses primigenios.

Los vehículos tendrían mucha importancia y las persecuciones estarían a la orden del día.

Se puede plantear como una campaña en que vas recorriendo la ruta 66 o una colección de aventuras cortas en diferentes partes de la ruta.

Podría plantearse también para Delta Green con una unidad de investigadores que vigilan el medio oeste norteamericano.

## Dinosaurio + Medieval

Una Europa medieval sin magia ni fantasía donde encuentran un volcán apagado en Islandia donde hay dinosaurios. Los crían y entrena para ayudar en las labores del campo, la guerra, ...

Puede ser una Edad Media dura, con guerras de religión, pestes y lepras, feudalismo, quema de brujas, etc. O podría ser más caballeresco, rollo Príncipe Valiente, Ivanhoe, etc.

Habrá cosas como justas en estegosaurios, máquinas de guerra montadas en diplodocus, mensajeros en pteradones, etc.

## Espacial victoriano

La idea sería montar una Europa con estética de 1720 pero con capacidad de viajar por el espacio. Europa sería un sistema solar donde cada planeta es una potencia europea. El Caribe y los nuevos territorios americanos serían planetas perdidos en la galaxia con ruinas o últimos reductos de otras civilizaciones, que recuerden a Mayas y Aztecas.

Habrá barcos con motores FTL y velas solares capaces de surcar el espacio. Combates navales, campos de asteroides y agujeros negros en vez de tormentas y ciclones, etc.

La inspiración principal sería El planeta del tesoro tratando de ampliar ese mundillo. Se acerca mucho a Space 1888, pero la estética sería con barcos que parecen de madera, piratas y planetas selváticos.

## Fábulas de Bill Willingham

Descripción completa del mundo de [Fábulas](#) en la Wikipedia.

Revisar el tema de derechos, porque en teoría sonde dominio público.

## Fantastic West

Salvaje Oeste con razas de fantasía. Elfos como nativos americanos, enanos buscadores de oro, gnomos trabajadores del ferrocarril, halflings granjeros, etc.

Se puede hacer muy fantástico con dragones propietarios de minas de oro y el séptimo de unicornio o más oscuro con nativos elfos siendo exterminados y robadas sus tierras y la industria y el humo contaminando las praderas.

Hay un juego español llamado Steam State y un suplemento de Castillo Falkenstein llamado Sorcery and Six-Gunners

## Jungle book

Animales de la selva que hablan a lo Libro de la selva pero sin estar antropomorfizado.

## Mitología polinesia/hawaiana

Fantasía medieval, pero rollo polinesia, [viajes en catamarán](#) e islas misteriosas inexploradas.

## Mundo de papel

Un mundo de papel inspiración japonesa medieval, donde todo son figuras de origami desde las rocas y los árboles hasta las nubes y las montañas. Las clases sociales y la riqueza las marca la calidad del papel. Segundo para qué fue usado el papel, tienes una profesión u otra. Desde campesinos de papel de estraza hasta magos con sellos mágicos gushin.

Se puede jugar con el tema de que las figuras pueden pasar de 3D a 2D y pueden doblarse. Los líquidos y el fuego son los mayores enemigos y pueden ser usados por los *onis*. Pegamento de pasta de arroz para hacer grandes construcciones y papel de oro para las joyas.

## NIMH

¿Qué pasó con las ratas de "Señora Frisby y las ratas de NIMH"? Mundo como Mouseguard pero con tecnología.

## Nemo VS Cthulhu

Capitán Nemo contra Cthulhu. Nemo deberá encontrar R'lyeh

## Old ones RPG

Siempre he visto a los antiguos muy parecidos mental, cultural y socialmente a los humanos. Son la raza menos alien de las razas estelares de los Mitos.

Sería interesante jugar con personajes antiguos en alguna época interesante como la guerra contra las semillas estelares de Cthulhu o la rebelión de shoggoths.

También como si fueran investigadores que tienen que evitar que un primigenio se levante, pero en vez de humanos, son antiguos.

## Soy leyenda al revés

Un mundo rollo Soy leyenda (el libro, postapocalíptico con vampiros) pero eres un comando de chupasangres que persiguen a grupos humanos que se dedican a matar vampiros indefensos.

## Ruta de la seda

Expedición rollo Marco Polo donde los monstruos/créptidos y leyendas por donde pasas son reales.

## Todos para Cthulhu y Cthulhu para todos

Tres mosqueteros + Cyrano de Bergerac contra Cthulhu. Ya existe Claudia Christian's Musketeers vs. Cthulhu RPG.

## Ulises VS Cthulhu

La Odisea en plan los Mitos de Cthulhu. En vez de Poseidón es Cthulhu y los seres extraños como los cíclopes son gugs, Caribdis y Escila como Dagon e Hydra, etc. Temibles hechiceras como Circe podrían ser líderes de cultos.

## El viento en los sauces VS Cthulhu

Hablamos de animales antropomórficos en una era victoriana tardía con los Mitos de Cthulhu.

El ambiente sería muy rural rollo el horror de Dunwich

Los profundos son ranas y sapos y los primigenios oscuras deidades de lo profundo del bosque.

Esta idea no es mía, pero es tan tremadamente buena que no la podía desperdiciar. Es creación de @miguelporto.bsky.social

# Indies

## Agatha Christie VS Cthulhu

Las partidas tienen formato de las novelas y películas de Agatha Christie rollo "Whodunits" como "Puñales por la espalda" o "Asesinato en el Orient Express" con una charla final donde los PJ deberán resolver el asesinato.

Veamos un ejemplo. En una secta de adoradores de Cthulhu alguien ha matado al gran maestre justo antes de la gran ceremonia de advenimiento en un perdido castillo en una isla de la costa inglesa. El propio Cthulhu envía a 3 híbridos de profundos que son los PJ. Deberán averiguar quién, cómo y por qué han matado al gran maestre.

## Animal Crossing Cazavampiros

Eres un Cazavampiros en un mundo cozy parecido al de Animal Crossing o Stardew Valley.

## Crear versiones en LEGO de juegos de rol

Montar reglas para jugar con personajes que sean de LEGO con el rollo de construir lo que sea y luego adaptarlas a diferentes ambientaciones. Sería como esos videojuegos que siguen la trama de películas famosas (ESDLA, Star Wars, DC Heroes etc.), pero juegas con personajes de LEGO en vez de los personajes normales. Cthulhu LEGO, LEGO Symbaroum, etc.

## Mad men RPG

Un indie donde jugar con tu propio Don Draper y tener que diseñar campañas y convencer a tu cliente y tus jefes de hacerla usando todo tipo de trucos sucios y bebiendo cócteles de bourbon.

## Mensajero/a en bici en ciudad cyberpunk.

Debes entregar un paquete y esquivar los equipos de mercenarios enviados por mega-corporaciones enemigas.

## Momias a la fuga

Algún becario del departamento de egiptología del British Museum ha desempolvado el Libro de

Amon-Ra (el de La Momia) y ha leído un pasaje al azar.

En ese momento un grupo de momias se despiertan en el ala de egiptología del museo. Deberán averiguar dónde están, por qué están allí y conseguir el libro y escapar del museo, evitando sistemas de seguridad y a los vigilantes.

## Pac-land

Hacer un *indie* cortito donde juegas en el mundo de Pac-Land, tanto el videojuego como la serie de dibujos. Con reglas de las píldoras blancas, un bestiario con los 5 fantasmas y las armas que usan como coches retro o pogo-sticks, etc.

Jugariás con Pac-man, Miss Pac-man, su bebe y otros personajes recurrentes del mundo.

## Los plastilinos.

Los jugadores llevan personajes de plastilina (a lo Toy Story) que se pueden deformar y juntar. Está inspirado en los arquetipos del Nephilim de Chaosium, que serían representados por los colores de la plastilina, y en el Immortal: The Invisible War (la parte de habilidades/creación del personaje). Los jugadores podrían cederse dados (mezcla de colores).

por [Mondriter](#)

## PNJ S.A.

Trabajas en una empresa que suministra PNJ a DJ. Cuándo un DJ está preparando su partida llama a PNJ S.A. para que le suministren PNJ.

Los de RRHH te pasan la aventura y tú tienes que preparar la escena, como pintar chapas de dorado para hacer el tesoro, montar una marioneta gigante de un monstruo o crear un decorado de un pueblo hobbit.

Luego tienes que prepararte tú. Igual eres un hobbit y te toca de hacer de profundo o un piloto espacial y te toca ser un enano minero.

Lo más importante será la pelea final donde tendrás que esquivar sus ataques, atacar a los PJ sin hacerles mucho daño y luego fingir tu muerte y volver a levantarte para hacer de otro orco, porque andáis bajos de personal.

Esto explica porque todos los goblins se parecen tanto y tienen siempre el mismo estúpido acento. Siempre matas al mismo PNJ.

### **Repartidor/a de pizza en un dungeon.**

Recorre la mazmorra buscando a los PJs o monstruos que han pedido la pizza.

### **RRHH en un Dungeon.**

Entrevistas, contrataciones y despidos de los monstruos de un dungeon.

### **Sailor Moon Beyond**

En un futuro cyberpunk un grupo de Magical girls debe luchar contra una malvada corporación que quiere quedarse con la poca magia del mundo.

### **SockQuest**

Un grupo de gnomos urbanos tipo David el gномо, pero de ciudad y con tattoos y chándal, deben conseguir su calcetín-gorro como rito de iniciación. Deberán llegar a una lavandería y robar de la colada un calcetín cada uno. Debe haber tabla de generación de calcetines.

### **Top secret!**

Crear una ambientación para jugar aventuras en el mundo de Top secret. Un mundo estancado en los 60 donde la resistencia francesa lucha en una Alemania del este muy nazi. Los cantantes rollo Elvis triunfan con sus canciones playeras, las armas automáticas se cargan por el cañón y los disfraces de vaca son muy buenos.

Puedes forzar una escena de cámara hacia atrás y en vez de abrir la puerta de la celda y encerrarte dentro, abren la puerta y te sacan.

# **Reglas caseras y ayudas**

---

## **Clase Isekai/Metajuego**

Clase de personaje de D&D cuyo poder viene en que jugaba en nuestro mundo a D&D y ahora que está en el mundo de D&D se sabe todo el lore del juego y/o campaña. Rollo Gwenpool de Marvel. Por ejemplo, obtiene bonos porque sabe quién escribió la aventura y siempre pone los mismos monstruos y trampas y esas cosas.

## **Reglas para cocinar**

Con recetas normales y exóticas completas y precios. Reglas para concursos de cocina.

## **Reglas de bebida y borrachera**

Emborracharse, pelear y lanzar hechizos borracho y reglas de resacas. Concursos y juegos de beber.

## **Tablas de encuentros en puentes**

Siguiendo el tópico del troll de debajo del puente, sería interesante un sistema genérico de creación de encuentros en puentes. Se definiría el tipo de puente, el guardián que lo cuida y la prueba que impone.

Puede ser un mago con un acertijo y te frie a bolas de fuego si fallas o un cocinero y tienes que comerte todo lo que cocine. Pero puede salir un vendedor de tablones que te los vende para hacerte tu propio puente o un troll que te desafía a un concurso de karaoke.

## **Si algún día viajas al pasado no toques nada**

Un generador de misiones para viajeros a través del tiempo. Tiras en diferentes tablas y te pueden salir opciones muy locas. Por ejemplo, un grupo de PJ deben robar la primera guitarra de Taylor Swift y así convierta en la doctora que cura una futura plaga mortal.

O recoger las manzanas del manzano sobre las que hecho la siesta Newton para que no se quede tonto y en vez de descubrir solo la gravedad, descubra también como viajar a la velocidad de la luz.

## **Mods de juegos, ambientaciones y campañas**

---

### **Las máscaras de Draculathotep o los Mitos de Cthulcula**

Dos opciones, jugar las Máscaras u otras aventuras de los Mitos con investigadores vampiros, licántropos, momias, etc. en vez de simples humanos. Aviso que esto lo intenté y no salió bien.

Jugar aventuras y campañas de los Mitos adaptando la aventura para que no haya un primigenio al que despertar/invocar sino Drácula.

# Semillas e ideas de aventuras

---

## Los 7 misterios

Se dice que en todos los institutos del mundo existen 7 misterios sin resolver ... Y el Furinkan no es una excepción.

*Ranma 1/2 - Capítulo 328 - Rumiko Takahashi*

El primero es el *paraguas alcahueto*, bajo el cual si alguna pareja se refugia de la lluvia se enamoran para siempre. Pero ¿Cuáles son los otros 6?