



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.

Tokens de la «verdad»

“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 de forma que deberás mentir, engañar, esconder, ocultar, remodelar y remozar lo que sea, cuando sea y como sea para que esto suceda. Y cada vez que lo haces generas un token de la «verdad».

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 (Negociar) 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 y podrás modificar los atributos

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

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 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:** XXX

♥ **XXX:** XXX

♥ **XXX:** XXX

Para PJ fuertes

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

♥ **Esto es bueno bueno:** Tras golpear algo con fuerza y decir «Toca, toca. Esto es bueno bueno.» consigues XXX

♥ **Si tiras con fuerza:** 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:** XXX

♥ **Esto es mejor que tener tus monedas de oro en el banco:** XXX

♥ **Mi padre siempre decía que invirtiera en castillos:** 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:** XXX

♥ **Esto está hecho para durar:** XXX

♥ **Hablar rápido y mover los brazos:** XXX.
Puede hacerse en cualquier situación, pero, si fallas la tirada, XXX

Para PJ con capacidades mágicas

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

♥ **¿Lo escuchas? Eso se llaman silencio:**
XXX

♥ **Y tiene su propio círculo de invocación:**
XXX

♥ **XXX:** XXX

-Inmuebles y fincas-

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

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

El castillo en la playa de Stradh



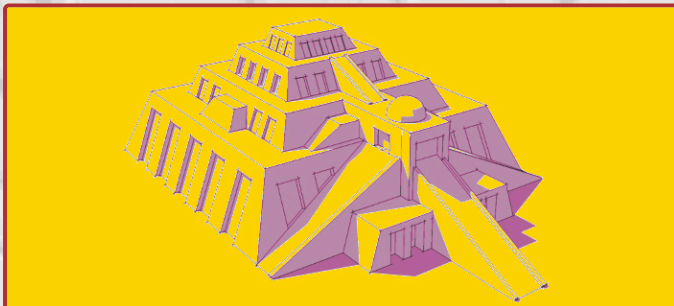
Ubicación 4 | Espacio 3 | Corrupción 2 | Precio X

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

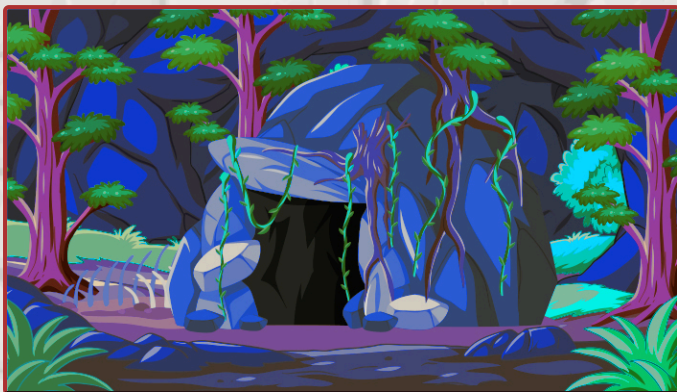
Replica a menor escala de un zigurat con pésima decoración interior, paredes de gotelé y pintado de un terrible rojo sangre.

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 goblins



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

*Sucio agujero en el suelo, frío y húmedo en
un pantano embrujado aun 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 (elige uno):**
Profesiones comunes.



-Licencia-

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

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