

- La Singularidad:
 - ◆ Argumento: La hora calculada se acerca, al universo no le queda mucho. Pero todavía quedan comandantes dispuestos a cumplir sus propósitos antes de que eso suceda, ya sea intentando salvar el mundo, acelerar su caída o disfrutar sádicamente del proceso.
 - ◆ Mecánicas: Juego de tablero, conquista planetaria (mediante naves y tropas), gestión de recursos, alianzas y traiciones según objetivos secretos.

- Ronin:
 - ◆ Argumento: Samuráis errantes durante la Sengoku Jidai, pero habiendo Oda Nobunaga hecho un pacto con fuerzas oscuras para ganar la guerra y desatando así un advenimiento de la magia y los seres míticos.
 - ◆ Mecánicas: Rol de tablero, exploración (localizaciones, eventos y recursos), combate (tiradas porcentuales y habilidades activas) y eventos narrativos (encuentros con dioses y avance de la guerra).

- La Batalla por Málaga:
 - ◆ Argumento: En el año 2015, el mundo fue invadido por los krogan, una raza de reptiles alienígenas con amplios conocimientos tecnológicos y mágicos, además de una cultura completamente marcial. La humanidad quedó reducida a pequeños grupos de supervivientes hasta la llegada de los asari, una raza antropomorfa que se alió con los humanos y les enseñaron saberes mágicos y tecnológicos. A día de hoy, en el 2115, la alianza humano-asari lucha para liberar la Tierra del yugo krogan.
 - ◆ Mecánicas: RPG clásico (razas, clases y habilidades), combate mediante habilidades porcentuales y dado situacional, estrategia táctica a gran escala.

- Odisea:
 - ◆ Argumento: Durante el reinado de los 30 tiranos en Atenas, uno de ellos encuentra un pergamino que habla sobre la localización del Yelmo de Atenea, forma una compañía y se embarca en su búsqueda a través de las polis griegas.
 - ◆ Mecánicas: Rol de tablero, exploración mitológica, saberes (cada jugador tiene una habilidad distinta, consigue puntos al interpretar su papel y puede usarlos para resolver situaciones a su manera) y evitar su destino (cada jugador es consciente de su destino trágico y tiene que intentar llevar al grupo a situaciones que sean seguras para él).

- La Taberna del Fin de los Mundos:
 - ◆ Trasfondo: A la taberna del fin de los mundos llegan todos aquellos seres que se extravían en el camino y hayan su fin, apareciendo en esta como no-muertos con la capacidad de ir a cualquier mundo menos al suyo originario. Residentes de esta taberna formaron el Gremio de los Aventureros, que recorre el multiverso cumpliendo su lema “honor, altruismo y aventura”.
 - ◆ Mecánicas: Rol en vivo, sistema softcombat modificado (para incluirle habilidades activas y equilibrio en armas-vida), exploración tipo aventura gráfica, con puzzles o acertijos entre combate y combate.

- El Castillo de la Niebla:
 - ◆ Argumento: El hijo bastardo del Marqués de Sade se aventura en el abandonado y maldito castillo de este escoltado por mercenarios, que le ayudaran a encontrar una supuesta fortuna oculta.
 - ◆ Mecánicas: Juego de tablero, dungeon crawler con descripciones narrativas, combate estratégico por turnos, puzzles estilo aventura gráfica y sistema de estrés que genera demencias ante la lectura de escritos del Marqués o al contemplar escenas grotescas.