BEST OF los Hombres lobo de Castonegro

Un juego de
Philippe des Pallières
y Hervé Marly

Reglas de juego

Las diferentes ediciones de Los Hombres Lobo de Castronegro – Luna Nueva, Personajes, El Pacto–, han llevado a los autores y al editor a presentar su selección de los mejores personajes creados durante estos 15 años:

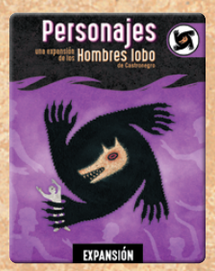
el Best Of de Los Hombres Lobo de Castronegro.

Han escogido hacerlo bajo la forma de preciosas láminas de cartulina.

¡Os desean que disfrutéis de excelentes partidas!

2001

2006



2012

2014

Composición del juego

28 cartas – 1 marcador de **Alguacil** *(ver página 21)*

Tipos de personajes:

Los Hombres Lobo
páginas 7 y 8

- 3 Hombres Lobo Comunes

- 1 Infecto Padre de todos los Lobos

- 1 Lobo Feroz

Los Aldeanos
páginas 9 a 16

- 7 Aldeanos Comunes

- 1 Cupido

- 1 Vidente

- 2 Hermanas

- 1 Niña Pequeña

- 1 Zorro

- 1 Caballero de la Espada Oxidada

- 1 Anciano

- 1 Bruja

- 1 Domador de Osos

- 1 Cazador

Los ambiguos
páginas 17 y 18

- 1 Niño Salvaje

- 1 Perro Lobo

Los solitarios
páginas 19 a 21

- 1 Hombre Lobo Albino

- 1 Flautista

- 1 Ángel

Principios generales de una partida de Hombres Lobo de Castonegro

Bajo la dirección de un narrador, una partida se desarrolla alternando una serie de días y noches.

Durante las noches todos los jugadores cierran los ojos y después, por turnos, el narrador indicará a los personajes nocturnos que abran los ojos (que se despierten) para utilizar sus poderes. Una vez que haya llamado a todos los personajes nocturnos, el narrador indicará a todos los jugadores que abran los ojos (la aldea se despierta).

Cada día, al despertar la aldea, se revelan las víctimas de los personajes nocturnos. A continuación, todos los jugadores supervivientes debaten y eligen por votación a uno de entre ellos, con la frágil esperanza de garantizar la supervivencia de la aldea...

El objetivo de cada jugador dependerá de su identidad secreta.

Mira las páginas 7 a 21 para conocer los objetivos de cada personaje.

Preparación

Los jugadores eligen a un narrador (o lo echan a suertes) que no juega sino que dirige la partida. Para las primeras partidas, alguien que conozca bien el juego, o el que se haya leído las reglas, o incluso un narrador hábil, será la mejor baza para conseguir una buena ambientación.

El narrador prepara las cartas de personaje necesarias. A continuación, reparte una carta boca abajo a cada jugador. Cada jugador mira discretamente su carta de personaje y la deja boca abajo delante de sí.

Comienza la partida...

Desarrollo del juego

Está estrictamente prohibido revelar la carta de personaje a nadie pero ¡se puede decir cualquier cosa! El narrador seguirá el orden de llamada de los personajes para dirigir la partida (ver páginas 22-23).

A - El narrador duerme a la aldea:

El narrador dice: «Cae la noche, toda la aldea duerme, los jugadores cierran los ojos».

Todos los jugadores bajan la cabeza y cierran los ojos. A continuación, el narrador llama por turno a los diferentes personajes nocturnos del juego.

B - Una vez que los ha llamado a todos, el narrador despierta a la aldea:

El narrador indica las víctimas de los personajes nocturnos. Controla a los personajes que poseen algún poder que puedan ejercer tras descubrirse las víctimas. Después, la aldea debate sus sospechas. El narrador anima y reaviva los debates. Todo el mundo tiene derecho a hacerse pasar por otro. Esta fase es el corazón del juego. Saca a relucir tus dotes de orador, échate un farol o di la verdad, pero sé siempre verosímil. Créenos, siempre acabamos por descubrirnos de una manera o de otra, y las sospechas siempre acaban por ser las correctas. Bueno, ¡casi siempre!

C - En el momento que considere adecuado, el narrador da paso a la votación en la aldea:

A la señal del narrador, cada jugador señala con el dedo al jugador que desea eliminar. Los jugadores tienen que eliminar a un jugador que sospechen que compromete la supervivencia de la aldea. El jugador con la mayoría de votos queda eliminado. En caso de empate se lleva a cabo una segunda votación para elegir únicamente entre los empatados. Si vuelve a haber empate, no se elimina a ninguno de los jugadores.

Si está presente, el voto del Alguacil cuenta doble, y designa a la víctima de la aldea en caso de empate.

El jugador eliminado revela su carta. Ya no podrá comunicarse con el resto de jugadores.

Se vuelve a comenzar el siguiente turno en la fase A hasta que un jugador o un grupo de jugadores haya cumplido sus condiciones de victoria.

Los distintos tipos de personaje en juego

Cada jugador recibe una carta de personaje. Esta carta le da una identidad secreta, haciéndole formar parte de uno de los siguientes grupos, cada uno con sus propias condiciones de victoria. Algunos personajes poseen un poder especial...

Los Hombres Lobo

Son mortalmente peligrosos y pueden poner en riesgo la supervivencia de la aldea.

Su objetivo es eliminar a los otros habitantes de la aldea.

El narrador los llama por las noches para que utilicen sus capacidades específicas.

Los Hombres Lobo Comunes

Cada noche escuchan la llamada del narrador y se despiertan discretamente, se ponen de acuerdo en silencio, y designan a uno de los habitantes de la aldea. Este habitante no puede ser nunca un Hombre Lobo. Devoran a su víctima y el jugador queda eliminado de la partida. Ya no podrá intervenir en el juego. Al día siguiente, tratan de ocultar su identidad nocturna para escapar a la venganza popular. Pueden variar en número en función de cuántos jugadores haya y qué reglas se apliquen.

El Infecto Padre de todos los Lobos

El primer Hombre Lobo de nuestra comarca, el padre de todos los padres, tiene un poder adicional: el de propagar su calaña a través de un mordisco especial.

Cada noche despierta y devora junto con los otros Hombres Lobo. Pero una vez durante la partida, si quiere, después de que los Hombres Lobo se duerman, levanta la mano. Esto significa que la víctima no es devorada sino que resulta infectada. El Infecto Padre de todos los Lobos solo puede utilizar su poder una vez durante la partida. El narrador toca a este habitante infectado, que se convierte inmediatamente (y secretamente) en Hombre Lobo Común. Desde ese momento participará todas las noches en el festín de los Hombres Lobo.

Si poseía algún poder nocturno, el narrador lo despertará los turnos siguientes para que utilice ese poder, además de despertarlo junto con los Hombres Lobo.

El Lobo Feroz

En Castronegro, los cerditos no son los únicos que temen al Lobo Feroz. Es inmenso y tiene un gigantesco apetito. Por su culpa, ¡aldeas enteras han desaparecido del mapa!

Cada noche se despierta y devora un aldeano junto con los otros Hombres Lobo. Pero hasta que no se elimine a un Hombre Lobo, al Niño Salvaje o al Perro Lobo, se despierta una segunda vez y devora a otra víctima.

No puede devorar Hombres Lobo.

Ver también la página 19: El Hombre Lobo Albino

Los Aldeanos

Centrados en la supervivencia de la aldea, los siguientes personajes defienden su armonía con determinación. Ante las amenazas, lo que harán será eliminar a aquellos que sospechen que son demasiado peligrosos, incluso si les resulta doloroso.

Su objetivo es eliminar a los Hombres Lobo.

El Aldeano Común

No tiene ningún poder especial. Sus únicas armas son su capacidad para analizar comportamientos e identificar a los Hombres lobo, y su habilidad de convicción para impedir que lo ejecuten, ya que es inocente. Al final del día, como los demás habitantes de la aldea, participa en la votación para eliminar a uno de ellos.

Cupido

(despierta la primera noche)

Al disparar sus célebres flechas mágicas Cupido puede hacer que 2 personas se enamoren para siempre. La primera noche (antes que nada), convierte a 2 jugadores (o jugadoras) en enamorados Cupido puede, si quiere, designarse a sí mismo como uno de los enamorados. Si uno de los enamorados queda eliminado, el otro muere de pena inmediatamente. Un enamorado no puede nunca eliminar a su amado, ni causarle ningún daño (¡ni siquiera por aparentar!).

Atención: el objetivo de los enamorados es que ambos sobrevivan hasta el final de la partida. Por lo tanto, si no son del mismo bando, tienen que eliminar a todos los demás jugadores.

La Vidente

(despierta por las noches)

Cada noche, el narrador le muestra la carta del jugador que ella elija. Debe ayudar al resto de aldeanos, pero también ser discreta para no desenmascararse ante los Hombres Lobo.

Las Dos Hermanas

(despiertan la primera noche)

Algunos castronegrenses las confunden cuando se cruzan con una de las Dos Hermanas al doblar la esquina. Resulta difícil interpretar la sonrisa que aparece en el rostro de la joven después de que alguien haya intentado acertar su nombre: ¿está contenta porque han conseguido identificarla, o le divierte el error?

En todo caso, las Dos Hermanas son uña y carne. Es alentador tener a alguien tan cercano con quien contar en momentos de incertidumbre.

La primera noche el narrador las llama, se despiertan a la vez, y se reconocen. Para jugadores experimentados: durante el transcurso de la partida, de vez en cuando (un turno de cada dos, o a gusto del narrador), se despiertan y se consultan rápidamente y en silencio sobre las decisiones que se han de tomar para salvar la aldea.

Consejo para el narrador: es especialmente potente con jugadores que conozcan la lengua de signos.

La Niña Pequeña

(si quiere puede estar activa durante la noche)

La Niña Pequeña puede espiar a los Hombres Lobo entreabriendo los ojos cuando se despiertan. Si los Hombres Lobo la descubren, podrán devorarla inmediatamente (en silencio) en lugar de la víctima escogida.

La Niña Pequeña solo puede espiar durante la noche, durante el turno de los Hombres Lobo. No puede abrir los ojos totalmente ni hacerse pasar por un Hombre Lobo.

El Zorro

(despierta por la noche)

En Castronegro, todo el mundo disfruta del encanto de este personaje brillante y discreto, excepto quizás las gallinas y sobre todo los Hombres Lobo.

Por la noche el narrador lo despierta y el Zorro puede designar un grupo de tres jugadores vecinos, señalando con el dedo al jugador en el centro.

Si en este grupo hay al menos un Hombre Lobo, el narrador hace un gesto afirmativo al Zorro.

En este caso, el Zorro podrá volver a utilizar su poder la noche siguiente.

Si no hay ningún Hombre Lobo dentro del grupo escogido, el Zorro pierde definitivamente su poder. Sin embargo, ha ganado una información de gran valor al descubrir de golpe la inocencia de los tres jugadores.

Importante: el narrador llama al Zorro todas las noches, pero el Zorro no está obligado a utilizar su poder cada noche.

Consejo para el narrador: el Zorro no ve las cartas. El narrador simplemente le indica si hay o no Hombres Lobo entre esos tres jugadores.

El Caballero de la Espada Oxidada

«Don Quitoje» es un viejo caballero jubilado.
Está bastante cansado de llevar una vida de misiones alrededor del mundo, y ya no cuida su noble hoja tan bien como antes. Pese a que el óxido se asienta gradualmente en el romo borde de su fiel protectora, él nunca la cambiará por otra. Incluso ahora duerme con ella todas las noches, ¡por lo que pueda pasar!

Si el Caballero es devorado, queda eliminado, pero el óxido de la espada provoca una infección a uno de los Hombres Lobo de entre los Hombres Lobo culpables de esta eliminación, el primero por la izquierda del Caballero de la Espada Oxidada será eliminado la noche siguiente.

A la mañana siguiente a la eliminación del Hombre Lobo, el narrador revela esta eliminación debida a la enfermedad provocada por el óxido.

Por lo tanto, el Hombre Lobo habrá sobrevivido a su herida durante un día.

Atención: los jugadores podrán deducir que todos los habitantes entre el difunto Caballero de la Espada Oxidada y el Hombre Lobo enfermo son inocentes aldeanos.

El Anciano

Ha salido victorioso de todas las terribles pruebas de su vida, ¡y ha adquirido una resistencia fuera de lo común!

Los Hombres Lobo deberán escogerlo dos veces para devorarlo.

La primera vez que el Anciano es devorado por los Hombres Lobo, sobrevive. El narrador no muestra su carta. El Anciano solo queda eliminado la segunda vez que es devorado.

El voto de la aldea, la poción venenosa de la Bruja y el disparo del Cazador sí que eliminan al Anciano de una sola vez. Pero desesperados por haber eliminado tal pozo de sabiduría, los aldeanos pierden sus poderes hasta el final de la partida. No le afecta el mordisco del Infecto Padre de todos los Lobos si es la primera vez que le muerden.

Atención: si la Bruja cura al Anciano de la aldea, este recupera una sola vida.

La Bruja

(despierta por la noche)

Sabe preparar 2 pociones extremadamente poderosas: una poción de curación, para resucitar a un jugador devorado por los Hombres Lobo, y una poción venenosa, que se utiliza por la noche para eliminar a un jugador.

La Bruja puede utilizar cada poción 1 sola vez durante la partida.

Puede usar las 2 pociones la misma noche.

La Bruja puede igualmente utilizar la poción de curación en su propio beneficio y, por lo tanto, curarse a ella misma si acaba de ser devorada por los Hombres Lobo.

El Domador de Osos

¡Ah! Vuelve dulcemente a mi memoria el sonido de la cadena arrastrando por los adoquines de la Plaza de los Tres Caminos, acompañado por los gruñidos de Ursus.
¡Ah! Cuánto tiempo desde que Titán, el Domador de Osos, dirigía con maestría a su acompañante en un baile tan gracioso que nos hacía llorar de risa cada verano en Castronegro. Además Ursus era muy valioso a la hora de detectar a los licántropos que pudieran estar escondidos cerca de él.

Cada mañana, justo después de revelar las víctimas de la noche, si al menos un Hombre Lobo es o se convierte en vecino del Domador de Osos, el narrador gruñe para dar a entender a los jugadores que el oso del Domador ha sentido el peligro. Solo se tienen en cuenta los vecinos que aún están en juego.

Consejo para el narrador: para facilitar las cosas, los jugadores eliminados se van de la partida, o se apartan de la mesa. Si el Domador de Osos está infectado*, el narrador gruñirá todos los turnos hasta que el Domador de Osos quede eliminado.

**Ver Infecto Padre de todos los Lobos en la página 8.*

El Cazador

Si es devorado por los Hombres Lobo o eliminado desafortunadamente por los aldeanos, el Cazador debe contraatacar antes de darse por vencido, eliminando inmediatamente a cualquier otro jugador a su elección.

De la misma forma, si el Cazador estaba enamorado del jugador eliminado, debe contraatacar inmediatamente contra un jugador a su elección. Esto puede implicar que en una partida no quede ningún jugador con vida.

En ese caso, ninguno de los bandos gana.

Los Ambiguos

Tan pronto pueden ser aliados, como convertirse en enemigos de la aldea.

Durante la partida, pueden cambiar de bando o de personaje.

Su objetivo es hacer que gane el bando del que forman parte.

El Niño Salvaje

Abandonado en el bosque por sus padres en su más tierna infancia, fue criado por los lobos. Tan pronto como aprendió a gatear, el Niño Salvaje comenzó a merodear alrededor de Castronegro. Un buen día, decidió secretamente tomar como ejemplo a un aldeano, fascinado como estaba con sus andares erguidos, llenos de gracia y aplomo. En ese mismo instante, decidió unirse a la comunidad de Castronegro y entró temeroso en la aldea. La comunidad, conmovida por su fragilidad, lo adoptó y lo acogió en su seno. Pero, ¿qué será de su futuro?
¿Se convertirá en un honesto Aldeano o en un terrible Hombre Lobo?
A lo largo de su vida, el corazón del Niño Salvaje oscilará entre estas dos alternativas. Solamente su modelo a seguir podrá hacer de él un humano nuevamente.

El Niño Salvaje es un aldeano. El narrador lo despierta la primera noche para que señale a un jugador como modelo. Si durante la partida el jugador elegido queda eliminado, el Niño Salvaje se convierte en Hombre Lobo y se despierta la noche siguiente junto con sus congéneres. Devora a sus víctimas con ellos hasta el final de la partida.

Por el contrario, mientras su modelo siga con vida, el Niño Salvaje no deja de ser un aldeano. Que su modelo sea o no un Hombre Lobo no cambia la situación. Si su modelo es eliminado,