

Semillas de aventuras

De cara a facilitar el desarrollo de aventuras, a continuación se muestran cincuenta ideas iniciales con las que poder crear la base de una partida del juego. Los DJs son libres de combinar o adaptar estas semillas.

El grupo de aventureros recibe noticias de que un antiguo aliado, al que daban por muerto, se encuentra vivo en uno de los N Mundos pero parece haberlos traicionado.

Los aventureros despiertan en una extraña habitación, sin puertas ni ventanas y tan solo recuerdan sus propios nombres y un único detalle que el DJ explicará por separado a cada jugador. ¿Cómo han llegado allí? ¿Cómo escaparán?

Habéis sido contratados por un poderoso señor de la guerra para conseguirle un extraño artefacto que parece estar dividido en partes y repartido por varios de los N Mundos.

Algo extraño comienza a pasar en el mundo natal de uno de los aventureros que pide ayuda a los demás ante lo que parece ser una invasión de otro mundo mediante magia.

Una rutinaria misión de escolta de mercancías entre dos ciudades se vuelve muy peligrosa cuando son emboscados por seres con una tecnología muy superior y por la que muchos pagarían mucho dinero. ¿Podrán hacerse con ella y comprenderla para replicarla?

Los aventureros no se conocían entre sí hasta que han sido convocados a la casa de una poderosa hechicera que les pide que encuentren a sus hijos perdidos. Pero nada es lo que parece.

Cada aventurero es el heraldo de una tribu o raza de mundos diferentes, con distintos grados de tecnología, pero deberán ponerse de acuerdo para derrotar a una amenaza que viene desde el Londres de principio del siglo XX y que ya ha secuestrado a varios de sus conciudadanos.

Un grupo de aventureros exclusivamente humanos, con tecnología propia del Londres de principio del siglo XX, debe adentrarse en los N Mundos para encontrar la cura a una plaga que se propaga por la ciudad y que parece tener su origen en un mundo desconocido hasta la fecha.

El cadáver de un hada, mutilada, aparece en medio del Londres de principios del Siglo XX con una amenaza a todos los seres de otros mundos. No es el primero ni el último. Alguien está asesinando a visitantes de los N Mundos. Los aventureros son reclutados por Scotland Yard que quiere una solución rápida a este asesino en serie.

El grupo ha sido invitado individualmente a la celebración de una boda entre dos ambarinos en Mundo Ámbar, pero las cosas se complican cuando la unión resulta fallida, deformando a los contrayentes y siendo acusados los aventureros de practicar magia negra. ¿Ha sido un accidente? ¿Algo está alterando el equilibrio de Mundo Ámbar?

Descansando en una taberna tras una anterior aventura, uno de los miembros del grupo da muestras de estar poseído por una entidad que les pide ayuda para su pueblo, una extraña raza de seres que viven un mundo extra dimensional donde las leyes de la física y el tiempo, parecen ser muy distintas y os ofrece a cambio tecnología muy avanzada.

Tras atravesar una Puerta a otro mundo, algo sale mal y los aventureros se encuentran en un Londres de principios del siglo XX alterado, donde se ha puesto precio a sus cabezas por crímenes que no han cometido. No tardarán en encontrarse con sus dobles malvados.

Una sencilla misión de búsqueda de un artefacto en un mundo deshabitado se complica cuando comienza a aparecer antiguos enemigos de los aventureros, unidos para acabar con ellos. El artefacto que buscan parece tener algo que ver...

La exploración de un mundo aparentemente idílico da un giro cuando el grupo comienza a escuchar voces que les dicen que uno de ellos traicionará al grupo y hará que todos mueran.

Un antiguo enemigo, dado por muerto, vuelve para vengarse y no lo hace solo: ha reclutado mercenarios y asesinos con poderes extraordinarios que mantienen secuestrados a familiares y amigos de los aventureros.

Unos científicos londinenses experimentan con tecnología traída de los N Mundos y desatan una epidemia entre los habitantes de la ciudad. Miles de ellos han perdido la inteligencia y vagan atacando a los sanos, mordiéndolos y convirtiéndolos en seres iguales a los infectados. La única solución es armar un grupo de aventureros.

Nadie ha creído nunca a un viejo ardaireé borracho que merodea por El Nuevo Relojero en Oniria, en Mundo Pequeño, cuando cuenta que Mundo Nido, su mundo natal, sufrió una invasión de seres del futuro, hasta que estos comienzan a aparecer con tecnología muy avanzada y el objetivo de arrasarlo con todo.

Una gran boda entre dos casas reinantes de uno de los N Mundos está a punto de celebrarse, pero los aventureros deben infiltrarse en ella y descubrir quien planea matar a los contrayentes y evitarlo.

Uno de los aventureros es señalado como un criminal. El grupo deberá limpiar su nombre o descubrir la verdad sobre su amigo.

El grupo de aventureros son copias de un mismo personaje, pero criados en mundos diferentes y con habilidades y poderes distintos. ¿Quién les ha hecho así? Deben descubrir quién es el original y porqué ha ocurrido esto.

Una campaña de difamación arruina la reputación de los aventureros que son repudiados por todos. ¿Quién ha orquestado este ataque? ¿Podrán lavar su nombre?

Un mundo entero ha desaparecido y un único superviviente recurre a los aventureros para que le ayuden a recuperar su planeta.

Los aventureros son contratados por un dictador para que asesinen al líder de una revolución que pretende acabar con su tiranía. En sus manos está decidir que lado apoyan, si engañan al dictador o si son agasajados por este tras lograr su objetivo.

Las ruinas de una antigua civilización esconden el secreto para ayudar a uno de los aventureros a seguir viviendo. Luchando contra el reloj deberán alcanzar su objetivo.

La guerra entre dos mundos amenaza con extenderse mucho más, poniendo en peligro millones de vidas. Los aventureros son enviados en misión diplomática, pero alguien tiene otros planes que incluyen un genocidio planetario.

Unos extraños visitantes, a bordo de una nave nunca antes vista, afirman ser los últimos supervivientes de su mundo y necesitan ayuda para reunirse con otros de su raza, pero todo apuntan a que murieron hace miles de años. ¿Cómo ayudarlos?

Un personaje que afirma ser la encarnación de un dios necesita la protección de los aventureros para realizar un peligroso viaje a través de varios mundos y trascender a su existencia divina. Muchos lo consideran un hereje ávido de fama.

Una entidad muestra a los aventureros dos posibles futuros: en uno se han convertido en dictadores de varios mundos mientras que en el otro son adorados como leyendas que murieron defendiendo sus valores. De las decisiones que tomen dependerán cómo acabarán.

La paz alcanzada entre dos facciones largo tiempo enfrentadas está en peligro. Los aventureros son contratados para evitar que las hostilidades vuelvan, pero hay intereses ocultos que desean de nuevo una guerra.

¿Qué provocado la huida y el abandono de una ciudad entera? Algunos habitantes que escaparon aseguran que hay una presencia maligna, otros dicen que es un castigo divino y nadie se atreve a

adentrarse en la ciudad. Pero la recompensa por solucionar el misterio es muy alta.

¿Quién está asesinando aventureros humanos y dejando sus cadáveres como advertencia? El embajador umanai afirma tener una pista, pero, como su juramento indica, sólo dará una respuesta tras recibir la ayuda del grupo en una misión.

La Puerta del Turia, en Valencia, se abre sin posibilidad de ser cerrada y hordas de goglers atacan la ciudad. Es necesario cerrarla desde el otro lado, en Mundo Pequeño, aunque eso suponga tener que buscar otras Puertas.

El Rey Ciego de Mundo Oscuro está reclutando aventureros de los N Mundos para que vayan al Londres de principios del siglo XX y secuestren a su nieta, pero la misión genera dudas morales entre los aventureros.

La Nación de las Hadas ofrece una gran recompensa a quien traiga de vuelta, sano y salvo, a uno de los escasísimos hadas macho que ha sido secuestrado por la Aldea de las Hadas.

Comienza la guerra civil entre gatos y perros y sus consecuencias pueden ser devastadoras para los N Mundos. Los aventureros tendrán que hacer todo lo que puedan para lograr la paz.

En las profundidades de un mundo acuático se esconde una raza desconocida hasta la fecha. Son seres pacíficos y amables, con buena tecnología, pero que no quieren injerencias externas. Los aventureros deberán saber más de ellos sin revelar su presencia.

Los aventureros son visitados por una versión futura de uno de ellos que les advierte de un peligro inminente y de la traición de uno de ellos. Sobrevivir es lo primero pero después habrá que saldar cuentas.

Algo o alguien enfrenta a los aventureros entre sí: salen a la luz antiguas rencillas o sospechas de traición. Tras un combate dividido en dos bandos, y a pesar de la desconfianza mutua, acuerdan investigar por que ocurre esto. ¿Han sido hechizados? ¿Poseídos?

Algo salió terriblemente mal en una anterior aventura y desde entonces el grupo se siente culpable. ¿Podrán deshacer el daño causado o compensarlo?

Los dioses de la Historia de Mundo Antiguo son conscientes de que alguien está alterando el tiempo y algunos sucesos importantes de la Historia. Los aventureros deberán viajar a distintas épocas a evitar el caos.

Uno de los aventureros debe pasar un rito iniciático propio de su pueblo o raza consistente en varias pruebas de supervivencia, combate e ingenio. Puede llevar consigo tres aliados pero ninguno puede usar la magia ni tener un objeto o arma encantada.

Un mundo está a punto de colapsar y es necesario salvar el máximo del conocimiento de sus habitantes, pero se niegan a compartirlo con otros seres. Es una misión contrarreloj.

¿Han enloquecido las máquinas? Cualquier tecnología, incluso la más básica, parece funcionar al revés o nada en absoluto. Los aventureros sólo podrán usar sus habilidades físicas y mentales para dar con quién o qué está causando este enorme problema que ha puesto en jaque a todos.

Una raza de seres esclavizados se ha sublevado contra los que los sometían. El dictador de este mundo ofrece una gran fortuna por aplastar la rebelión, pero su hija está del lado de los rebeldes. Para complicar más la situación uno de los aventureros es de la raza esclava y otro de la de los dominadores.

Una Puerta ha sido alterada para llevar a un futuro muy lejano y los aventureros descubren que su mundo ha sido destruido. La única pista está en las ruinas contaminadas de lo que fue una gran ciudad. ¿Podrán viajar en el tiempo para evitar este futuro?

El grupo está formado por los mejores de varios mundos. Deberán enfrentarse entre ellos hasta que sólo quede un campeón que deberá elegir entre sacrificarse para salvar su mundo y todos los de los demás o vivir y dejar morir al resto de los mundos.

Ha desaparecido una científica londinense en uno de los N Mundos. Fue vista por última vez en Mundo Sangre, donde los muertos vuelven a la vida. El grupo deberá buscar a la científica.

En el Londres de principio del siglo XX lo que parecen ser un vampiro, un hombre lobo y un muerto viviente están causando terror entre la población. ¿Son seres venidos de los N Mundos o alguien está usando la magia para crear a estos monstruos?

Los aventureros arrastran varias condenas por crímenes en varios de los N Mundos pero ahora tienen la oportunidad de redimirse en una misión en la que deberán colaborar entre ellos aunque todos se odian.

Un villano con un poderoso artefacto que provoca terror está causando el caos en un pacífico pueblo de seres dedicados a las artes. Parece alimentarse del miedo y disfruta siendo un sádico.

