



♥ **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.
XXX

Tiene además un inmueble soñado con los 4 atributos de inmueble que muestran su casa soñada. Un Kuru-Jhai buscará una casa Ubicación 2, Espacio 2 y Corrupción 4, mientras que un paladín XXX

Tokens de la «verdad»

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

Lionel Hutz

Los tokens de la «verdad» representan las veces que has distorsionado la realidad para convertir una ponzoñosa mazmorra habitada por un liche en un rústico hogar para personas que quieren disfrutar de la no-vida en toda su inmortalidad.

Estos tokens tiene tres colores y sirven para representar si han mentido poniéndole o quitándole atributos a la vivienda, rojo para ubicación, azul para espacio y verde para corrupción.

Por ejemplo, si usan su charlatanería para convencer al comprador de que los horribles grabados de las paredes representando a dioses primigenios del caos y la sangre están ahora mismo de moda y serán la sensación en sus reuniones, el DJ se quedará con un token verde (de Corrupción) para su uso más tarde.

Uso de los tokens

XXX

–Creación de personajes–

XXX

–Fases de la operación–

XXX

Al principio de la partida colocas 3 filas de tokens verdes con tantos tokens como Ubicación, Espacio y Corrupción. Esa será la casa actual.

En el momento que las puntuaciones de la casa soñada del comprador y tu casa con todos sus tokens de la «verdad» coincidan habrá una posible venta.

Redactar el anuncio

XXX

Adecantar la mazmorra y sacar cadáveres

XXX

Enseñar el inmueble

XXX

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–

XXX

Inmuebles y fincas

“Yo traje el gotelé a Rivendel.”

Benito y compañía

Cada inmueble tiene 4 características

♥ **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 y la corrupción que destila el lugar. Con 1, los nurgletes creen solos y las cucarachas te saludan por tu nombre, con 5 un señor de los altos elfos, aun así, te diría que ni de coña dormiría en ese sucio antro de corrupción.

♥ **Precio:** Indica el precio de la vivienda. XXX

Lo curioso es que las puntuaciones son buenas o malas según el cliente. Por ejemplo, a un orco la ubicación 1 es perfecta porque está al lado de su trabajo y es XXX.

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

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. 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.

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.

XXX

Negociar la venta

"No seas ni un prestatario ni un prestamista"

Polonio, Hamlet

XXX

Entregar las llaves y pago

XXX

-Trucos de vendedor-

XXX

Trucos sucios de vendedor

XXX

♥ Hablar rápido y mover los brazos: XXX

-Inmuebles, fincas y compradores-

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

El castillo en la playa de Stradh

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 comprarse un pequeño castillo en Benidorovia 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.

Ubicación 4 / Espacio 3 / Corrupción 2 / Precio X
Ruinoso y pequeño castillo en un acantilado con vistas al mar.

Zigurat piloto de Kaklak

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.

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.

XXX

XXX

Negociar X / Observar X / Credito X
Ubicación X / Espacio X / Corrupción X / Precio X

-Licencia-

Creado para la Mermelada Rolera 2025 organizada por Rolerøs No Representativøs



Hecho bajo licencia CC BY 4.0. Imágenes libres de derecho de freepik: castillo gótico entre nubes, señal SE VENDE, bordes piedra y fondo de piedra.