



Ideas Roleras

Por Gwannon - 31/01/2025

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 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.

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](#)

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](#)

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.

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.

Habría 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.

Habría 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, kinomos con blindaje, protocolo empresarial, ...

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 polinesio, 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. 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.

Por ejemplo, azul es tipo agua y azul marmoleado tipo agua y tierra y ese tipo de combinaciones. Un d8 sería un Pokedado más evolucionado que d6.

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.

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

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/críptidos 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](#)

-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.

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.

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.

La liga de los criptídos 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 criptídos 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.

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.

Jugarías con Pac-Man, Miss Pac-Man, su bebe y otros personajes recurrentes del mundo.

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.

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.

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.

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.

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 estando 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 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.

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

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.

Pensando

Rockeros

XXX