

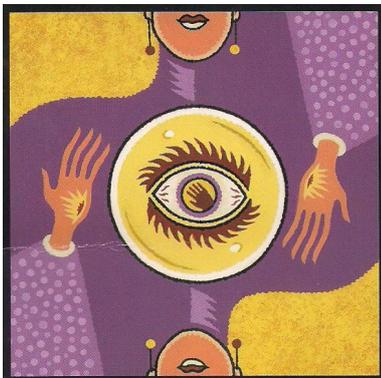
EL HOMBRE LOBO DE CASTRONEGRO

VERSIÓN ALTERNATIVA PARA EL AULA



*del pupitre
a las estrellas*

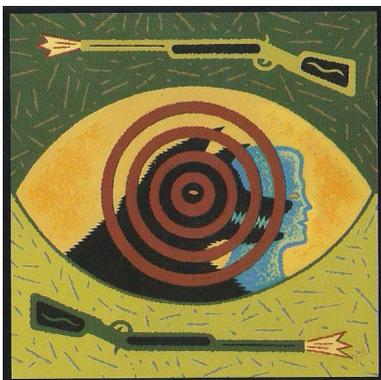
Protectores de la aldea.



LA VIDENTE

Es la líder de los defensores de la aldea. Cada noche, al inicio de la partida, los hombres lobo, con los ojos cerrados, levantarán un pulgar para que la vidente pueda identificarlos.

Debe ayudar a los aldeanos, pero debe ser discreta, si los hombres lobo la descubren, será el final de su equipo.



EL PROTECTOR

Cada noche puede elegir a un jugador para protegerlo de la cacería de los lobos. Ese jugador no puede repetirse durante la partida y puede ser él mismo.

Se comunica en secreto con la niña y el ángel para intentar linchar a los lobos.



LA NIÑA

Puede, entreabriendo los ojos, espiar a los Hombres Lobo por la noche, mientras cometen sus cacerías. Si la descubren, morirá inmediatamente en silencio y secretamente, en lugar de la persona que iba a ser cazada esa noche.

Durante el día se comunica con el ángel en secreto.



EL ÁNGEL

El juego empieza con un linchamiento. Si el ángel consigue que le voten, despierta como ángel caído y gana la partida.

Si pasa de la primera ronda, podrá conocer la identidad de la vidente, levantando ésta el pulgar. Ella no sabrá quién es él. Se puede comunicar con el protector.



DOMADOR DE OSOS

Cada mañana, justo después de descubrir quién ha sido atacado por la noche, si hay al menos un Hombre Lobo adyacente al Domador, el narrador emitirá un gruñido en sentido de peligro.

Solamente se tendrá en cuenta los vecinos que siguen con vida. Si el domador es infectado, el narrador gruñirá todas las mañanas.



EL CABALLERO

Si el caballero es atacado por los Hombres Lobo, queda eliminado pero uno de ellos enfermará a causa de la roña de la oxidada espada.

El Hombre Lobo que esté más cerca del caballero será el que muera por enfermedad.



LAS GEMELAS

Durante la primera noche, el narrador pide que abran los ojos para reconocerse. Tendrán que votar siempre a la misma persona y podrán ponerse de acuerdo durante algunas noches.

Si muere una de ellas, la otra puede elegir si sobrevivir o morir junto a su hermana.



LOS TRILLIZOS

Durante la primera noche, el narrador pide que abran los ojos para reconocerse. Tendrán que votar siempre a la misma persona y podrán ponerse de acuerdo durante algunas noches.

Si muere uno de ellos, los otros dos pueden elegir si sobrevivir o morir junto a su hermano.



EL ZORRO

Por la noche, cuando el narrador lo llama, el Zorro puede designar a un grupo de 3 jugadores vecinos, señalando al jugador central. Si en ese grupo hay al menos un Hombre Lobo, el narrador hará una señal afirmativa. En este caso, el Zorro podrá utilizar su poder cada 2 noches. Si no hay ningún Hombre Lobo, el Zorro perderá su poder. Pero recibirá información valiosa sobre los 3 jugadores elegidos.



CUPIDO

Podrá enamorar a 2 jugadores para toda la partida. La primera noche (turno preliminar), designa a 2 jugadores enamorados. Cupido puede, si quiere, designarse a si mismo como uno de los enamorados. El narrador hace una señal a los enamorados que abrirán los ojos y se conocerán. Si uno de ellos muere, el otro morirá de pena inmediatamente.



ALDEANO

No tiene ninguna habilidad o poder. Sus únicas armas son la capacidad de análisis de los comportamientos para identificar a los Hombres Lobo y su fuerza de convicción para impedir la ejecución de inocentes.

Aldeanos caóticos



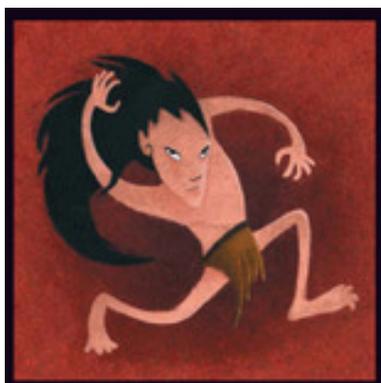
EL JUEZ TARTAMUDO

Una vez por partida, el Juez Tartamudo puede decidir que habrá dos votos con eliminación (linchamientos) consecutivos. El Juez notificará la decisión al narrador levantando el pulgar u otro similar previamente pactado, durante una votación eliminatoria (linchamiento).



EL SECTARIO

Antes de la partida, el narrador divide la aldea en 2 grupos eligiendo un criterio determinado (pelo, gafas, etc) y se lo comunica en voz alta a la aldea. El Sectario tendrá como misión la eliminación por completo del grupo al que no pertenezca. Si lo consigue, gana la partida en solitario.



EL NIÑO SALVAJE

Es un aldeano. La primera noche, cuando el narrador lo llame, señalará a otro jugador como modelo a seguir. Si durante la partida, dicho modelo muere, el Niño Salvaje se transformará en Hombre Lobo y a partir de la siguiente noche actuará como tal. Mientras su modelo a seguir siga vivo, será un aldeano más.



EL LADRÓN

Si se decide incluir este personaje en la partida, una vez durante la partida, este personaje podrá elegir cambiar su carta por la de otro jugador. El personaje que reciba la carta no podrá volver a cambiarla y será ladrón para el resto de la partida. El ladrón adquirirá la habilidad del personaje que le haya tocado obligatoriamente, le guste o no.

Sirvientes de la luna



EL HOMBRE LOBO

Durante cada noche, devoran a un aldeano. Durante el día tienen que ocultar su identidad nocturna para evitar el linchamiento popular.



EL LOBO FEROS

Cada noche, despierta y ataca junto al resto de Hombres Lobo. Pero mientras ningún Hombre Lobo, Niño Salvaje o Perro Lobo sea eliminado, despertará una segunda vez solo para devorar a una víctima.



EL HOMBRE LOBO ALBINO

Cada noche, despierta y ataca junto con el resto de Hombres Lobo. Después de la cacería, el Hombre Lobo Feroz y el Padre de los Hombres Lobo levantarán el pulgar con los ojos cerrados para que pueda identificarlos. Su objetivo será eliminar a los Hombres Lobo y a los aldeanos.



EL PADRE DE TODOS LOS LOBOS

Cada noche, actúa como un Hombre Lobo normal. La noche que él decida, después de que los Hombres Lobo se hayan ido a dormir, podrá levantar la mano. Si lo hace, la persona que hayan decidido devorar, será infectada y pasará a ser un Hombre Lobo. Esa noche no morirá nadie. Su objetivo es encontrar a la vidente y matarla. Si lo hace, gana la partida.



EL PERRO LOBO

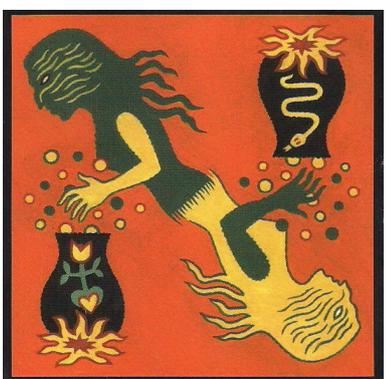
La primera noche decidirá si es un aldeano o un Hombre Lobo. A partir de entonces actuará como tal el resto de la partida.



LA GITANA

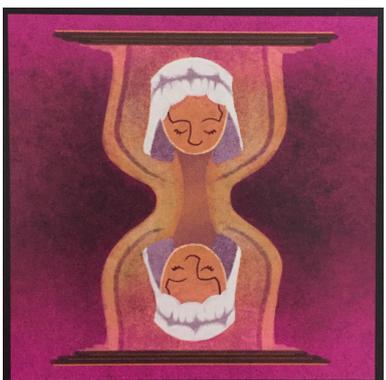
Envidia los poderes de la vidente y se intentará hacer pasar por ella. Cuando el Ángel despierta para descubrir la identidad de la vidente y protegerla ella levantará también el pulgar para despistarle.

Su objetivo es proteger a los Hombres Lobo de ser atrapados en los linchamientos.



BRUJA

Tiene 2 pociones, una para hechizar y otra para resucitar a un Hombre Lobo que haya sido atrapado. También protege a los Hombres Lobo.



SIRVIENTA

Antes de que se revele la carta del jugador linchado por el pueblo, la sirvienta puede revelar su carta a los demás. Si lo hace, perderá su carta, pero ganará la del personaje eliminado. Lo hará sin que nadie sepa qué personaje adquiere, y deberá asumir su rol el resto de la partida.

ORDEN DE LA PARTIDA (GUÍA PARA EL NARRADOR):

1. PREPARACIÓN PREVIA DE LA PARTIDA.

- Separación de la aldea en 2 grupos (para el sectario) por parte del narrador. Lo verbaliza en voz alta para que lo oigan todos.

2. PERSONAJES LLAMADOS SOLO LA PRIMERA NOCHE (después pasar al punto 3).

- Cupido enamora a dos jugadores.
- Los enamorados despiertan y se reconocen.
- Gemelas se reconocen.
- Trillizos se reconocen.
- El Niño Salvaje decide a quién imitar.
- El Cazador de Osos despierta para que el narrador lo identifique.
- El Perro Lobo despierta para comunicarle al narrador (en secreto) a qué bando pertenece.
- Los Hombres Lobo (Hombre Lobo, Hombre Lobo Feroz, Hombre Lobo Albino y Padre de los Hombres Lobo (+ Perro Lobo y Niño Salvaje si han decidido pertenecer al bando de los Lobos) despiertan y se reconocen, pero no saben quién es quién.
- Los Hombres Lobo duermen, y Hombre Lobo, Hombre Lobo Feroz y Padre de los Hombres Lobo levantan el pulgar.
- La vidente despierta y los identifica.
- El Ángel despierta. La Vidente y la Gitana levantan el pulgar. Las identifica.

3. TODAS LAS NOCHES. Omitir el punto 2 si no se está jugando la primera noche.

- El Ladrón decide si roba alguna carta.
- El Zorro señala un grupo de 3 personas juntas. El narrador asiente o niega con la cabeza.
- Protector: decide a quién va a proteger o blindar en este turno.
- Todos los Hombres Lobo: despiertan y asesinan.
- (Noche sí, noche no). Hombre Lobo Feroz: Caza de nuevo él solo.
- Padre de todos los Hombres Lobo: ¿Utiliza su poder? (Sólo una vez por partida).
- La bruja decide si utiliza alguna poción.

4. EL DÍA.

- Descubrimiento de las víctimas.
- Gruñido (o no) del oso.
- Debate.
- Linchamiento.
- ¿Sirvienta? Puede utilizar su poder o no.
- Segundo voto si el Juez lo decide.
- Cae de nuevo la noche.