



Fincas&Inmuebles (F&I) es un juego de rol para 1 DJ y un grupo de PJ donde deberán vender la mazmorra, castillo, torre de mago, etc. que acaban de explorar para pagar los gastos de la aventura y tratar de sacar beneficios.

Para jugar necesitarás dados de 6 caras y fichas de 3 colores distintos (rojo, azul y verde).

-Reglas-

El sistema es muy sencillo, cuando vas a hacer algo que sea posible fallar, **tiras tantos dados de 6 como el atributo adecuado**. Los **5 y 6 son éxitos** y cuantos más éxitos mejor lo haces.

Si la acción que voy a hacer supone interactuar con otro PJ o un cliente, se considera una tirada enfrentada. En caso de tiradas enfrentadas tiran ambos participantes y gana el que más éxitos consiga.

En caso de empates gana el defensor. Si no se consiguen éxitos por ninguna parte, el defensor también gana.

Inmuebles y fincas

“Yo traje el gotelé a Rivendel.”

Benito Gamyí

Los inmuebles vienen definidos por una simple descripción que puede usarse como

un conjunto de aspectos. Los elementos de esta descripción pueden **invocarse y dan un dado extra**.

Si la descripción dice que las ruinas malditas tienen grabados de primigenios y voy a vendérselo a un cultista puedo invocar ese aspecto y conseguir 1 dado extra a Negociar. Si puedo invocar más elementos de la descripción puedo conseguir más dados.

Esto también puede **usarlo el DJ para sus clientes**. Si la descripción dice que es muy luminoso y soleado el vampiro que busca cripta puede obtener un dado extra a la hora de negociar el precio.

Además, cada inmueble tiene 4 características que lo definen.

♥ **Ubicación.** Indica si su ubicación es buena. Con 1 está en Mordor y con 5 en la Comarca.

- ♥ **Espacio.** Marca el tamaño del inmueble. Quizas un halfling solo necesita 1, pero Smaug necesita 5. El tamaño también supone más problemas al limpiar y adecentar el inmueble.
- ♥ **Corrupción.** Indica la magia oscura y la corrupción que destila el lugar. Con 1 casi no hay corrupción, aun así, un señor de los altos elfos te diría que ni de coña dormiría en ese sucio antro de corrupción. Con 5 los nurgletes crecen solos y los esqueletos se levantan solos.
- ♥ **Precio:** Indica el precio de la vivienda. Un goblin cojito y tuerto podría comprarse una choza de precio 1 y solo un antiguo liche que lleva siglos acumulando los tesoros de los aventureros que mata podría pagar una mazmorra de precio 5.

Lo curioso es que **las puntuaciones de los tributos del inmueble son buenas o malas según el cliente.** Por ejemplo, a un orco la ubicación 1 es perfecta porque está al lado de su trabajo en Karad-zum y es malísima para un halfling porque tiene que andar durante tres películas para llegar.

Lo importante es la diferencia entre los atributos del inmueble y, como veremos más adelante, los atributos del inmueble deseado por los posibles clientes.

Los compradores

“Bueno, un trato es un trato, ¿no? Claro. Nos vemos luego. Buena suerte. Que lo disfrutes. Me largo.”

Stan S. Stanman

Para empezar necesitas definir en una frase al comprador y lo que busca, como «poderosa jefa tribal orca en busca de una cabaña digna de su gloria» u «hogareño mago elfo que busca un sitio tranquilo donde hacer sus cosas de mago».

La descripción del comprador también se puede usar como aspecto que dan un dado extra a las tiradas. Si puedo invocar más

elementos de la descripción puedo conseguir más dados.

Aparte tienen 3 atributos que representan sus capacidades más importantes a la hora de comprar un inmueble:

- ♥ **Negociar:** Es la capacidad de hacer tratos, regatear y sacar ventajas mientras se negocia una venta.
- ♥ **Observar:** Es la capacidad de buscar fallos y taras en el inmueble y detectar la verdad o la «verdad».
- ♥ **Crédito:** Es la capacidad económica del comprador. Un goblin cojo, tuerto y con un gancho en vez de mano tiene un crédito de 1 y un conde elector del reino tiene 5.

Tiene además un inmueble soñado con los 4 atributos de inmueble que muestran su casa soñada. Un Kuru-Hai buscará una casa Ubicación 2, Espacio 2 y Corrupción 4, mientras que un paladín del bien no pisará nada que tenga menos de Ubicación 3 y Espacio 3 (con establo para su caballo), Corrupción 4.

La «verdad» y sus tokens

“Naturalmente, pero existe la verdad y «la verdaaaaaaad».”

Líonel Hutz

Si quieres vender el inmueble, debes conseguir que la casa que quieres vender, sea igual a la casa soñada del cliente. Para conseguir eso puedes hacer remodelaciones y reparaciones en el inmueble que son costosas, largas y cansadas (ver «Adecentar la mazmorra y sacar cadáveres») o puedes usar la «verdad» que principalmente es como mentir, pero diciendo cosas verdaderas.

Por ejemplo, con la «verdad» una ponzoñosa mazmorra que habitada un liche con su ejército de esqueletos puede convertirse en un rústico hogar para personas que quieren disfrutar de la no-vida en toda su inmortalidad junto a sus siervos con exceso de calcio en su organismo.

La «verdad» solo puede usarse cuando el cliente descubre un problema en alguno de los atributos de tu inmueble haciendo una tirada de Observar. Si detecta un defecto puedes tratar de arreglarlo (si es posible) o puedes distorsionar la realidad con la «verdad» y darle la vuelta al fallo. Para ello debes elaborar una excusa creíble y hacer una tirada XXX y sacar más éxitos que la tirada de Observar. Si lo logras puedes modificar un punto hacia arriba o hacia el atributo del defecto de la casa soñada del comprador de forma que se acerque a las estadísticas reales del inmueble.

Estás vendiendo una torre fortificada al lado de una grieta interdimensional al infierno (Ubicación 1) y el grupo de clérigos legales buenos que buscan un nuevo refugio para su orden se dan cuenta de ello y te lo hacen notar. Los monjes quieren algo menos cerca del infierno (Ubicación 3) así que será difícil venderles la torre.

Decides usar la «verdad», porque no hay artesano que arregle eso de la fractura interplanar y le das la vuelta diciendo que así están más cerca de los demonios y las almas descarriadas a los que deben purificar. Además, ahorrarán un dineral en raciones de viaje que pueden dar de limosna a los pobres. Tiras XXX y aprovechas el aspecto de que son beatorros que dan limosna para conseguir un dado extra.

Tiras los dados y tienes éxito en la tirada con lo que consigues que la casa soñada de los monjes pase de Ubicación 3 a 2, con lo que estás más cerca de los atributos casa real y de poder vendérsela.

Cada vez que usas la «verdad», tengas éxito o no, generas un token para el DJ, rojo si es Ubicación, azul si es Espacio y verde si Corrupción.

Uso de los tokens

El DJ puede usar los tokens para meter a sus PJ en nuevas complicaciones. Según los tokens o combinaciones de tokens que gasten puede tirar en una u otra tabla.

Token rojo: Problemas en el vecindario

1d6	Efecto
1	XXX
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	XXX
6	XXX

Token azul: Defectos de construcción

1d6	Efecto
1	XXX
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	XXX
6	XXX

Token verde: Maldiciones

1d6	Efecto
1	XXX
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	XXX
6	XXX

Tokens rojo y azul: Batalla legal

1d6 Efecto

- | | |
|---|---|
| 1 | El legítimo propietario del inmueble vuelve de la muerte con el título de propiedad bajo el brazo. |
| 2 | Un aviso parece clavado en vuestra puerta, van a expropiar por 4 monedas de oro el inmueble para construir un orfanato/residencia viejos aventureros. |
| 3 | Los archivos municipales dicen que vuestro inmueble es un molino y un molino tiene que tener, buscaros la vida. |
| 4 | La recalificación del terreno hace que parte de la finca sea terreno rural y debería tener un bosque. |
| 5 | XXX |
| 6 | No tenéis permisos de obra de ninguna de las reformas y eso es una infracción muy grave de las ordenanzas reales. |

Tokens azul y verde: Eventos mágicos

1d6 Efecto

- | | |
|---|---|
| 1 | En teoría, parte de la construcción está en tierra feérica y las hadas no paran de raptar a todo aquel que se acerca a ver el inmueble. |
| 2 | XXX |
| 3 | XXX |
| 4 | En el terreno colindante aparece una espada mágica clavada en la piedra y se llena de aspirantes a rey y de curiosos que quieren probar suerte, |

1d6 Efecto

- | | |
|---|--|
| | y claro de vendedores de souvenirs y de comida rápida. |
| 5 | XXX |
| | Los árboles toman conciencia y les salen caras y hablan, los hongos de la mazmorra se convierten en seres sintientes con forma humanoide o los vegetales del huerto crecen desmesuradamente y pueden hablar y moverse. |
| 6 | |

Tokens verde y rojo: Vecinos molestos

1d6 Efecto

- | | |
|---|---|
| 1 | XXX |
| 2 | XXX |
| | Topos infernales están excavando en la zona y los cimientos parecen que van a ceder. |
| 3 | |
| 4 | XXX |
| 5 | XXX |
| | Las finales del campeonato piedraball para gigantes de las colinas se celebran cerca y las piedras están cayendo cerca. |
| 6 | |

Tokens rojo, azul y verde: Catástrofes

1d6 Efecto

- | | |
|---|---|
| 1 | XXX |
| 2 | La finca o el inmueble ya no está en nuestro plano. |
| 3 | XXX |
| 4 | XXX |
| 5 | XXX |
| 6 | XXX |

-Creación de personajes-

XXX

-Fases de la operación-

XXX

Redactar el anuncio

XXX

Adecentar la mazmorra y sacar cadáveres

En esta fase podrán decidir como arreglar los problemas o carencias

XXX

Puede que algún evento generado por el uso de tokens les obligue a volver a esta fase, para, por ejemplo, resolver los destrozos generados por una horda de bárbaros que asoló la región o tengan que pagar a un clérigo para que exorcice los fantasmas de los antiguos propietarios que quieren vengarse de tus PJ porque fueron los culpables de su muerte.

Día de trampas desactivadas

Puedes organizar un día de trampas desactivadas, también conocido como día de puertas abiertas, donde la gente de las cercanías podrá ver el inmueble que quieres vender e informarse o incluso hacer ofertas.

Durante este día puedes principalmente conocer a los posibles clientes y averiguar a grandes rasgos como es su casa soñada. XXX

XXX

Enseñar el inmueble

XXX

Negociar la venta

“No seas ni un prestatario ni un prestamista”

Polonio, Hamlet

XXX

Entregar las llaves y pago

XXX

-Trucos sucios de vendedor-

Como ya hemos visto en la creación de PJ podemos **convertir los poderes, capacidades y destrezas especiales en trucos sucios de vendedor** que aplicaremos podremos poner en práctica durante la venta.

En general **todos los trucos dan 1 dado extra** a la tirada, aunque hay excepciones que vienen explicadas en el propio truco. Para poder usar el truco debe tener sentido en la escena. No podemos usar «Esto es bueno bueno» que va de demostrar que la casa es de buenos materiales cuando hablamos de ubicación.

Puedes ponerte el que más te guste, pero los hemos dividido en 4 grupos que representan más o menos todos los tipos generales de PJ en los juegos medieval-fantásticos.

Además, cada truco viene con la característica del inmueble en que puede usarse preferentemente. Por ejemplo, «Su valor no deja de subir» es perfecta cuando se negocia un Precio y «¿Lo escuchas? Eso se llaman silencio» puedes usarlo cuando el comprador pone pegasa a la Ubicación.

Para PJ diestros

Hablamos de pícaros, exploradores, monjes, etc. gente que se basa en destreza y velocidad.

- ♥ **Las trampas están recién revisadas (Ubicación o Espacio):** Lanzas a un compañero (algo indispensable) y ves como de las paredes salen hojas cortantes o flechas envenenadas que deberá esquivar para demostrar que todo funciona. Y terminas con un «Esto es lo que pasaría a un sucio aventurero que quisiera saquear su tumba».
- ♥ **Esto es mejor que tener tus monedas de oro en el banco y no te pueden robar**

(Precio): XXX

♥ XXX: XXX

Para PJ fuertes

Incluirían a personajes fuertes y resistentes, como guerreros, paladines, bárbaros, etc.

- ♥ **Esto es bueno bueno (Espacio):** Tras golpear algo con fuerza y decir «Toca, toca. Esto es bueno bueno.» consigues XXX
- ♥ **Tú tira con fuerza que al final abre (Espacio):** Golpeas o tiras con fuerza algo atrancado como una puerta y dices «Está un poco duro, pero se aflojará con el tiempo»
- ♥ **La ley me obliga a decirle que aquí ha muerto gente: XXX**

Para PJ inteligentes

Hablamos de magos y alquimistas y otras profesiones donde ser inteligente es una ventaja importante.

- ♥ **Su valor no deja de subir (Precio): XXX**
- ♥ **Mi padre siempre decía que invirtiera en castillos (Espacio): XXX**
- ♥ **Hay que compra con cabeza: XXX**

Para PJ carismáticos

Hablamos en PJ como bardos y nobles que basan sus capacidades en su carisma y labia.

- ♥ **No hemos reparado en gastos (Espacio): XXX**
- ♥ **Esto está hecho para durar (Espacio): XXX**
- ♥ **Hablar rápido y mover los brazos:** Ya está, es así de fácil, no paras de hablar y de mover las manos. Esto creo un efecto hipnótico que nubla la mente del posible comprador. Puede hacerse en cualquier situación y con cualquier atributo, pero, si fallas la tirada el DJ se lleva un token del color del atributo adecuado.

Para PJ con capacidades mágicas

Cualquiera que tenga poderes mágicos o similares, magos, druidas, psíquicos, alquimistas, etc.

- ♥ **¿Lo escuchas? Eso que escuchas se llama silencio (Ubicación):** Si el comprador dice que está muy alejado, que no hay servicios de matasanos en las inmediaciones o que no hay buenos colegios de magia en la vecindad, puedes usar este sucio truco.

♥ Y tiene su propio círculo de invocación

(Corrupción): Otra cosa es que puedas invocar con ese círculo. XXX

♥ Galletas recién horneadas de

Mordenchainen: Invocas unas deliciosas galletas recién horneadas de Mordenchainen y todos los asistentes al día de trampas desactivadas pierden un dado de Observar. Huele demasiado bien para fijarse en otras cosas.

-Inmuebles y fincas-

En este apartado encontrarás ejemplos de inmuebles y clientes que puedes meter en tus partidas. Desde cuevas sucias y lóbregas

que solo unos goblins desesperados querrían comprar a castillos comprados por un capricho y sin mirar las consecuencias.

El castillo en la playa de Stradh



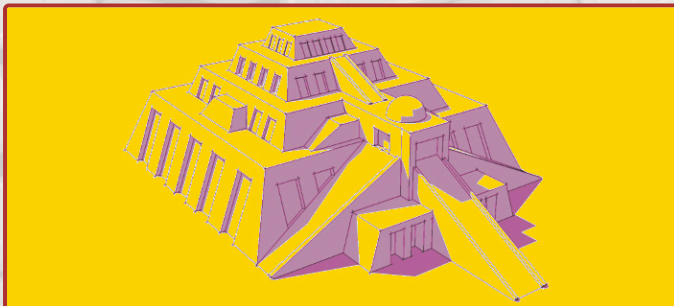
Ubicación 4 | Espacio 3 | Corrupción 2 | Precio X

Ruinoso y pequeño castillo en un acantilado con vistas al mar.

Queriendo chulearse de dinero, el conde vampiro Stradh decidió comprarse una casita de vacaciones en la no-nublosa Benidorovia, donde hacer barbacoas con otros señores del mal.

Pero adquirir un pequeño castillo en la perla de la Costa Oscura de Barovia no fue la mejor idea del conde. Desde luego las vistas eran increíbles, pena que el conde vampiro siempre tenga las cortinas corridas por su alergia mortal al sol.

Zigurat piloto de Kaklak



Ubicación 5 | Espacio 5 | Corrupción 5 | Precio X

Replica a menor escala de un zigurat con pésima decoración interior, paredes de gotelé y pintado de un terrible rojo sangre.

Antes de construir su zigurat, el difunto rey hechicero Kaklak pidió a sus templarios que le construyeran un zigurat piloto para ver si le gustaba o se montaba una pirámide.

Puede que este poseído por las almas en pena de los esclavos que murieron en su construcción, pero está en el centro de la ciudad estado en el barrio de los nobles y tiene unas vistas maravillosas al propio zigurat y eso se paga.

Los constructores aprendieron mucho en la construcción del zigurat piloto y decidieron que pintarlo con la sangre de los esclavos no daba buena imagen del rey hechicero, así que el zigurat definitivo está pintado con los vivos colores del arcoíris.

Sucia cueva de goblíns



**Ubicación 1 | Espacio 2 | Corrupción 3 |
Precio 1**

*Sucio agujero en el suelo, frío y húmedo en
un pantano embrujado aún más frío y
húmedo.*

Nadie en su sano juicio viviría aquí y mucho menos pagaría dinero, pero oye, pones el anuncio y si parece alguien, pues genial.

Ya solo atravesar el pantano y encontrarlo es una misión, imagínate limpiarlo, decorarlo y adecentarlo al gusto de sus posibles compradores.

-Compradores-

Clan de goblins apaleados

Negociar 4 | Observar 1 | Crédito 1
Ubicación 1 | Espacio 4 | Corrupción 3 |
Precio 1

Este clan de goblins lleva meses vagabundeando desde que un grupo de aventureros los masacraron y echaron de su cueva para robarles las pocas monedas de cobre que habían conseguido ahorrar con mucho esfuerzo matando a otros pobres grupos de aventureros ... Y así en un ciclo sin fin de muerte y avaricia.

Buscan un hogar lúgubre y sucio que puedan pagar con sus escasos recursos y a poder ser en un lugar horrible y húmedo que mantenga su piel viscosa e hidratada.

No sabrán negociar, los cabrones, pero te ponen esos ojillos de cachorro grandes y brillantes y no te puedes negar. Tienen hasta un goblincito cojo con muletas que no para de toser y de decir que tiene hambre.

-Mermelada rolera RnR 2025-

Creado para la Mermelada rolera RnR 2025
organizada por Rolerøs No Representativøs

- ♥ **Ingredientes mecánicos:** Uso de tokens.
- ♥ **Ingredientes temáticos:** Profesiones comunes.



-Licencia-

Hecho bajo licencia CC BY 4.0. El código fuente puedes encontrarlo en GitHub/IdeasRoleras. Imágenes libres de derecho de diferentes fuentes.

- ♥ castillo gótico entre nubes
- ♥ señal SE VENDE
- ♥ bordes piedra
- ♥ castillo en la costa de noche
- ♥ zigurat
- ♥ fondo de piedra
- ♥ cueva en el pantano