

Luna Nueva

Expansión para Los Hombres Lobo de Castronegro



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

Bienvenidos de nuevo al “Valle del Búho”, como los habitantes de la zona llaman a esta región que rodea la devastada aldea de Castronegro.

Nuestro hogar se ha vuelto demasiado peligroso para algunos de nosotros, y es en este exilio auto impuesto donde hemos conseguido dar los últimos retoques a este trabajo.

Mensajeros secretos, a riesgo de sus propias vidas, han venido a buscarnos a este oculto retiro, para ofrecernos nuevas acerca de la evolución de esta terrible amenaza.

Pero el tiempo se agota mientras escribimos estas líneas. A pesar de nuestros esfuerzos, la resistencia no está aún organizada, y nuevos personajes con prometedoras habilidades se han alistado en esta batalla contra los Hombres Lobo...

Hervé el tuerto y Philippe el cojo.

¿QUÉ HAY EN LA CAJA DE "LUNA NUEVA" ?

- 1 Luz de luna (p. 6):** Juega al exterior en un ambiente mágico.
- 2 Comunidad de aldeas (p. 7):** ¿Sois muchos jugadores? Ahora podéis jugar todos juntos...
- 3 "Pues va a ser que no es..." (p.9):** Cambia el sistema de voto.
- 4 Pintadas en la pared (p. 11):** Expresa tus sentimientos en la pequeña pared trasera del ayuntamiento.
- 5 Mi otro "yo": (p. 12):** Los aldeanos tienen doble personalidad...
- 6 Festival de la cosecha (p. 14):** Los efluvios etílicos de los festejos modifican las habilidades de los habitantes de Castronegro.
- 7 La Peste Negra (p. 18):** Una sorpresa del narrador, que mantendrá en vilo a los jugadores.

8 Fascinación lupina (p. 20): ¡Ahora los Hombres Lobo resultan fascinantes!

9 Luna Nueva (p. 21): La Obra Magna de esta expansión. 36 cartas de eventos que modificarán la naturaleza de los personajes en cada amanecer.

Y por supuesto nuevos personajes

Para enriquecer tu colección: (p. 23 à 28):

El “**Protector**”, el “**Anciano**”, el “**Cabeza de turco**”, el “**Flautista**” y el “**Tonto de la aldea**”.

Contenido:

- Este librito de instrucciones
- 36 cartas de eventos para la variante “Luna Nueva”
- Una hoja con 5 pegatinas que podrás colocar en el centro de 5 de las cartas de “*Aldeano*” del juego básico “**Los Hombres Lobo de Castronegro**”. *En cada nueva partida, el moderador decidirá cuál de esas cartas representan simples aldeanos o el rol de la pegatina adherida en ella.*

LAS VARIANTES



Hay muchas variantes de las reglas básicas para jugar a “Los Hombres Lobo de Castronegro”.

Estas variantes provienen de bromas y situaciones curiosas ocurridas a lo largo de las innumerables partidas que hemos organizado, al igual que una selección de algunas de vuestras muchas propuestas publicadas en nuestra Web.

<http://www.loshombreslobo.com>

A continuación os ofrecemos las mejores de estas variantes, probadas y optimizadas para renovar la diversión de este juego.

1: LUZ DE LUNA

Esta espeluznante atmósfera es ideal para compaginar con el resto de variantes que mostramos a continuación.

Id a algún lugar al aire libre una **noche estrellada** y formad un círculo alrededor del narrador. Llevad **trajes de época** y poned **música** acorde con aquellos tiempos lejanos.

En este peculiar ambiente, donde uno casi podría oír el aullido de los lobos, poned ante cada jugador una **vela encendida**.

A partir de ahora, cada mañana, el narrador **soplará** la vela situada delante de la víctima de los Hombres Lobo, y cada tarde, después del voto, la víctima de la aldea apagará su propia vela.

Esto hará que la turba quede cada vez más en penumbra, quedando **solamente visibles** los supervivientes, preparados para ser devorados.

Incluso se puede hacer una versión mucho más **estresante** para los Hombres Lobo: **ellos mismos** deberán ser quienes, de una manera o de otra, deban apagar la vela de su víctima. Atención, si más de una vela se apaga, no hay víctima.

2: COMUNIDAD DE ALDEAS



Cuando os juntéis **muchos amigos** para jugar a “Los Hombres Lobo de Castronegro”, se pueden crear varias aldeas. Lo ideal es tener una habitación por aldea (*si jugáis al aire libre, es recomendable separar los grupos unos 20 metros*).

Cada aldea necesita un juego completo. Es recomendable que haya un narrador por aldea, pero se pueden **sincronizar** los días y las noches entre todas las aldeas.

Las partidas se desarrollan de manera normal, salvo que los jugadores pueden decidir **dejar su aldea** en cualquier momento, **excepto** durante la noche ó si han sido elegidos por el resto de la aldea para ser ejecutados.

El jugador que decida cambiar de aldea, dejará la partida **llevándose su carta** (*la cual deberá mantener en secreto*) y se integrará en otra población a su elección, siempre durante el día y aguardando a lo lejos a que el narrador autorice su ingreso en la nueva comunidad.

Para evitar un desorden demasiado grande, el/ los narrador/es podrán decidir **limitar** el tránsito de un aldea a otra (por ejemplo, un máximo de 2 salidas por aldea). Es posible que en una aldea coincidan varios personajes iguales. Incluso es posible que los Hombres Lobo de una aldea huyan de ésta por considerarla demasiado peligrosa. En este caso los aldeanos ganarían la partida.

Atención, trasladarse demasiado a menudo puede representar un riesgo adicional: los aldeanos de la zona son a menudo bastante estrechos de mente, y un recién llegado siempre es sospechoso...

Se ha dado el caso de aldeas donde todo recién llegado

ha sido sistemáticamente linchado por el tribunal popular.

3: "PUES VA A SER QUE NO ES..."



He aquí una nueva manera de votar para designar a la víctima de un linchamiento por el tribunal popular. Es una pequeña variante que se puede usar de vez en cuando durante una partida.

Todos los aldeanos en juego se levantan. El jugador situado a la izquierda de la última víctima **señala** a otro jugador y defiende su inocencia (*Después, este primer orador deberá permanecer de pie hasta que otro aldeano confíe en su inocencia*).

Cada aldeano exculpado se **sentará** después de asignar a otro integrante del pueblo como inocente, el cual a su vez hará lo mismo. Así sucesivamente hasta que sólo quede un jugador en pie. Este último jugador es la **víctima** del linchamiento popular.

De esta forma se evitan los debates.

Atención: en esta variante, los Hombres Lobo pueden **escapar** fácilmente de un justo castigo declarándose inocentes los unos a los otros. Hay que estar muy atentos acerca de quién defiende a quién. La única manera que tienen los aldeanos de asegurarse la muerte de un Hombre Lobo es que los dos últimos jugadores en votar lo sean.



4: PINTADAS EN LA PARED



Esta variante puede usarse con otras.

Antes de que caiga la noche, los habitantes de Castronegro tienen la costumbre de leer las **pintadas anónimas** que aparecen en la pequeña pared trasera del ayuntamiento.

Cada aldeano en juego deberá **escribir** una frase corta en un trozo de papel y dárselo al narrador. El autor de la “pintada” deberá permanecer en el anonimato, pero cada uno es libre de escribir lo que quiera: sospechas, advertencias, comentarios, denuncias, halagos, declaraciones de amor... Cuando todos los mensajes hayan sido recogidos, el narrador los leerá de forma **aleatoria**.

Los aldeanos podrán irse entonces a dormir, mientras con el eco de estos mensajes resonando en sus cabezas...

5: MI OTRO "YO"

A) LA PEQUEÑA COMPLICACIÓN

(De 7 a 9 jugadores. Si se desea jugar con más gente hará falta un segundo juego básico.)

En esta variante cada jugador interpretará un **rol principal**, visible para todos: la "Vidente", el "Cazador", la "Bruja", "Cupido", el "Protector", el "Anciano", el "Cabeza de turco" y hasta 2 "Aldeanos", serán los personajes a usar, repartidos a cada jugador boca **arriba** *(con el personaje visible)*. A continuación se repartirá a cada jugador una **segunda** carta boca **abajo**, a la que llamaremos carta de alineación y que podrá ser una de las siguientes: 2 "Hombres Lobo" y de 5 a 7 "Aldeanos" *(en función del número de jugadores)*. Cada jugador mantendrá esta última carta oculta mientras siga vivo. Dicha carta de alineación indica al jugador el bando al que **pertenece**: al de los Hombres Lobo o al de los

Aldeanos. El objetivo de los jugadores cuya alineación sea la de “Hombre Lobo” será eliminar a los jugadores de alineación “Aldeano”, y viceversa.

No se usarán los personajes siguientes: el “Ladrón”, la “Niña”, el “Tonto de la aldea” y el “Flautista”.

B) LA GRAN COMPLICACIÓN

Prepara las mismas cartas que en caso anterior, mézclalas y reparte **dos a cada jugador boca bajo**, de manera que ambas sean secretas.

Cosas que pueden ocurrir: la “Bruja” puede ser además “Vidente”, el “Cazador” puede ser “Protector” y el “Anciano” puede ser “Cabeza de turco”.

Cuando un jugador tenga al menos una carta de “Hombre Lobo”, será “Hombre Lobo”. Si dicho jugador tiene además una carta con poder especial, puede usarlo también.

6: FESTIVAL DE LA COSECHA



Es aconsejable añadir más Hombres Lobo de lo normal.

Todos los poderes durante esta partida se verán modificados (por la ingesta excesiva de alcohol) de la siguiente manera:

- Los “**Hombres Lobo**” sólo podrán devorar a los que están al lado de uno de ellos.
- La “**Vidente**” está borracha, y sus visiones son confusas: el jugador, como de costumbre, podrá preguntar por la identidad de un jugador, pero como respuesta, el narrador le dará la identidad de 3 jugadores: el jugador designado y sus 2 vecinos. Eso sí, el narrador no especificará quién es quién.
- El “**Cazador**” deberá escoger a su objetivo de entre uno de sus dos vecinos.

- La “**Niña**” tiene trastornos del sueño: se despierta demasiado tarde para espiar a los Hombres Lobo y sólo podrá espiar a la Bruja.
- El “**Ladrón**”, si posee dicha carta todo el día, deberá, durante la primera noche y con la complicidad del narrador, cambiar su carta por la de otro jugador a su elección. Todos los aldeanos deberán verificar su personaje a la mañana siguiente.
- El “**Alguacil**” deberá votar antes que el resto de jugadores.
- El “**Cabeza de turco**” no es linchado en caso de empate, sino que uno de sus dos vecinos (a su elección) será quién sienta la furia de la aldea.
- El “**Tonto del aldea**” no es ni más ni menos tonto de lo normal por estar borracho, nada cambia para él.
- La “**Bruja**” está perjudicada, así que solamente hace una poción (es decir, sólo podrá usar su habilidad una

vez). Además, cuando lo haga, podría haberse equivocado de receta....

Después de que la Bruja haya designado a un jugador, el narrador tirará las dos partes de la caja al suelo y según caigan dirá en voz alta el resultado de la poción:



▶ Curado



▶ Curado y transformado en “Aldeano”



▶ Curado y transformado en “Hombre Lobo”



▶ Eliminado

- “**Cupido**”, como de costumbre, escogerá a los “Enamorados” que, después de haberse reconocido, se dormirán de nuevo. Después, designará a **uno** de

los 2 enamorados y a **otro** jugador. El narrador los despierta para que se reconozcan, se hacen “Amantes” y se duermen de nuevo. Desde ahora en adelante:

- Si el “Enamorado engañado” muere, no arrastrará **a nadie**.
- Si el “Enamorado infiel” muere, los otros **dos** jugadores morirán con él.
- Si muere el amante, **solamente** morirá con él el “Enamorado infiel”, puesto que el “engañado” descubre toda la farsa

El “Enamorado engañado” no puede votar contra el “infiel”, pero éste sí que podrá romper su promesa de amor. Los “Amantes” no se podrán votar entre sí.

- El “**Protector**” sólo podrá proteger a uno de sus 2 vecinos.
- El “**Flautista**” sólo podrá encantar a un personaje por turno.

7: LA PESTE NEGRA



Para que esta variante sea interesante, deberá ser conocida exclusivamente por el narrador.

Por ello, hemos reflejado el texto, de tal manera que solamente se pueda leer ¡a través de un espejo!

Para que esta variante sea interesante, deberá ser conocida exclusivamente por el narrador.

Para ganar, los jugadores deberán darse cuenta de que hay algo raro en esta partida. En caso de que haya jugadores que ya han probado esta variante, deberán especificar claramente de que se trata de la Peste Negra. El espectáculo de total incomprensión por parte de los jugadores, quienes se acusan cada vez de manera más incoherente, resulta deliciosamente divertido para este de jugadores, ¡tan injustamente eliminados!

En una noche larga de juego, siempre es divertido meter un peduño por el Peste Negra.



El gran secreto de esta trampa varían en el hecho de que **no hay Hombrer Lobo en esta partida!**

El narrador en ningún momento indicará que se está jugando una variante especial, y **cada noche llamará** a los Hombrer Lobo, como si estuvieran en juego.

La primera noche, el **propio narrador** elegirá a las víctimas de los Hombrer Lobo. (Esta variante permite al narrador negarse de aquellos jugadores problemáticos normalmente). (¡No se permite el suicidio!).

Cada víctima será revelada como **victim** de los Hombrer Lobo, cuando, en realidad, ha perdido infectado por la terrible Peste Negra!

El resto del día se juega de la manera habitual. Mientras el resto de aldeanos discute acaloradamente, el narrador, o algún còmplice de éste, **informará** **discreetamente** a las últimas víctimas del motivo real de su muerte y que deberá ser él (o ella) quien **indique** (a narrador) quien será la siguiente "victim" de los Hombrer Lobo. El juego continuará de esta manera hasta

8: FASCINACIÓN LUPINA



Para mantenerse lo más a salvo posible, los Hombres Lobo han desarrollado una sorprendente habilidad para **hechizar** a sus víctimas, en vez de simplemente devorarlas. Las víctimas de los Hombres Lobo ya no son eliminadas del juego, pero **pierden** automáticamente todos sus poderes.

Cada noche, los “Hombres Lobo” elegirán a una víctima a hechizar. Entonces, el narrador tocará la cabeza del jugador elegido, para hacerle saber que ha caído bajo el influjo licántropo...

Por la mañana, dicho personaje se mantendrá en el anonimato.

A medida que las noches pasen, habrá cada vez más aldeanos hechizados. **Atención:** si uno de los hechizados es linchado, el resto de víctimas atrapadas en el hechizo lupino también mueren...

Los Hombres Lobo ganarán la partida si consiguen hechizar al **penúltimo** lugareño.

LUNA NUEVA



Cada mañana, excepto la primera, un evento sacude la tranquilidad del pueblo de Castronegro.

Mezcla las cartas y disponlas boca abajo en un mazo sobre la mesa. A partir de ese momento, cada mañana, cuando la aldea despierte, el último jugador eliminado leerá en voz alta la primera carta del mazo. Dicho evento podrá tener un efecto inmediato , temporal  o permanente .

Observaciones:

- Las primeras veces que juegues esta variante, es preferible sacar una carta de evento cada 2 o 3 mañanas.
- Un narrador experimentado puede personalizar el mazo de cartas de eventos, para animar la partida a su gusto. También resulta interesante elegir ciertas cartas permanentes  y aplicarlas desde el principio de la partida.

EXPLICACIÓN DE LA CARTA DE ESPIRITISMO

Cuando se roba una carta de evento de “Espiritismo”, el jugador situado a la **izquierda** de la última víctima se transforma en “Médium”. Mientras el resto de aldeanos se cogen de las manos, éste deberá leer en **voz alta** las preguntas que aparecen en la carta de evento.

Después, se dirigirá a la **primera víctima** del juego y le hará solamente una de esas preguntas.

El alma torturada de la primera víctima responderá con un “**Sí**” o “**No**”.

Ayuda:

Si tienes alguna duda o pregunta acerca del funcionamiento de alguna carta de evento, háznoslo saber a través de nuestra Web:

www.asmodee.es

NUEVOS PERSONAJES

En esta expansión aparecen nuevos personajes, y su orden de entrada en escena*:



1 - el "Tonto de la aldea"



4 - el "Protector"



2 - el "Anciano"



5 - el "Flautista"



3 - el "Cabeza de turco"

* See page 32 the order for calling on the characters.



EL "TONTO DE LA ALDEA"

¿Dónde se ha visto que haya un pueblo sin un "Tonto"? No suelen servir para nada útil, pero son tan inocentes que nadie le desea ningún mal...

Si la aldea **vota en contra de él**, el Tonto de la aldea muestra su carta. En ese instante la turba enfurecida se da cuenta de su error y avergonzados, le **indultan** inmediatamente.

A partir de ese momento, el Tonto de la aldea sigue jugando, pero **pierde** su derecho a voto para el resto de la partida (*¿De qué vale el voto de un tonto?*)

NOTA:

- Si los **Hombres Lobo** atacan a este personaje, muere.
- Si el Tonto era el **Alguacil**, el cargo se pierde para el resto de la partida.
- Si el **Cazador** dispara al tonto, éste muere.



EL ANCIANO

Ha superado victorioso todas las pruebas que le ha puesto la vida, desarrollando una resistencia extraordinaria ante cualquier contratiempo... Los Hombres Lobo deberán atacarle 2 veces para devorarlo...

La **primera** vez que el Anciano es atacado por los Hombres Lobo, éste **sobrevive**, y el narrador de juego no muestra su carta. Si el anciano es atacado una **segunda** vez, morirá y su carta será mostrada.

El linchamiento popular, el veneno de la “Bruja” o el disparo del “Cazador”, sin embargo sí que **eliminan** al anciano en el primer intento. Sin embargo, desolados ante la perspectiva de haber acabado con semejante pozo de sabiduría, **todos** los aldeanos **pierden** sus poderes especiales hasta el final de la partida.

NOTA:

Si el Anciano es curado por la “Bruja”, solamente recupera una de sus vidas. *(Variante para los valientes: Si el “Anciano” muere a manos del pueblo y el “Tonto de la aldea” ha sido revelado, éste morirá también, ya que, la muchedumbre, turbada por el giro de los acontecimientos, decide condonar el perdón anteriormente otorgado al “Tonto del pueblo”)*



EL CABEZA DE TURCO

Es muy triste, pero cuando algo no funciona, siempre es él quien sufre injustamente las consecuencias...

Si el resultado de la votación popular es **empate**, este personaje será **linchado** para aplacar disputa alguna. Por eso, el “Cabeza de turco” debe maniobrar con extremo cuidado para evitar este triste final. Si el “Cabeza de turco” es linchado, aún le queda una última prerrogativa: éste jugador **asignará** qué aldeanos tienen derecho a voto en el próximo linchamiento.

NOTA:

Designando a **un solo** jugador con derecho a voto, haces que dicho aldeano tenga un montón de papeletas para ser devorado esa misma noche... si se diera el caso, no habría linchamiento al día siguiente. *(A menos, claro está, que el aldeano designado sea un Hombre Lobo, o que los Hombres Lobo decidan intencionadamente dejar a ése aldeano vivo...)*



EL PROTECTOR

Este poderoso personaje puede preservar a los Aldeanos del ataque de los Hombres Lobo...

Cada noche, el narrador llamará a este personaje **antes** que a los Hombres Lobo. El Protector indicará al narrador a qué jugador protege (*es costumbre que el Protector reproduzca en este momento el gesto que aparece en su carta*).

El jugador elegido estará **protegido** durante esa noche (*y solamente esa noche*) contra el ataque de los Hombres Lobo.

NOTA:

- El Protector tiene derecho a **protegerse** a sí mismo.
- El Protector no puede proteger a la misma persona dos noches **seguidas**.
- Esta protección no tiene ningún efecto sobre la “Niña”. (*Nada puede proteger de los problemas a un ser que se encuentra al borde de una rebelión adolescente*)



EL FLAUTISTA

Humillado y expulsado de la aldea, ha vuelto años más tarde bajo una falsa identidad para llevar a cabo su terrible venganza.

Cada noche, el narrador llamará al Flautista, y éste **hechizará a dos aldeanos**, que serán avisados por el narrador con un suave toque en el hombro. El Flautista dormirá de nuevo. En ese momento, el narrador pedirá a todos los hechizados (*nuevos y viejos*) que se **despierten** y se reconozcan, antes de volver a dormirse.

En el momento en que **todo el pueblo** esté hechizado, el Flautista **gana** la partida (*Incluso si esto ocurre como resultado de un linchamiento, o un ataque de los Hombres Lobo*).

NOTA:

- El Flautista no puede hechizarse a sí mismo.
- Los jugadores hechizados conservan todos sus poderes y características.
- El hechizo del Flautista no se transmite entre

Los autores quieren agradecer su colaboración:

*Al fabuloso equipo de Tours (Alexandre, Catherine, François y otros)
por sus famosas veladas de Hombres Lobos y las variantes sugeridas,
a la banda de A.J.T. en Nantes, Manu95 y su equipo. Gracias a todos
aquellos que propusieron sus ideas en nuestro foro o en la Web.
Y gracias a todos los que nos leéis.*

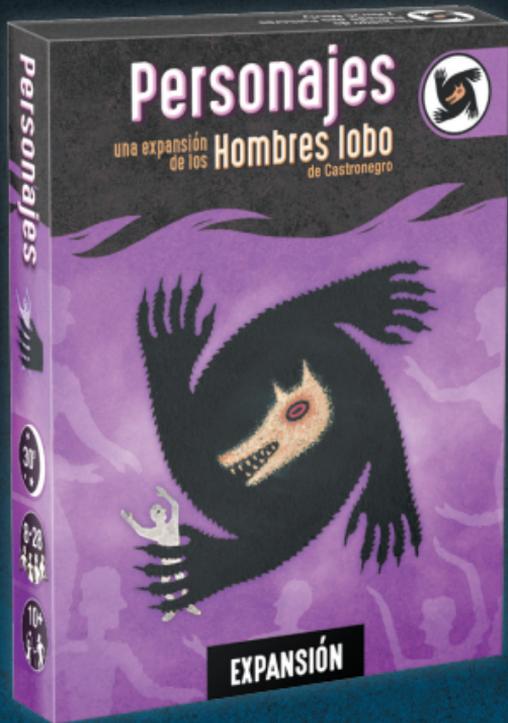
Ilustración de cubierta y cartas: Alexios Tjoyas

Ilustración de la página 32: Naïade

Nueva maquetación de la caja: Tom Vuarchex

© 2022 Asmodee Group
LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO es una marca
registrada de Asmodee Group.





Un juego de
Philippe des Pallières
& Hervé Marly



Personajes

¡Descubre otra expansión para los Hombres Lobo de Castronegro!



En esta expansión encontrarás Hombres Lobo aún más aterradores como el Lobo Feroz, que se come a dos aldeanos cada noche, y el Infecto Padre de todos los lobos, que puede convertir a un aldeano en Hombre Lobo.



Se enfrentarán a nuevos personajes del bando de la Aldea, como el poderoso Domador de Osos o el astuto Zorro, y hay muchas otras sorpresas...



Esta caja contiene 22 cartas, 16 de las cuales son nuevos personajes.



¡También encontrarás dos nuevos personajes que funcionan específicamente con las variantes introducidas en esta expansión **Luna Nueva!**



El nuevo orden de actuación de los personajes:

LADRÓN

(sólo en la primera ronda)

CUPIDO

(sólo en la primera ronda)

ENAMORADOS

(sólo en la primera ronda)

PROTECTOR

VIDENTE

HOMBRES LOBO/NIÑA

BRUJA

FLAUTISTA

JUGADORES HECHIZADOS