

# Personajes

Expansión por Los Hombres Lobo de Castronegro



Un juego de Philippe des Pallières & Hervé Marly  
De 8 a 18 jugadores, a partir de 10 años

*Numerosos ciclos lunares han pasado ya, y Castronegro es de nuevo un lugar tranquilo, salvo por la aparición de un “niño salvaje” que, cada noche, emerge desde lo más profundo del bosque, para romper la calma de la pequeña aldea con sus aullidos.*

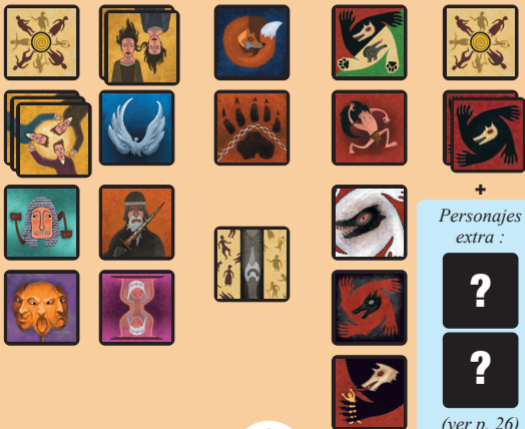
*Pero de un tiempo a esta parte, la aldea sufre de nuevo misteriosas desapariciones y atroces crímenes, y los aldeanos, aterrados, han comenzado a sospechar que hay terribles monstruos viviendo de nuevo entre ellos.*

*Por este motivo, han convocado a numerosos personajes provenientes de todos los rincones del país, para que les ayuden a acabar con esta maldita plaga...*

*Philippe & Hervé*

Las reglas de "Los Hombres Lobo de Castronegro" no cambian.

*Material: 24 cartas*



+

*Personajes  
extra :*

?

?

*(ver p. 26)*

**Integrados en el grupo de aldeanos, los siguientes personajes lucharán por defender la tranquilidad de la aldea con determinación. Harán frente a la amenaza, y si fuera necesario, aunque sea doloroso, eliminarán a aquellos que sean sospechosos de ser demasiado peligrosos.**

## *El Aldeano-Aldeano*



*Este personaje tiene un alma clara y transparente como el agua de un arroyo de montaña. Merece que sus compañeros le escuchen y hace que su palabra sea decisiva en los momentos cruciales. ¿Qué mayor poder puede haber que el de inspirar a la gente honrada una confianza absoluta? ¿Se abalanzarán los Hombres Lobo sobre él para eliminar a este personaje sin poder secreto? ¿Preferirán encontrar a aldeanos con poderes más amenazantes?*

Esta carta tiene impresa la ilustración correspondiente al Aldeano en ambas caras. Una vez se haya hecho el reparto, toda la aldea sabrá con certeza que su propietario es un simple e inocente Aldeano.

**Consejo para el narrador:** *este personaje puede ser un Alguacil o un Guardia de confianza.*



## Las Dos Hermanas



*Algunos lugareños las confunden cuando se cruzan con alguna de las Dos Hermanas al dar la vuelta a una esquina. La sonrisa que aparece en la cara de la joven después de que alguien haya probado suerte con su nombre es difícil de interpretar: ¿se trata de una complacencia por haber sido identificada, o es un signo de desprecio? En cualquier caso, las Dos Hermanas están tan unidas como las hebras de una misma cuerda. ¡Es alentador tener a alguien cerca con quien contar en estos tiempos de incertidumbre!*

Durante la primera noche, cuando el narrador las llama, ellas abren los ojos y se reconocen.

**Para los jugadores experimentados:** a lo largo de la partida, de vez en cuando (un turno de cada dos, o cuando el narrador lo estime oportuno), despiertan de nuevo y se consultan rápidamente y en silencio sobre qué decisiones tomar para salvar a la aldea.

**Consejo para el narrador:** *particularmente potente con personas que practiquen el lenguaje de signos.*

## Los Tres Hermanos



*Sus alegres gritos resuenan por todo el pueblo cuando regresan a casa después de haber estado trabajando en el campo. Durante los debates, una simple mirada entre ellos puede hacerles tomar una buena decisión sobre el futuro de la aldea.*

Durante la primera noche, cuando el narrador les llama, ellos abren los ojos y se reconocen.

**Para los jugadores experimentados:** a lo largo de la partida, de vez en cuando (un turno de cada dos, o cuando el narrador lo estime oportuno), despiertan de nuevo y se consultan rápidamente y en silencio sobre qué decisiones tomar para salvar a la aldea.

**Consejo para el narrador:** *más potentes todavía con personas que practiquen el lenguaje de signos. Utilizar solamente en aldeas grandes. Si la aldea es muy grande, ¡puedes añadirlos al juego junto con las Dos Hermanas!*

## El Ángel



*La fangosa vida de un pueblo infestado de criaturas malvadas le disgusta; desea ser víctima de una terrible pesadilla, para poder así despertar tranquilamente en su cómoda cama.*

Quando el Ángel está en juego, la partida siempre empieza con un debate de los aldeanos, seguido por una votación eliminatoria, antes de la primera noche. Si el Ángel se las arregla para atraer el voto de los habitantes de la aldea o para ser el objetivo de los Hombres Lobo, y queda eliminado en la primera ronda, despierta de la pesadilla y gana la partida.

La partida termina y los jugadores pueden empezar otra inmediatamente. Si no lo consigue, se convertirá en un Aldeano más para el resto de la partida.

**Consejo para el narrador:** *¡No dudes en recordar la presencia del Ángel el primer día! Los debates serán más animados, ¡y los charlatanes estarán protegidos por esta amenaza angelical!*

## El Juez Tartamudo



*El hijo menor del molinero era bueno en la escuela y soñaba con convertirse en abogado. Mientras su padre salía adelante timando a sus clientes con la harina, a él le envió a estudiar derecho a la gran ciudad. Un ligero defecto en el habla evitó que el joven obtuviera el tan codiciado prestigio de ser el defensor de la viuda y el huérfano. Sin embargo, regresó a la aldea de Castronegro bajo el no menos importante título de Juez Itinerante.*

Una vez por partida, el Juez Tartamudo puede decidir que habrá 2 votaciones consecutivas con eliminación (linchamientos). El Juez Tartamudo notificará su decisión al narrador mediante un signo especial, previamente pactado, durante una votación eliminatoria (linchamiento). El narrador iniciará la segunda votación inmediatamente después de que se haya resuelto la primera (es decir, tras la eliminación de un jugador), sin debate de por medio. El “Ju-juez Tar-tartamudo” indicará al narrador el gesto que desencadena su acción durante la primera noche, al ser llamado.

**Consejo para el narrador:** presta atención al Juez durante las votaciones, para ver si realiza el signo pactado.

# El Caballero de la Espada Oxidada



*“Don Quitoje” es un viejo caballero jubilado. Está ya bastante cansado de llevar una vida de misiones alrededor del mundo, y su noble herramienta ya no está tan bien cuidada como antes. Pese a que el óxido se asienta gradualmente en el romo borde de su fiel protectora, él nunca la cambiará por otra. De hecho, duerme con ella todas las noches: ¡por lo que pueda pasar!*

Si el Caballero es devorado, queda eliminado de la partida, pero uno de los Hombres Lobo enferma a causa de la herrumbre de la oxidada espada. Entre los Hombres Lobo responsables de este crimen, el que esté situado más cerca del Caballero por su izquierda morirá la noche siguiente. Esta muerte por enfermedad será anunciada por el narrador a la mañana siguiente de la muerte del Hombre Lobo. Por lo tanto, el Hombre Lobo enfermo sobrevive a su enfermedad durante un día.

**Atención:** los jugadores serán capaces de deducir que todos los habitantes entre el difunto Caballero de la Espada Oxidada y el Hombre Lobo enfermo son inocentes Aldeanos.

## El Comediante



*Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones antes de dirigirse hacia el sur para pasar el invierno en tierras más hospitalarias. Igualmente dotado para presentar con gracia chistes y comedias, que para interpretar los grandes textos trágicos, tiene talento de sobra como para representar todo el repertorio del teatro nacional.*

Antes de la partida, el narrador elige 3 cartas de personaje con habilidades especiales. Tras repartir personajes a todos los jugadores, coloca las cartas seleccionadas, boca arriba, en el centro de la mesa. Cada noche, cuando el narrador le llame, el Comediante puede indicar una de las cartas y utilizar el poder correspondiente hasta la noche siguiente.

Si el Comediante utiliza una carta de personaje, el narrador la retirará de la mesa, y ésta ya no podrá volver a ser utilizada.

**Atención:** ninguna de las tres cartas elegidas puede ser de Hombre Lobo.

**Consejo para el narrador:** puedes utilizar las cartas del Comediante para añadir un poco de caos en la aldea, o por el contrario, para contrarrestar a un clan lobuno demasiado poderoso.

Si el Ladrón también está presente, deberás colocar en primer lugar las 2 cartas del Ladrón, y después solamente las 3 cartas del Comediante.

## La Abnegada Sirvienta



*¿Quién soñaría con una sirvienta mejor que aquella que entrega su vida por la de sus señores? No te emociones demasiado, porque la ambición la devora y podría llegar a provocar el fin de la aldea.*

Antes de que se revele la carta del jugador linchado por el consejo de la aldea, la Sirvienta puede revelar su personaje, enseñando su carta. En este caso, la Abnegada Sirvienta pierde su carta y se queda con la del personaje eliminado, sin enseñársela a los demás, y asumiendo el rol de dicha carta hasta el final de la partida.

**Atención:** si la Sirvienta está enamorada, no puede utilizar su poder, ya que su amor es más fuerte que su voluntad de cambiar su personaje.

**Consejo para el narrador:** *controla los tiempos a la hora de revelar los personajes eliminados por los aldeanos, por si la Sirvienta quiere revelar su personaje. Si la Sirvienta adopta un rol con poder, el narrador llamará a la ex-Sirvienta las noches siguientes bajo el nombre de su nuevo rol, sobre todo la primera noche, con el fin de reiniciar dicho personaje.*

Como regla general, este nuevo papel asumido por la Abnegada Sirvienta vuelve con sus poderes totalmente restaurados y debe ser jugado como si fuese la primera noche. Por otra parte, cualquier efecto

eventual aplicado previamente sobre el jugador eliminado se cancela.

**Nota:** si el jugador eliminado estaba **infectado\***, enamorado o encantado, la ex-Sirvienta no lo está. Si era Alguacil, Guardia o Cupido, la ex-Sirvienta no lo es.

Si la Abnegada ex-Sirvienta estaba encantada, deja de estarlo. Si era Alguacil o Guardia, pierde el cargo.

Si la Abnegada ex-Sirvienta estaba **infectada\***, sigue estándolo.

Si la Abnegada ex-Sirvienta se convierte en:

- **Flautista:** el narrador indicará a este nuevo Flautista qué jugadores están encantados.
- **Comediante, Guardia o Gitana:** no se colocan cartas nuevas, simplemente permanecen las cartas no utilizadas.

*\*Ver el Infecto Padre de todos los Lobos, página 20.*

**Ver más especificaciones en página 27.**



**Para contrarrestar el poder de los Hombres Lobo, aparecen dos personajes que son particularmente sensibles a la eventual naturaleza licántropa de los habitantes de Castronegro...**

## *El Zorro*



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

Por la noche, cuando el narrador le llama, el Zorro puede designar a un grupo de tres 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 otra vez su poder la noche siguiente. Si en el grupo no hay ningún Hombre Lobo, el Zorro perderá su poder. A cambio, ha obtenido una importante información acerca de tres aldeanos de una sola vez.

**Nota:** el narrador llama al Zorro todas las noches, pero éste no está obligado a utilizar su poder.

**Consejo para el narrador:** *el Zorro no ve las cartas de los jugadores señalados, el narrador simplemente le indica si en el grupo hay o no un Hombre 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! Qué lejos queda el tiempo donde 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 descubrir quién ha sido atacado por la noche, si hay al menos un Hombre Lobo adyacente al Domador de Osos, el narrador emitirá un gruñido, para que los jugadores sepan que el oso del Domador ha sentido el peligro. Solamente se tendrá en cuenta a los vecinos que estén todavía en juego.

**Consejo para el narrador:** *para facilitar las cosas, retira a los jugadores eliminados de la partida, haciendo que se aparten de la mesa. Si el Domador de Osos está **infectado**\*, el narrador gruñirá todos los turnos, hasta que el Domador sea eliminado.*

*\* Ver el Infecto Padre de todos los Lobos, página 20.*

**Los personajes descritos a continuación son mortalmente peligrosos y pueden poner en peligro la supervivencia de la aldea.**

## *El Abominable Sectario*



*Objetivo: cumplir su propio objetivo, independientemente de su bando. Desde su más tierna infancia y quizás debido a la falta de amor o de interés prodigado por parte de sus parientes, este pobre diablo nunca ha sabido lo que es ser amado. Al crecer, transfirió todo el odio acumulado hacia todos aquellos que le son extraños. Por esta razón, es hoy conocido por el triste apodo de El Abominable Sectario.*

Antes de comenzar la partida, el narrador divide a la aldea en 2 grupos, utilizando un criterio fácilmente identificable (por sexo, los que llevan gafas y los que no, por altura, por edad, etc.), y se lo comunica en voz alta a la aldea. El Abominable Sectario pertenecerá inevitablemente a uno de los dos grupos.

El objetivo de este personaje será la total erradicación de todos los personajes pertenecientes al grupo que odia, es decir, el grupo al que él no pertenece. Si lo consigue, y solamente en este caso, ganará la partida. No tiene un poder determinado: ¡solamente podrá valerse de su

habilidad para manipular al resto de los aldeanos!

Si resulta infectado por el Infecto Padre de todos los Lobos, se convierte en Hombre Lobo.

**Consejo para el narrador:** *no es obligatorio formar dos grupos del mismo tamaño, lo importante es que sean dos grupos diferenciados. No dudes en especificar a qué grupo pertenece cada jugador si es necesario.*

## 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.

La primera noche, cuando el narrador le llame, él señalará a otro jugador como su modelo a seguir. Si durante la partida, dicho modelo muere, el Niño Salvaje se transformará en Hombre Lobo, y a partir de la noche siguiente se revelará y actuará como tal hasta el final de la partida. Por el contrario, mientras su modelo a seguir siga vivo, el Niño Salvaje actuará como un Aldeano más. Da igual que su modelo a seguir sea un Hombre Lobo, ¡eso no cambia nada! Nada impide al Niño Salvaje participar en la eliminación de su modelo si así lo desea. Si su modelo está vivo cuando se elimina al último Hombre Lobo, gana junto con los demás Aldeanos. Si su modelo muere, y no quedan más que Hombres Lobo, es también una victoria para el Niño Salvaje.

***Consejo para el narrador:*** *no revelar la verdadera naturaleza del Niño Salvaje en caso de que sea eliminado por el voto del pueblo puede ser divertido. Subsiste la duda sobre su identidad: antes de ser eliminado, ¿era un Aldeano, o un Hombre Lobo?*

## El Perro Lobo



*Todos los perros saben, en lo más profundo de su ser, que sus antepasados eran lobos, y que es el hombre el que les ha transformado en esos seres serviles y temerosos pero a la vez leales y generosos. En cualquier caso, solamente el Perro Lobo podrá decidir si obedece a su civilizado y humano amo, o si escuchará la salvaje llamada de la naturaleza, enterrada en sus entrañas.*

La primera noche, decidirá si es un Aldeano Común o si es un Hombre Lobo. Si decide ser un Hombre Lobo, despertará todas las noches y actuará como sus congéneres, participando en el ataque nocturno. Si por el contrario decide ser un Aldeano, mantendrá los ojos cerrados.  
¡Una vez se elige no se puede cambiar!

**Consejo para el narrador:** *no revelar la verdadera naturaleza del Perro Lobo en caso de que sea eliminado por el voto del pueblo puede ser divertido. Subsiste la duda sobre su identidad: antes de ser eliminado, ¿era un Aldeano, o un Hombre Lobo?*

## El Hombre Lobo Albino



*¡Este maligno personaje odia tanto a los Hombres Lobo como a los Aldeanos! En un reciente libro titulado "La Aldea", se cuenta que son fruto de una extraña mutación dentro de la población de licántropos.*

Cada noche, despierta y ataca junto con el resto de Hombres Lobo. Pero una noche de cada dos (a partir de la segunda noche), tras el ataque de los Hombres Lobo, cuando el narrador le llame, despertará él solo y podrá eliminar a un Hombre Lobo.

El propósito de este personaje es ser el único superviviente de la aldea. Solamente en este caso será el ganador de la partida.

## El Lobo Feroz



*En Castronegro, no sólo los cerditos temen al Lobo Feroz. Es una criatura enorme y voraz. ¡Por su culpa, pueblos enteros han sido borrados del mapa!*

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 para devorar a otra víctima él solo. No puede devorar a otro Hombre Lobo.

# El Infecto Padre de todos los Lobos



*El primer Hombre Lobo de nuestras tierras, el padre de todos los padres, tenía dos poderes: el primero era el de difundir su estirpe a través de un mordisco especial; y el segundo el de huir de este mundo sumiéndose en un sueño milenario. Afortunadamente para nuestros antepasados recientes, ha permanecido dormido hasta ahora.*

*Los autores de este libro desean buena suerte a los habitantes actuales de la aldea, y les informan de que el Infecto Padre de todos los Lobos está saliendo de su letargo, ¡y despertará hambriento!*

Cada noche, el Infecto Padre de todos los Lobos se despierta y actúa junto con los demás Hombres Lobo.

Pero, la noche que él decida, una vez que los Hombres Lobo se vayan a dormir, él levantará la mano. Esto significará que la víctima no ha sido devorada, sino infectada.

El Infecto Padre de todos los Lobos sólo puede utilizar su poder una vez por partida. El narrador tocará al jugador infectado, que se transformará inmediatamente (y en secreto) en Hombre Lobo, siendo a partir de ese momento uno más en los festines nocturnos de los Hombres Lobo. Si el nuevo Hombre Lobo tiene un personaje con un poder especial, éste



seguirá siendo llamado por el narrador para que utilice su poder, además de ser convocado como Hombre Lobo.

## **CONSEJOS GENERALES PARA LOS JUGADORES**

- Más que nunca, tened cuidado en los debates.
- ¿Quiénes son los jugadores que tienen siempre la misma opinión?
- ¿Quién acusa con frecuencia a los mismos jugadores?
- ¿Quiénes intentan hacernos llegar información importante sin ser descubiertos por los hombres lobo?
- Cuidado con aquellos que intenten manipularos, como el Abominable Sectario o un Aldeano-Aldeano infectado...
- La doble votación del Juez Tartamudo es un arma formidable al final de la partida, ¡utilízala con cuidado!

## **CONSEJOS GENERALES PARA LOS NARRADORES**

- Con jugadores principiantes, introduce progresivamente nuevas cartas de personajes. No pongas demasiados personajes con poderes en una misma partida. Esto podría alterar el equilibrio hacia uno u otro bando.

- No dudes en elegir a un asistente no jugador, o tener como asistente al primer jugador eliminado.
- Durante la noche, cuando llames a los personajes, puedes recordar brevemente a los jugadores principiantes el poder de cada uno.
- Será más fácil para ti gestionar la partida si anotas en un papel los personajes, el orden de llamada de los mismos y su disposición alrededor de la mesa.
- A la hora de hablar, has de ser muy cuidadoso para no dejar pistas sobre la identidad de los personajes ocultos, por ejemplo: “¡Bravo! La aldea ha eliminado a un Hombre Lobo, uh no, era el Niño Salvaje...”. Tampoco des ninguna indicación sobre el sexo del jugador “llamo al Vidente, perdón, la Vidente”.
- Da la vuelta completa a la mesa cuando tengas que hacer notar a un Aldeano que está infectado.
- Para sacar partido a estos nuevos personajes, destaca sus intervenciones sobre las de los personajes más conocidos. Los jugadores tienden a centrarse demasiado en los personajes que ya conocen y de esta forma, habrá una mejor atmósfera de juego.

## REPARTICIÓN DE ROLES

- **Personajes fácilmente compatibles:**

Aldeano, Aldeano-Aldeano, Gitana, Guarda, Cupido, Dos Hermanas o Tres Hermanos, Vidente, Hombre Lobo, Perro Lobo, Niño Salvaje, Bruja, Ladrón, Comediante.

- Se necesita una aldea muy grande para añadir a los Tres Hermanos y a las Dos Hermanas a la vez.

- **Combinación de personajes que hace la partida difícil para los Hombres Lobo:**

Zorro, Gitana, Domador de Osos, Niña, Vidente.

- **Combinación de personajes que hace la partida difícil para los Aldeanos (aunque a veces es muy divertido):**

Hombre Lobo Albino, Lobo Feroz, Infecto Padre de todos los Lobos.

- **Combinación de personajes que hace la partida muy caótica (aunque a veces es muy divertido):**

Flautista, Abominable Sectario.

- Como regla general, no utilices demasiados personajes con poderes en una misma partida. Esto podría alterar el equilibrio en una dirección u otra.

# Luna Nueva

¿Qué contiene?



**36 cartas de eventos**  
¡para partidas llenas  
de giros inesperados!

**8 variantes** como “La peste  
negra” o “Fascinación  
lupina”.

**5 personajes** adicionales.



**P**ara los jugadores que tienen la expansión “Luna Nueva” aquí os ofrecemos 2 personajes nuevos que permiten utilizar las cartas de eventos para ahuyentar a los Hombres Lobo.

## *La Gitana*



*La hermana de Esmeralda, que era conocida simplemente como la Gitana, conocía las artes del más allá. No necesitaba de ningún artificio ni ungüento para concentrarse. Simplemente contemplando en el cielo a la luna nueva era capaz de comunicarse con las almas de los caídos.*

Al principio de la partida, el narrador coge las 5 cartas de Espiritismo de Luna Nueva y las conserva en su mano.

Cada noche, el narrador llamará a la Gitana y le preguntará si quiere usar su poder.

Si es así, el narrador leerá en voz alta las 4 preguntas de una de las cartas de Espiritismo a su elección. La Gitana validará una de las preguntas con un gesto, e indicará con gestos al narrador qué aldeano tendrá que formular la pregunta.

A la mañana siguiente, el jugador designado se convierte en médium y plantea la pregunta marcada en voz alta. Con voz sepulcral, el primer jugador eliminado contesta a la pregunta con un “Síiiiiii” o un “Noooooo”. Luego la carta se retira del juego.

## El Guardia



*Todos los aldeanos han soñado con llevar este prestigioso uniforme algún día, redoblar el tambor de la Guardia y anunciar con voz poderosa los eventos importantes en la aldea entera, como si los hubiera decidido él mismo.*

Es una autoridad adicional asignada por el Alguacil a un habitante de su elección, de forma pública y representada con una carta adicional.

No puede haber una acumulación de cargos; es decir, el Alguacil no puede designarse a sí mismo.

Antes de la partida, el narrador elige un número de cartas de evento (excepto cartas de Espiritismo). Éstas serán confiadas al Guardia cuando tome posesión del título.

Cada mañana a partir del día siguiente a su nombramiento, el narrador preguntará al Guardia si tiene algo que anunciar. Si es así, leerá en voz alta una de las cartas a su elección como anuncio público.

En cualquier momento tras el anuncio de su evento y antes de la votación en la aldea, el Alguacil puede destituir al Guardia y nombrar uno nuevo.

**Consejo para el narrador:** *no prepares más de 5 cartas si los jugadores*

*no dominan Luna Nueva. Ten cuidado, algunas cartas son terribles...*

### Nota:

- Si un Guardia es nombrado Alguacil, ha de transmitir su puesto de Guardia a otro jugador.
- Si el Guardia es eliminado, será el Alguacil quien nombre a su sucesor.
- Si el Alguacil es eliminado, el nuevo Alguacil puede nombrar a un nuevo Guardia o mantener al mismo.

### 👉 **Notas adicionales para la Abnegada Sirvienta**

#### **Si el jugador eliminado por la aldea era/estaba:**

- **Un Enamorado:** la ex-Sirvienta no está enamorada, pero el antiguo amante, desesperado por haber perdido a su verdadero amor, se suicida.
- **Alguacil:** la ex-Sirvienta no lo es. El jugador eliminado, el ex-Alguacil, inmediatamente nombra a su sucesor. **Atención: no está permitido combinar el papel de Alguacil y Guardia.**
- **Guardia:** la ex-Sirvienta no lo es. El Alguacil nombra inmediatamente a un nuevo Guardia, que sí que podría ser la ex-Sirvienta. Recuerda que está prohibido combinar el papel de Alguacil y Guardia.

- **Encantado o infectado:** la ex-Sirvienta no lo está.

### Si la ex-Sirvienta estaba/era:

- **Enamorada:** ¡la Sirvienta no puede utilizar su poder!
- **Alguacil:** la ex-Sirvienta deja de serlo y nombra un sucesor inmediatamente. El nuevo Alguacil nombra entonces al nuevo Guardia, ¡que puede ser la ex Sirvienta! **Atención: no se puede combinar el papel de Alguacil y Guardia.**
- **Guardia:** la ex-Sirvienta deja de ser Guardia. No se distribuyen nuevas cartas, solamente quedarán las no utilizadas.
- **Encantada o infectada:** la ex-Sirvienta ya no lo estará.

### Si la ex-Sirvienta se convierte en:

- **Abominable Sectario:** Su objetivo será eliminar al grupo al que no pertenece, lo que puede conducir un cambio de objetivos con respecto al anterior Abominable Sectario.
- **Ángel:** no gana la partida si es eliminado en el siguiente linchamiento.
- **Caballero:** su espada causará la muerte de un Hombre Lobo si es devorado. La noche siguiente morirá el Hombre Lobo situado a la izquierda del Caballero muerto.



- **Perro Lobo:** la ex-Sirvienta elige la noche siguiente su afiliación, si se une o no a los Hombres Lobo. Esto puede causar la victoria inmediata de un bando sobre el otro.
- **Comediante:** sólo puede utilizar las cartas restantes. Si no hay ninguna disponible, lástima...
- **Cupido:** la noche siguiente, enamora a 2 nuevos amantes. Por lo tanto, puede haber 2 parejas enamoradas, o incluso un trío... ¡o una pareja doblemente enamorada!
- **Niño Salvaje:** la ex-Sirvienta elige un nuevo modelo a seguir. Puede ser el mismo jugador que antes.
- **Hermana o Hermano:** la ex-Sirvienta no sabrá quiénes son el resto de miembros de su familia. Por el contrario, los demás Hermanos / Hermanas sabrán quién es el nuevo integrante de su familia.
- **Gitana:** la ex-Sirvienta sólo puede utilizar las cartas restantes. Si no hay, lástima...
- **Lobo Feroz:** las noches siguientes, después de que los Hombres Lobo hayan atacado, La ex-Sirvienta podrá devorar a un Aldeano adicional, siempre y cuando no haya ningún lobo eliminado.
- **Infecto Padre de todos los Lobos:** la ex-Sirvienta podrá infectar a

un Aldeano, y solamente a uno, si no ha habido otro Aldeano infectado previamente.

- **Flautista:** cuando la ex-Sirvienta despierta la noche siguiente, el narrador le indicará qué jugadores están encantados. Después ella encantará a 2 nuevos jugadores.
- **Juez Tartamudo:** la ex-Sirvienta indicará un nuevo código al narrador.
- **Hombre Lobo:** la ex-Sirvienta despertará la noche siguiente a la llamada del narrador a los Hombres Lobo.
- **Hombre Lobo Albino:** la ex-Sirvienta despertará la noche siguiente, con la llamada del narrador a los Hombres Lobo, y tendrá que esperar la noche siguiente para utilizar su poder de Hombre Lobo Albino.
- **Domador de Osos:** la ex-Sirvienta tendrá que estar atenta a los posibles gruñidos del narrador.
- **Bruja:** la ex-Sirvienta recupera las 2 pociones intactas y puede utilizarlas en la noche siguiente.
- **Zorro:** la ex-Sirvienta puede utilizar el poder del Zorro, incluso si éste ha sido utilizado anteriormente. Sin embargo no sabrá la identidad oculta de los jugadores consultados anteriormente.

- **Salvador:** la ex-Sirvienta puede proteger otra vez al jugador protegido la noche anterior.
- **Aldeano/ Aldeano-Aldeano:** jugará el papel habitual de los habitantes del pueblo.
- **Vidente:** la ex-Sirvienta no sabrá la identidad oculta de los jugadores consultados anteriormente.

En esta expansión, los autores desean dar las gracias a:

Alain Balaÿ, Laurent Clavere, Maëva Da Silva, Cédric Di Noto, Christine Deschamps, Bruno Faidutti, Anne Hermine, Gregory Houdebine, Bertrand Vignon, los chicos de Quai Vert, así como a todos aquellos que han probado el juego y cuyos nombres se nos pierden siempre en el turbulento cierre del juego...

*Ilustrada por Misda & Christine Deschamps, excepto las cartas de Aldeanos, Hombres Lobo y el reverso de la cartas ilustradas por Alexios Tjoyas.  
New box layout : Tom Vuarchex*

© 2020 Asmodee Group

LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO es una marca registrada de Asmodee Group.



## Orden de aparición de los personajes, a modificar según personajes incluidos en la partida

### Preparación previa a la partida

- Separación de la aldea en 2 grupos
- Cartas de la Gitana
- Cartas del Guardia
- Cartas del Ladrón
- Cartas del Comediante

### La noche

- Comediante
- Vidente
- Zorro
- Salvador
- Todos los Hombres Lobo,
- Perro Lobo (la primera noche solamente), Niño Salvaje
- Bruja
- Gitana
- Flautista
- Jugadores encantados
- 2 Hermanas y/o 3 Hermanos (jugadores experimentados)

### Personajes llamados solamente la primera noche

- Ladrón
- Cupido
- Los amantes
- Juez tartamudo (señal)
- 2 Hermanas y/o 3 Hermanos
- El Niño Salvaje
- Domador de Osos y otros personajes...

### El día

- Descubrimiento de las víctimas
- Gruñido del Oso
- Espiritista
- Guardia
- Debate
- Linchamiento
- Abnegada Sirvienta
- Segundo voto (si el juez lo decide así)
- Ángel (solamente durante el primer linchamiento)
- Cae de nuevo la noche, etc.