

Linaje

Madre: ☐

Padre: ☐
marca el dominante

Hermanos: _____

Cónyuge: _____

Hijos: _____

Contactos

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

Marca tus amigos.

Cuando resuelvas un riesgo disputado con un amigo, no pierdes apuestas si tu amigo es el vencedor. Si un amigo corre un riesgo que puede poner en peligro a ti o a vuestra amistad, él gana 3 dados.

Artefactos & Reliquias

Consejos de Juego

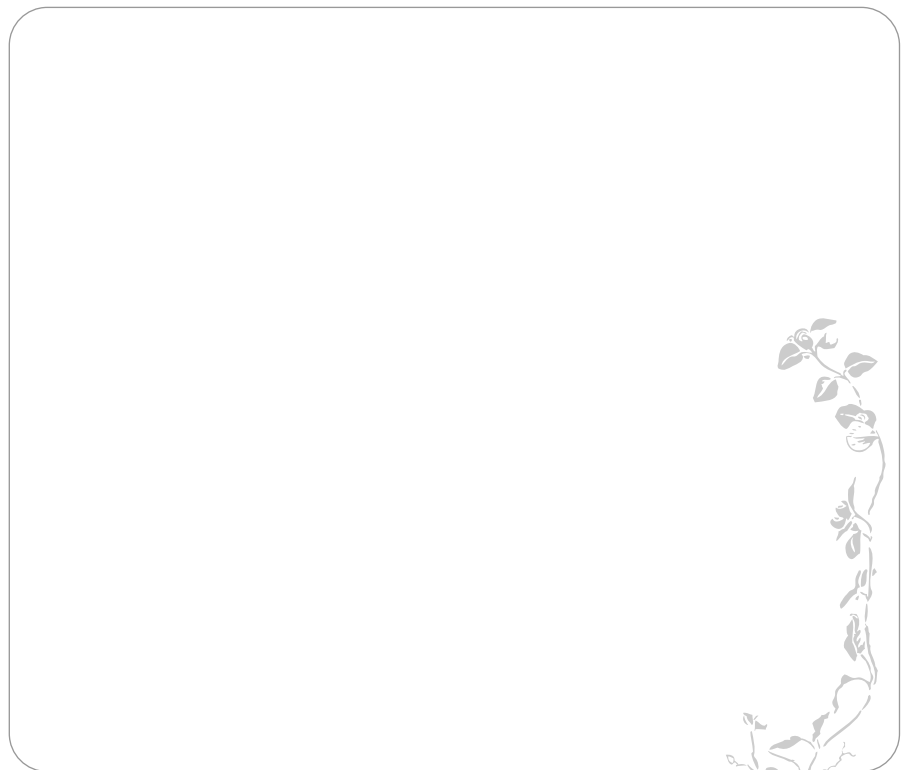
- * Houses of the Blooded trata sobre la Tragedia.
- * Búscate un cónyuge.
- * Cuando quieras algo en el juego, ofrece gastar estilo.
- * Tú, como jugador, también eres Narrador.
- * Si te gusta un PNJ, dale uno de tus Puntos de Estilo.
- * No guardes en secreto el historial de tu personaje.
- * Lleva contigo a tu guardia personal, tu Espadachín y tus camineros.
- * Pero no intentes proteger a tu personaje. Mételo en problemas.
- * Comparte tramas con otros personajes.
- * Desencadena las tramas de otros personajes.
- * Recuerda estas dos preguntas cuando uses apuestas:
 - ¿Tu apuesta hace que la trama avance?
 - ¿Tu apuesta da la oportunidad a otros para construir sobre ella?
- * Gasta un punto de Estilo para empezar un flashback.

Maniobras

Rango

<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	
<input type="checkbox"/>	Maniobra:	Atacante <input type="checkbox"/>	Defensor <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Efecto:	Coste:	

Extras



La Estación

Dispones de una Acción más la mitad de tu Astucia (red. arriba).
Tus Vasallos pueden hacer tantas acciones como su Rango.
Otros jugadores pueden hacer acciones por ti (pagando 1 acción extra).
Tu Cónyuge puede hacer acciones como si fueras tú.

Bonos de Estación:

Primavera:
Todos los Romances creados en Primavera ganan un Rango adicional.
Otoño:
Todo el Arte creado en Primavera gana 1 Rango de Potencial adicional.
Verano:
Una Región por Provincia produce un Recurso adicional.
Invierno:
Todos los PJ nobles disponen de una Acción de Estación adicional.
Todas las Regiones tiran un dado de Problemas adicional.

Las fases de la Estación:

1. Planificación
 2. Problema
 3. Acción
 4. Cosecha
- Acciones disponibles:
1. Construir una hacienda.
 2. Componer una Ópera.
 3. Fabricar Productos.
 4. Crear obras de Arte.
 5. Explorar una región.
 6. Contratar un Vasallo.
 7. Hacer un nuevo Contacto.
 8. Entrenamiento personal.
 9. Sofocar Problemas.
 10. Desarrollo regional.
 11. Investigar Hechicería.
 12. Transportar Recursos y Productos.
 13. Entrenamiento de Vasallos.