



casa Ubicación 2, Espacio 2 y Corrupción 4, mientras que un paladín XXX

Tokens 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.

XXX

–Creación de personajes–

XXX

–Fases de la operación–

XXX

Redactar el anuncio

XXX

Adecentar 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

XXX

Entregar las llaves y pago

XXX

–Trucos de vendedor–

XXX

Trucos sucios de vendedor

XXX

♥ Hablar rápido y mover los brazos: XXX

–Reglas–

XXX

Inmuebles y fincas

Cada inmueble tiene 3 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 uno, Nurgle estaría en su salsa, con 5 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.

Como los precios varían de mundo fantástico en mundo fantástico, el **precio de salida** viene expresado en espadas mágicas que costaría comprarlo. Si una cueva de los trolls vale 5, habría que pagar el coste en ese plano de 5 espadas mágicas básicas.

Los compradores

Tiene 2 atributos:

- ♥ **Negociar:** Es la capacidad de hacer tratos, regatear y sacar ventajas mientras se negocia una venta.
- ♥ **Observar:** Es la capacidad de buscar fallos y detectar la verdad o la «verdad».

Tiene además un inmueble con los 3 atributos de inmueble que muestran su casa soñada. Un Uruk-hai buscará una

-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

El comprarse un pequeño castillo en Benidorovia no fue la mejor idea del Conde Stradh, pero desde luego las vistas eran increíbles, pena que el conde vampiro siempre tenga las cortinas corridas.

*Ubicación 4 / Espacio 3 / Corrupción 2 / Precio X
XXX*

Zigurat de Kaklak

El zigurat del difunto rey hechicero Kaklak 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 y tiene unas vistas estupendas del estadio de gladiadores y eso se paga.

Y recuerda la mejor mampostería solo la consigues con mano de obra esclava enana.

*Ubicación 5 / Espacio 5 / Corrupción 5 / Precio X
XXX*

XXX
XXX

*Negociar X / Observar X
Ubicación X / Espacio X / Corrupción 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.