



Juegos completos y ambientaciones

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???

Gnomocalipsis

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.

Cthulhung-fu

Reconozco que empezó como un chiste malo de que arte marcial practican los profundos, pero una ambientación wuxia contra los mitos tendría su gracia.

Jugarías con investigadores/artistas marciales enviados por el propio emperador. Derrotarías con vuestro Ki a dragones/lloigors, profundos del Yangtse o cultistas tsotsos, ... Mientras recorres toda China y zonas fronterizas interesantes como Tíbet, Mongolia. O si no, tramas más urbanas en Pekín.

Cyberlsis

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 ti, ya que los robots son considerados 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.

Heliopolis 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

El diseño del libro debería ser mezcla del libro de los muertos de La momia, rollo planchas de metal con grabados y jeroglíficos resaltados en neón, además de botones y circuitería. Bordes externos de las hojas con el nombre de la sección en cartuchos y los bordes internos de las hojas con pesadas bisagras metálicas.

Parece que hay algo en City of Mist

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.

D&D VS. Westworld

En un futuro más o menos lejano te quedas atrapado en un planeta entero con más gente

como tú que es un parque de atracciones temático de D&D.

Los monstruos son robots animatrónicos que toman conciencia de su existencia rollo WestWorld.

El mundo es una mezcla de medieval fantástico y parque temático. El robot posadero te trae el menú plastificado y te sirve en bandejas de plástico y antes de llegar a la guarida del dragón tienes que recorrer una montaña rusa donde te atacan los monstruos que antes solo daban sustos.

Los monstruos tendrían objetos especiales para hacer sus trucos como un mini lanzallamas para simular un hechizo de «manos ardientes». Tendrás que destruir a los robots monstruos y robarles su equipo.

Habrá varias ambientaciones por cada zona del parque y puede que la gente cree comunidades en diferentes atracciones donde prosperar mientras los rescatan.

Puede ser que el portal o agujero de gusano de entrada a este sistema esté roto o haya colapsado. Igual una supernova ha destruido tu civilización y solo queda este mundo.

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 pterodáctilos, 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.

Habría 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 trataría 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 unicornería 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

Geishas VS. ninjas

Siempre nos movemos en la dualidad de samuráis VS. ninjas, pero nos olvidamos de un importante ícono del Japón medieval, las geishas.

Podemos jugar con varias opciones:

- ❖ Gremios de geishas guardaespaldas que evitan que sus clientes sean asesinados por ninjas. Vas a aprender a tocar el shamisen y a arrear porrazos con él.
- ❖ Una escuela de geishas rollo Hogwarts con geishas en vez de magos. La escuela tendría secretos y misterios, algunos yokais, profesoras chungas y siempre jugando con la posibilidad de que te expulsen. Además, habría una escuela de ninjas rivales con la que competirían.
- ❖ Algun suplemento para llevar geishas en una ambientación ciberpunk. Con reglas para

asistentes virtuales o IA geisha, kimonos con blindaje, protocolo empresarial, ...

Jungle book

Animales de la selva que hablan a lo Libro de la selva pero sin estar antropomorfizado. Uno llevaría un oso y otro una musaraña, el problema sería compensar las especies y que en las aventuras todos sean importantes.

Mitología polinesia/hawaiana

Fantasía medieval, pero rollo polinesio, viajes en catamarán e islas misteriosas inexploradas.

Maustiki es una ambientación para Mausritter en las islas del Pacífico.

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. Según 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.

Pokedados

Un juego para dar salida a los kilos y kilos de dados que tenemos algunos.

Es una especie de juego de Pokémon, donde los dados representan Pokémons. El color es su tipo y el tipo de dado su nivel de evolución.

Es una especie de juego de Pokémon, donde los dados representan Pokémons. El color es su tipo, el tamaño del dado da su tamaño en el juego y el tipo de dado su nivel de evolución.

La ficha del Pokedado sería el propio dado, ya que marca su tipo y su nivel de poder.

Los encuentros para atrapar Pokedados se harían con el DJ sacando un dado al azar de la bola gigante de dados.

Las tiradas de ataque y defensa se harían lanzando el dado atacante y golpeando al dado del defensor y comparando los resultados.

Los d20 se podrían usar como Pokedados legendarios y habría que meter en la bolsa 1 por cada 100 dados.

Además, cada entrenador deberá cuidar sus Pokedados y llevárselos en su bolsa de dados y dar salida a esos dados que no quieras.

El rey Arturo y sus caballeros de la mesa no-eucladiana

No puede ser mala idea mezclar dos ambientaciones que empiezan igual los Mitos de Cthulhu y los Mitos artúricos.

Desde luego Morgana y Mordred pueden ser adoradores de los viejos dioses, AKA primigenios y dioses exteriores, a los que se enfrentan los jugadores en forma de seguidores de Arturo y su mesa redonda.

Entiendo que los cultos profanos, la magia oscura y las maldiciones pegan con el tono medieval del ciclo artúrico.

Y si hay que vencer a un dragón, pues que mejor que la forma física de un lloigor.

Idea a partir de basado en un bluit de [El Osgo](#)

Ruta de la seda

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

Samuráis VS. Marcianos

En Usagi Yojimbo hay una historia corta titulada «Senso» que mezcla el Japón medieval del siglo XVII con marcianos de H. G. Wells y sus robots trípode.

La verdad que me parece un mundo muy divertido para un juego. Tiene el rollo samuráis, el rollo marcianos vintage y al final un rollo steampunk, cuando los samuráis roban la tecnología de los trípodes y se crean robots gigantes de vapor y bambú.

Además, como los terrestres van perdiendo la guerra, tiene un rollo postapocalíptico que añade variedad al mundo.

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.

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](https://miguelporto.bsky.social)

-007

Una campaña sería de agentes secretos contra organización mundial que busca dominar el mundo, pero los personajes llevan copias crutes

de James Bond con sus poderes especiales crutes. Por ejemplo:

Austin Powers con superpoder de ligar rollo
¡¡¡Hey, nena!!!!

Gru y sus minions y sus inventos locos del Doctor Nefario.

Superagente 86

Flint, agente secreto

Eggsy de Kingsman y todos esos superagentes adolescentes como Cody Banks

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.

Agente inmobiliario medieval fantástico

Eres un agente inmobiliario en un mundo medieval fantástico y debes vender los peores inmuebles posibles. Casa al lado de Mordor, vecinos Uruk-hai, ático infestado de xenomorfos y, como no, ratas gigantes en el sótano.

Los clientes podrían ser de todo tipo desde PJ de nivel 1 a señores del mal que buscan tener su propia mazmorra.

Tendrás que limpiar el inmueble, hornear galletas para el día de visita y evitar que se los coman los goblins, pasar el limo ácido para que limpie suelos, techos y paredes, poner flores (algunas veces carnívoras) y colocar cuadros familiares (a veces de familias descuartizadas).

Subirías de dinero en plan OSR, en función de la comisión de ventas que consigas y cuanto mayor es el nivel, más complicada de vender serían las casas y mayor comisión te darán.

Como guiño a Los Simpsons y al capítulo en que Marge se hace agente inmobiliario, metería una regla llamada. - Existe la verdad y «la verdad», Marge.

Anarquistas

Creo que a los amantes de la historia y del rol más narrativo les podría gustar una campaña basada en un grupo de anarquistas/sindicalista de finales del XIX y principios del XX.

Tendría la acción y la intriga de los atentados a reyes y políticos y las huelgas y las peleas con rompehuelgas y el rollo interpretativo de largas discusiones políticas en un café y los discursos ante las masas obreras.

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 Héroes etc.), pero juegas con personajes de LEGO en vez de los personajes normales. Cthulhu LEGO, LEGO Symbaroum, etc.

Cuerpo humano RPG

Un juego de rol donde el mundo es un ser humano y los PJ células, glóbulos blancos, glóbulos rojos, ... Sería una mezcla entre Érase una vez la vida, Cells at work y Osmosis Jones. No habría worldbuilding, sino bodybuilding.

Mientras pensaba en esta idea, me cruce con este bluit de Asaltadoras del Rol donde ya se ve que se ha explorado esta idea.

Filósofos griegos

Es juego indie en la Grecia clásica donde has creado tu propia corriente filosófica griega basada en alguna estupidez como que la gravedad no existe y te enfrentas a otras personas que han creado o siguen otras filosofías igual de estúpidas.

Discutes en el ágora y te peleas con el xifo en los callejones aledaños en pos de la supremacía de tu filosofía.

Cada corriente te da unas habilidades únicas, basadas en tus creencias, de forma que si crees que la gravedad no existe puedes volar.

Los combates son como los duelos de insultos del Monkeys Island, donde tus palabras y tus teorías filosóficas cortan más que las espadas.

Quizás tengas que hacer pintadas en el templo explicando tu filosofía, dar una charla a tus seguidoras y seguidores u organizar un simposio o una bacanal para tus simpatizantes.

Foodtrucks wars

Un indie donde juegas con el personal de una furgoneta de comida, pero con rollo mafioso y lucha de bandas.

Habría luchas, comerciales y físicas, por los mejores territorios, sabotajes, sobornos a la policía y al ayuntamiento.

Podrías tener que robarle su salsa secreta a la competencia o contratar a empleados de otros Foodtrucks para fastidiarles. Quizás tengas que proteger tu laboratorio ilegal donde haces tu superpicante chili con carne.

En vez de grandes familias mafiosas, habría cárteles por cada tipo de comida, tacos y burritos, wok, perritos calientes, kebabs, ...

Graffiti World

Sería una campaña donde juegas con grafitis. Una gran nada blanca (el empleado de mantenimiento que está tapando los grafitis de las paredes de un edificio abandonado con pintura blanca) ha acabado con tu mural/pueblo y te lanzas a la aventura de pararlo.

Te irás moviendo por diferentes zonas/murales y viviendo aventuras en casa sitio. Cada tipo de mural tendría su propio sabor, desde los fieros grafitis del mural activista, hasta los intelectuales y finos del artístico o el de rollo más «Street Art».

Habría rencillas entre los diferentes murales, guerras y los PJ deberán arreglarlos.

La aventura trataría de averiguar qué pasa y encontrar al más viejo de los grafitis y saber qué pasa. Él les dirá que esto ya ha pasado antes. Solo pueden hacer el mural perfecto y llamar la atención de los humanos que pasan delante de ellos todos los días y convencerles de que luchen porque el ayuntamiento no destruya su mundo.

Habría una religión de los grafiteros como seres creadores que hace años que no se aparecen. Quizás hayan muerto o quizás se hayan olvidado de los murales.

Tendría una mezcla de Trolls 2, Tron y La historia interminable.

Honoris causa

La ambientación sería una inmensa universidad en un mundo medieval fantástico. Y todo transcurriría en sus aulas y despachos. Sería una mezcla en la «Universidad Invisible» de Mundo Disco y «La Universidad»i de El nombre del viento.

No sería solo de magia, sino de todo tipo de saberes, con arqueólogos que traen momias élficas, científicos que reviven cadáveres de orcos con rayos o profesores de dibujo naturalista que traen Medusas para la clase de retratos.

Habría salas de todo tipo, mágicas, no mágicas, aulas, laboratorios, salas de conferencias, bibliotecas, bibliotecas prohibidas y habría todo tipo de misterios y aventuras entre sus pasillos, desde fantasmas hasta invasiones de plantas carnívoras.

Si te va el rollo Mundo Disco, tendría su punto que hubiera mucha burocracia, a veces exasperante, teniendo que llenar por triplicado un formulario para pedir financiación para comprar veneno para fumigar a las abejas asesinas gigantes que han creado en el laboratorio de biología.

Incluso podría haber «magos» de la burocracia que saben aprovecharse del sistema para conseguir cosas.

Si lo quieres más serio, podría haber una gran estratificación de la gente de la universidad, con los alumnos como pueblo llano, los profesores como nobles y clérigos y el decano como el rey.

Habría que ascender socialmente ayudando a tus profesores o extorsionándoles.

Huir del demonio

Un tópico de los libros y las películas, es un huir del demonio, bien porque le debes tu alma, bien porque has escapado del infierno. La idea sería un juego indie o solitario donde tienes que huir del demonio como sea.

Puede ser un «play to lose» y al final el demonio te va a atrapar y llevarte de vuelta al infierno. También puede ser que tengas que escapar mientras cumples alguna misión, como vengar tu muerte o proteger a tu pareja de unos mafiosos (rollo el Cuervo) y tras cumplir la misión dejarte atrapar.

Por último tendríamos la opción de poder escapar, si haces determinada misión o cumples determinados objetivos, como hacer acciones buenas que compensen tus malos actos.

Tener o no tener poderes demoniacos/infernales también sería un punto importante a definir.

La liga de los criptidos extraordinarios

Hay grupos de personajes de ficción (La liga de los hombres extraordinarios), de protagonistas de festividades (El origen de los guardianes), de monstruos clásicos. Pues los criptidos también se han unido y montado un grupo como el chupacabras o el yeti. Tendrán que juntarse para protegerse de los humanos y los desmanes ecológicos en sus hábitats.

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.

Los Nabucodonosorcitos RPG

Los Nabucodonosorcitos son una familia de bichos que viven en la maceta de la ventana de la casa de Epi y Blas de Barrio Sésamo.

Tienen aventuras realmente estúpidas como la vez que no sabían cómo salir de casa y la hija dijo que en el colegio les dijeron que usarán la puerta, así que arrancaron la puerta y la usaron de arriete para tirar la pared.

Serían partidas muy cortas con pequeñas tramas totalmente alocadas, donde las formas diferentes y más complicadas de solucionar el problema tendrían bonos y las simples y efectivas tendrían negativos.

Ninjas Cutres

Sería un juego indie donde juegas con ninjas pero cutres. Las historias serían las típicas de ninjas con asesinatos, robos o espionaje en un mundo actual.

Los ninjas usarían trucos, herramientas y armas muy cutres. En vez de un kimono negro tendrías un chándal negro de mercadillo, en vez de un ninjato tendrían un cuchillo de cocina, en vez de tetsubishis (abrojos) piezas de lego, en vez de nunchakus 2 salamis unidos por una cuerda, etc.

Se reunirían en el Telepizza para hablar de sus cosas del clan mientras llenan de manchas de salsa de tomate su chándal y se entrenarían con tutoriales de Internet.

Habría clanes de ninjas buenos y clanes de malos y peleas entre ellos por sus territorios.

Tendría el toque cutre y chusco de películas como Fung Fu Sion.

Ninjas cutres

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.

Pequeños robots, grandes aventuras

En este juego llevarías un pequeño robot de servicio que limpia, lleva paquetes, extermina plagas, todos rollo rumba o similar y deberás avisar a alguien de que está en peligro, buscar a alguien secuestrado, encontrar un preciado objeto perdido.

Los robots tendrán su pequeño mini-mundo con sus problemas de robots, como que falla la batería, mis ruedas están gastadas o todo el mundo me pisa.

Cada clase de robots tendrá sus flaquezas y sus fortalezas, cosas que pueden hacer y otras para las que necesitará ayuda.

Planilandia RPG

Flatland es un libro sobre un mundo bidimensional en el que viven, forma geométricas en dos dimensiones como cuadrados, triángulos, etc.

Es una sátira de la época victoriana, pero la parte matemática está muy bien pensada y podría dar ideas muy interesantes, sobre todo al pensar en 2d tanto para crear y descubrir el mundo como para moverse e interactuar con él.

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 por qué todos los goblins se parecen tanto y tienen siempre el mismo estúpido acento. Siempre matas al mismo PNJ.

Puteando al Doctor Jekyll y Mister Hyde

Partida para un DJ y dos jugadores, pero solo un jugador al mismo. En un modo competitivo, un jugador lleva al Doctor Jekyll y otro a Mister Hyde y se tienen que andar puteando en los periodos de tiempo que son conscientes para conseguir obtener el control del cuerpo que habitan.

[Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados](#)

Radioaficionados

Esta idea es carne de indie. Sería un juego en solitario de un radioaficionado en un mundo postapocalíptico.

Vas buscando frecuencias y encontrando a otros radioaficionados. Tendrás que tratar con ellos y averiguar que hacían antes y que problemas tienen.

La idea es que unos oráculos te digan quién es, qué hacía y algunos rasgos de personalidad y además generen un problema que puede acabar con su supervivencia. Quizás está enfermo, quizás una plaga se come su cosecha o simplemente está solo o no habla tu idioma.

Para solucionar su problema tendrás que buscar a otros radioaficionados que igual saben la solución o buscar en libros de bibliotecas y librerías físicas de tu localidad la solución al problema. Recuerda que es postapocalíptico y no hay internet, solo viejos libros abandonados.

Habría una mecánica que te diría si la biblioteca está en pie, si hay libros del tema o si no está plagada de zombis, vampiros, etc.

Repartidor/a de pizza en un dungeon

Recorre la mazmorra buscando a los PJ 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.

Se ha escrito un papiro

Creo que sería divertido hacer una historia en paralelo en que juegas con dos personajes, un PJ en el Egipto antiguo y otro PJ rollo egiptólogo en la actualidad que descubre el misterio del primero.

El personaje del antiguo egipcio se enfrenta al misterio cara a cara y puede dejar pistas en su momia y el egiptólogo debe investigar su tumba, su tesoro y su momia para descubrir qué le paso.

No necesariamente tiene que morir puede la momia, puede sobrevivir a un intento de asesinato, o un golpe militar, etc. y morir muchos años después pero tener secuelas en el cuerpo o dejar papiros y objetos con pistas.

Todo esto vino a partir de esta pregunta de Ainu No Oni

Slapstick RPG

El slapstick es el género de todas esas películas mudas Chaplin, Buster Keaton, etc. El juego tendría, por un lado, mecánicas para jugar todos los clichés del género como persecuciones, quedar colgado de un lugar alto, mosquear a la policía, golpes, tortazos, resbalones, ...

Por otro lado, debería haber unas mecánicas para gestionar que los personajes son mudos y solo hay comunicación escrita. También tendría que marcarse la mimica y la sobreactuación de los personajes.

SCUMM RPG

Sería un juego de rol en que llevas un personaje de una aventura gráfica con sistema SCUMM (Monkey Island, Maniac Mansion, etc.).

En vez de clases/profesiones elegirías la aventura gráfica de la que provienes y el SCUMM de esa aventura serían tus verbos/habilidades (o unas reglas sobre las que basarte para generar esos verbos). Los SCUMM son muy parecidos, pero hay

algunas diferencias según la aventura gráfica así que habría cosas que tu personaje hace mejor que las del resto.

El sistema sería algo como Verbo + Objeto contra dificultad. Por ejemplo, el pollo de goma con polea dentro del Monkey te daría -5 y la pala de The Dig te daría +5.

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.

Reunión de vecinos

Estaríamos hablando de un JdR indie de humor que simularía una reunión de vecinos rollo Aquí no hay quien viva. Cada jugador sería un vecino y el DJ sería el administrador de fincas.

Cada vecino sería el típico arquetipo de vecino, rollo el moroso, el cotilla, el escaqueado, el ruidoso, ... y cada sesión sería un problema en la comunidad que hay que resolver.

El presidente tendría poderes especiales de presidente y los vecinos deberían averiguar chismes de otros vecinos para chantajearlos y voten como ellos quieran. También podría, hacerse sobornos, amenazas, tanteo y seducción, ...

Cuando presidente vote en una derrama y pierde, tendrá que hacerse unas nuevas votaciones para elegir al nuevo presidente.

La villa secreta de las mascotas

Todos los PJ son las típicas mascotas japonesas, exactamente gente que se ponen esos trajes cabezones y entrena y estudian el «petjutsu», el tradicional arte de ser mascotas en una villa secreta en las montañas de Japón.

Les contratan en peligrosas misiones que solo una mascota preparada puede cumplir como repartir muestras gratis de sangre falsa en un baile de vampiros o hacer una campaña de seguridad vial para usar ropa reflectante de noche en un pueblo de ninjas.

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.

Escuela de bardo de monólogos

Está escuela bárdica enseña a hacer monólogos y contarlos con gracia.

Tendrían bonos en acciones de burla y provocación. Tendrían penalizadores a la hora de apoyar a compañeros. No pueden evitarlo, les pude la vena tóxica y terminan jodiendo los ánimos con algún chistecito hiriente.

Aparte de sus actuaciones, para ganar dinero, podrían hacer por encargo discursos a personajes importantes.

Reglas para cocinar

Con recetas normales y exóticas completas y precios. También debería tener reglas para concursos de cocina y reglas sobre cómo poner precio a los platos que hagas.

Siguiendo estos temas, podría haber reglas para hacer alcohol y una lista extendida de licores y vinos con sus precios.

Reglas de bebida y borrachera

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

Reglas de banquetes y comilonas

Hay algo muy clásico de muchos mangas y animes y son las comilonas de los protagonistas antes o después de grandes sucesos. Crear más reglas para esas escenas sería divertido. Podríamos movernos entre varias opciones, reglas para concursos de ver quién come más, reglas para ver quien no acaba con dolor de barriga y vomitando, reglas de comer cosas picantes o asquerosas.

Podría ser muy divertidas reglas para combatir entre varios PJ por alguna pieza suculenta de comida, rollo que se combaten con palillos por la última gamba rebozada y acaban todos montando un follón en el restaurante tirándose unos encima de otros.

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 fríe a bolas de fuego si fallas o un cocinero y tienes que comerte todo lo que cocine.

Pero también 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.

Bestiarios

Hay varios Bestiarios que usan el tropo de un zoólogo o un cazador de monstruos que escribe un libro con sus aventuras con los monstruos, como el Monstruonomicón de Reinos de hierro, el Zoo imperial de Warhammer o el Bestiario de Dragonbane.

Se le podría dar una vuelta y convertirlos en una revista científica donde cada artículo trata de una bestia. Los artículos serían cada uno de un autor y tendrían el rollo Dian Fossey entre gorilas, con títulos como «Mi vida entre Kobolds» «De los gnolls de montaña». Además, como existe la magia, pues queda creíble porque te polimorfas en lo que sea.

Otra opción es que tuvieran un toque youtuber descerebrado/Cazadores de mitos que prueba leyendas y mitos de las bestias. En plan veamos si realmente la cocatriz tiene poderes petrificantes y pone delante de una cocatriz un goblin con algún tipo de equipo de protección mágica casera a ver si le petrifica. O se pregunta cuánto salta un troll y monta algún tipo de estúpida trampa que obliga a un troll a saltar.

Clase de personajes Orgbot

Es un robot que se pone partes orgánicas para conseguir nuevas capacidades que su cuerpo robot no puede tener. Vamos sería un cíborg al revés, por eso el nombre orgbot, organical robot.

Pueden ser cosas que la tecnología no replica bien como el tacto o cosas que solo afectarían a los humanos como la telepatía.

También cosas que solo tuvieran los seres vivos. Por ejemplo, un mundo donde solo los seres vivos tienen magia, ya que la magia solo la canaliza la materia viva, un robot se pondría brazos de carne y hueso para poder lanzar hechizos.

Mecánicas de opening y ending

Si vas a jugar juegos con temática manga o anime, se podrían hacer unas mecánicas para que tus PJ participen en el opening/ending de la partida/serie y ganen alguna ventaja en partida. Se podrían hacer un opening para sesión, aventura y campaña.

La idea sería generar escenas en ese opening que luego si jugadores o masters quieren se puedan invocar durante la partida. Por ejemplo, si en el opening un PJ lanza un espadazo y rompe el arma del enemigo final, pues cuando se enfrenten a él podrán invocar esa escena del opening.

Y al revés, si el grupo aparece derrotado en el suelo rodeados de enemigos, que el DJ pueda invocar esa escena y ganar una batalla por bien que les fuera a los PJ.

Algunas partes no tienen porque ser muy no tienen porqué ser muy específicas, rollo todos subiendo unas escaleras superdeprisa.

Los endings podrían dejarse para temas más sociales, de amistad, amoríos, etc.

Sistema o escuela de magia basada en parar el tiempo

Había un guerrero de Freezer en DBZ que su único poder era parar el tiempo y algo de telekinésis y me parece que es un poder poco explotado en los sistemas de magia.

Este tipo de magia se basaría en parar el tiempo y los efectos mágicos serían iguales que otros tipos de magia de tu ambientación, pero limitado a lo que puedes hacer mientras paras el tiempo.

Podrías teleportarte porque paras el tiempo y te mueves o hacer daño porque aprovechas los paros temporales para meter puñaladas.

Según subes de nivel podrías parar más rato el tiempo con lo que podrías hacer hechizos más poderosos. Por ejemplo, a primeros niveles tienes un turno para teleportarte y niveles legendarios varios días.

También tendrías limitaciones, por ejemplo un «mano de mago» para coger las llaves de la celda no funcionaría porque aunque pares el tiempo sigues dentro de la celda y no puedes abrirla.

Sistema de magia basado en ondas electromagnéticas

Sería un sistema de magia para una ambientación de fantasía urbana.

La magia se basaría en dar forma a las ondas electromagnéticas de diversas formas, solidificarlas para andar sobre ellas y volar, intensificarlas para hacer daño, escucharlas para poder oír conversaciones lejanas, hacerlas rebotar para buscar cosas.

Por darle una chispa, el poder de tus hechizos lo marcaría, la cobertura de móvil que tengas.

Mods de juegos, ambientaciones y campañas

Camino de Santiago

Situar aventuras en el Camino de Santiago puede ser interesante y dar mucho juego, sobre todo si lo enclavamos en nuestra época, pero cuando no era tan famoso, hacia los años 80, cuando empezada el movimiento de primeros primigenios.

Daría para algo de horror rural donde unos peregrinos huyen de alguna aldea perdida donde viven caníbales o adoradores del demonio.

También podría hacerse algún tipo de intriga dentro del grupo de peregrinos.

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.

Cyberpunk Hexcrawler

Estaríamos hablando de un Hexcrawler donde, en vez de un grupo de aventureros exploran nuevos territorios, un grupo de hackers/programas explorarían servidores en un sistema en red desconocido.

Cada servidor sería un hexágono y tendría sus propios encuentros y aventuras. Cada servidor permitiría acceder a los servidores adyacentes. Con el tiempo podrían programar sus propios programas en cada servidor para ir infectando el sistema e ir apoderándose de él.

Los monstruos serían cosas como antivirus, firewalls y programas/hackers y los tesoros bases de datos y programas que les permitirán hacer ciertas cosas.

GUARDS

La gente de Off_rol tiene una campaña que se llama Waterdeep 99, coña de la serie de humor/policíaca Brooklyn 99.

La verdad que jugar con guardias de una gran ciudad del medieval fantástico tiene su punto.

Desde Waterdeep hasta Minas Tirith, pasando por Barovia, Tyr, etc.

Dónde tienes que acabar con peleas de taberna y no empezarlas, donde recibes soborno y no los das, donde no puedes beber en horas de servicio o eso dice el capitán.

Podrás hacer cosas como pelotear a los jefes para conseguir ascensos, llenar informes, comer roscas enanas, etc.

Las máscaras de Draculathotep o los Mitos de Cthulhu

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.

Mujercitas en el oeste

Una aventura rollo Mujercitas, con las hijas de una familia March, pero en vez de una zona civilizada como Massachusetts, algo más en el salvaje oeste.

Se podrían crear 4 arquetipos según cada hermana March con sus fortalezas y sus defectos. Habría también un montón de tablas para crear la familia, con cosas como riqueza, parientes ricos o pobres, criados, casa familiar, ...

Mientras vives las experiencias del paso a la madurez como las primeras relaciones románticas, los primeros trabajos, etc. buscas ganado perdido, rescatas colonos en apuros y combates a desertores de la guerra de secesión que quieren robarte tu dinero.

Perdiendo niveles y/o experiencia

Montar una campaña en un juego de rol con niveles en que en vez de subir niveles los bajas. Empiezas con nivel 10 y en cada hito pierdes un nivel, hasta perder todos tus niveles y desaparecer.

Puede ser una maldición, una enfermedad, etc. La manera que más me gusta es que por alguna paradoja temporal las acciones que te dieron experiencia en el pasado no han sucedido o han sucedido de otra manera y, por tanto, vas perdiendo niveles según tus hazañas desaparecen de la historia.

Y claro si tú no mataste al troll, el troll sigue allí o lo ha matado al otro.

Puedes experimentar si los niveles se pierden por arriba o por abajo. Si desaparece primero cuando mataste al goblin en nivel 1 o si desaparece cuando derrocaste al rey nigromante a nivel 10.

Puede ser interesante con PJ con los que han jugado otra gran campaña donde las cosas que hicieron las conocen de haberlas jugado y no simplemente que sean aventuras inventadas para la campaña.

La protectora

Una campaña en algún sistema para jugar en la época actual donde tus PJ tienen una protectora de animales y juegas el día a día.

Tendría rollo de gestión consiguiendo dinero, mejorando las instalaciones, montando ferias de adopción, ... y luego una parte de aventuras atrapando gatos escapados, buscando perritos perdidos, investigando a los posibles adoptantes.

Puede tener una vertiente realista o puede tener toques de terror, magia oscura, monstruos que devoran mascotas.

Troupe de artistas para un mundo medieval fantástico

Montar una campaña donde los PJ son parte de una troupe de artistas que se mueven por todo el mundo haciendo funciones de teatro en cada ciudad del mundo. En cada ciudad habría una aventura con cosas como:

- ✖ Son acusados de matar a un noble durante una actuación teatral.
- ✖ Tienen que escapar de un grupo religioso que considera pecado las actuaciones de los miembros de la troupe.
- ✖ Uno de los miembros de la troupe es el heredero bastardo de algún monarca y quieren acabar con él/ella para que no reclamé sus derechos.

Detectives Txikiteros

Un hack de Brindlewood Bay donde se juega con un grupo de txikiteros, que resuelven casos y evitas horrores primigenios. Los txikiteros son grupos de amigos de toda la vida que se van de txikiteo, es decir, van de bar en bar tomando txikitos (una medida de vino muy pequeña). Hacen siempre la misma ronda de bares y en ellos a veces cantan canciones tradicionales y hacen siempre los mismos chistes. Suelen ser grupos de gente mayor y es algo como muy icónico de los bares de Bilbao.

Silicon Valley

Una aventura situada en Silicon Valley en los 90/2000 con las grandes tecnológicas creándose podría dar mucho juego.

Podrían tratarse cosas como el espionaje industrial, fugas de talento, sabotajes, peleas y juegos sucio entre empresas.

También tendría su punto, enmarcarlo en algo de fantasía rollo «Agentes de la noche», con Drácula controlando el mundo con los ordenadores o de sectarios/tecnócratas que quieren levantar a los primigenios en la red.

Volcanes

Puede que me equivoque, pero no me suena ninguna campaña o aventura donde la trama principal trate de escapar de un volcán.

La verdad que muchas de las cosas que pueden pasar durante una erupción de un volcán son tan increíbles que dan para aventuras muy chulas.

Pensad que además de lava, proyectiles de piedra y ceniza pueden generar tormentas eléctricas, ácido sulfúrico, convertir el agua en ríos de ácido.

Si, como en las pelis de catástrofes o zombis, metes una némesis humana malvada que, por ejemplo, han excavado buscando oro y eso ha propiciado la erupción o qué la lava usa las minas para aparecer por cualquier sitio, tienes una campaña muy chula.

Me suenan películas como «Dante's Peak», donde nadie creen a los protagonistas, o «El diablo a las 4», donde tres presos y un sacerdote deben salvar a los pacientes de un hospital de una erupción.

Semillas e ideas de aventuras

D&D Cowboys

El western tiene dos temas muy usados, las caravanas de colonos hacia nuevos territorios y los cowboys llevando manadas de vacas.

Sería interesante un par de campañas que vayan sobre esos viajes con todos sus típicos ríos que vadear, ataques de bandoleros/indios, enfermedades, hambrunas, carretas/vacas perdidas.

Cómo se mueven por terrenos inexplorados puede haber ruinas abandonadas, guardadas de monstruos, ...

Drácula VS la protectora de animales

En la novela de Drácula, cuando el «Deméter» llega a puerto sale un gran perrazo (Drácula transformado en lobo) del barco y desaparece.

La periodista que narra el incidente del «Deméter» cuenta que un grupo de personas de la S. P. C. A. (una asociación de protección de animales) buscan al perro para cuidarlo y buscarle un hogar.

Creo que es una semilla de aventura genial para una campaña en la que combates a Drácula. Jugarías con los socios y socias de la protectora y descubrirías todo el tinglado de Drácula. También es una buena entrada para el «Drácula: Dossier».

Podéis verlo en el capítulo RECORTE DEL «DAILYGRAPH», 8 DE AGOSTO (Pegado en el diario de Mina Murray)

Mundo Primate

Siempre se ha dicho que DC tiene una obsesión con los primates. Hay ciudades de gorilas, chimpancés detectives y toda una galería de villanos simios. Lo curioso es que los comics de «El planeta de los simios» se publicaron en Marvel. Pues me parece una buena idea convertir cualquier juego de rol en una versión simia.

Por poner un ejemplo, tiene que ser divertido jugar a las Máscaras de Nyarlathotep en un universo donde todos son simios, chimpancés, orangutanes, gorilas, etc. Las ciudades, tramas,

localizaciones son las mismas, pero adaptadas a primates. Por ejemplo, la persecución a pie por las calles de El Cairo, sería en este mundo deslizándose con lianas. Tu detective privada es una gorila con sombrero fedora que fuma puros y dispara su subfusil thompson, a tu historiador es un chimpancé con pajarita y chaleco que siempre tiene un libro en las manos.

La figurilla de Cthulhu es la de simio con cabeza de pulpo y alas de dragón y los profundos serían híbridos de primates e igual se parecen más a focas o nutrias que a sapos o peces.

Es un cambio estético refrescante, pero también puede incluir mecánicas curiosas como golpearse el techo para ganar intimidar o reglas de persecuciones entre árboles o lo más importante usar los pies como manos. Habría especies de primates a la hora de crear PJ, cada una con sus propias características. También sería un mundo con mucha más vegetación y seguramente menos civilizado.

En el Polo Norte

Tabla de generación de aventuras aleatorias centradas en una estación polar. Una tabla para un objeto o persona, otra tabla para quien lo ha llevado al polo y una última tabla donde se determina el objetivo o el porqué del objeto o persona. Luego tocaría darle un poco de sentido y tendríamos cosas.

- ❖ Aparece un casco de conquistador español, que dejaron los alienígenas porque montaban combates de gladiadores entre personas de distintas épocas.
- ❖ Aparece un cuerpo congelado de un miembro de la estación polar, el cuerpo viene del futuro enviado por ellos mismos para avisarles de una desgracia.

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?

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 curó 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.