La Aldea

Una expansión para Los Hombres Lobo de Castronegro

Un juego de Philippe des Pallières y Hervé Marly

Para 8 - 18 jugadores, a partir de 10 años.

Tras la terrible tragedia llamada Luna Nueva,
Castronegro quedó en ruinas.

Muchos años después, unos valientes expatriados lo reconstruyeron piedra a piedra gracias al tesoro que habían acumulado tras la publicación de su última aventura.

Así, lanzaron un llamamiento apasionado a todos aquellos aventureros sin hogar, aquellos que habían disfrutado de su saga épica, para que uniesen a ellos en esta nueva aldea ejemplar.

Poco a poco, acudieron voluntarios de todo el país en masa y comenzaron a llenar las casas nuevas, las granjas y las tiendas. Poco a poco, fueron construyendo una vida digna en aquel maravilloso lugar.

Algunos incluso acamparon en la plaza del pueblo a la espera de que alguna casa quedase libre.

La escuela volvió a llenarse con las risas de los niños y la taberna bullía con el ruido de charlas alegres y con el tintineo de las jarras rebosantes. Sin embargo, últimamente corre un rumor preocupante: se cree que algunos hombres lobo siniestros pueden haberse infiltrado en la nueva comunidad.

Lord Philippe Pallières y el Alcalde Hervé Marly.

Contenido

1 reglamento

29 fichas de roles visibles

14 cartas de edificio

Una hoja con 2 pegatinas para colocarlas en el centro de 2 cartas de Aldeano Común del juego de *Los Hombres Lobo de Castronegro*. El rol de la pegatina se aplica en cada partida que se juegue con la expansión *La Aldea*.

2 fichas (Cuervo/Fuego)

Fichas de roles visibles

Estas fichas sirven para asignar los roles de todos los jugadores, según elija el narrador.

15 hatillos de Vagabundo

6 carretillas para los Granjeros

El rosario del Confesor

El mortero del Boticario

La llave del Alcalde

La cuchilla del Barbero

El pan del Panadero

La copa del Tabernero

La campana de la Escuela

El blasón del Noble

Cartas de edificio

Algunos de los habitantes de Castronegro ocupan un edificio y esto les confiere un poder adicional.

- Hay poderes permanentes que permanecen activos durante toda la partida.
- Hay poderes únicos que solo se pueden utilizar una vez.
- Hay poderes permanentes que el jugador puede perder si se cumplen ciertas condiciones.

Si se destruye un edificio, su ocupante pierde el poder asociado a este. En ese caso, el narrador recoge la ficha y la retira del juego.

Si se elimina a un ocupante del juego, debe entregar su ficha al narrador. Su edificio queda vacío y puede lo puede utilizar un Vagabundo.

El Alcalde puede designar a un Vagabundo que, si lo desea, podrá pasar a ocupar este edificio y se beneficiará de su poder, completamente restablecido en ese caso.

Las Granjas

ocupadas por los Granjeros.
(hay 6 granjas en juego.)

Poder permanente.

En nuestra querida comunidad, los granjeros son numerosos, e importante su poder.

- Desde el segundo turno, los Granjeros votan para designar de entre ellos al Alguacil.
- Si éste es eliminado, él mismo designa a su sucesor de entre los Granjeros supervivientes.
- Si mueren todos los Granjeros, no hay Alguacil.

La Iglesia

ocupada por el Confesor.
Poder único.

Este personaje puede escuchar en confesión a otro jugador a su elección, descubriendo así sus secretos.

- En cualquier momento del día, incluso después de la votación de la aldea, el Confesor designa a un jugador, que deberá mostrarle su carta de personaje inmediatamente.

La Choza

ocupada por el Boticario.
Poder único.

En unos pocos segundos, el talento de nuestro Boticario puede devolverte la juventud junto con todos sus beneficios.

- En cualquier momento del día, el Boticario puede restablecer a un jugador su poder único si éste ya ha sido utilizado. El narrador devolverá al jugador la ficha que restablece el poder ligado a su edificio (para un nuevo uso solamente).

La Escuela

ocupada por la Institutriz.
Poder permanente.

En la aldea, la Institutriz amonesta a aquellos que, faltos de educación, señalan con el dedo.

- Cada día, justo antes de las votaciones, la Institutriz puede prohibir el voto a 2 jugadores durante ese turno. Ella no vota nunca.
- Tanto la Institutriz como los jugadores amonestados pueden participar en el debate.
- La Institutriz puede prohibir el voto al Tabernero.
- La Institutriz nunca puede amonestar a un Vagabundo.

La Panadería

ocupada por el Panadero.
Poder permanente.

En Castronegro, él es el primero que se levanta para preparar el pan. De hecho, madruga tanto que a veces, entre las brumas que preceden al alba, cree haber visto las siluetas de los terribles Hombres Lobo regresando a su cubil…

- Cada noche, inmediatamente después de que el narrador haya dicho la frase “los Hombres Lobo vuelven a dormirse”, el Panadero abre los ojos.

  Después de unos instantes, el narrador le manda dormir de nuevo.

La Barbería

ocupada por el Barbero.

Poder único.

Este Barbero es un auténtico artista del rasurado. Pero además, a veces, se sirve de su afilado instrumento de trabajo para tomarse la justicia por su mano, degollando a aquel que considera sospechoso…

- En cualquier momento del día, el Barbero puede eliminar al jugador que él elija.
- Si el jugador degollado resulta ser un Hombre Lobo*, el Barbero será felicitado por el resto de los habitantes y su crimen será perdonado. En caso contrario, el Barbero será también ejecutado.
- El Barbero no puede eliminar a un Vagabundo.

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

La Taberna

ocupada por el Tabernero.
Poder permanente y condicional.

Para prosperar en su negocio, el Tabernero no hace ascos a ningún tipo de clientela. Es por esto que su taberna está abierta desde el alba hasta altas horas de la noche…

- Los Hombres Lobo no pueden devorarle durante la noche.
- Los aldeanos no pueden votar en su contra durante el día.
- La costumbre es que el Tabernero vote antes que el resto de los jugadores (salvo si ha perdido la inmunidad), ya que esto puede complicarle un poco más las cosas a la hora de mantenerse a salvo.
- Si él ha votado en contra de una persona que ha sido eliminada (aunque ésta sea posteriormente indultada) pierde su inmunidad y su ficha.

Nota: por supuesto, todos los poderes especiales pueden aplicarse contra él (su inmunidad es sólo relativa).

El Ayuntamiento

ocupado por el Alcalde.
Poder permanente.

Es la máxima autoridad de Castronegro, y sobre él recae la responsabilidad de asignar a los Vagabundos aquellos edificios que estén abandonados.

- En el momento en el que un edificio queda libre, el Alcalde puede alojar en él a un Vagabundo de su elección. Dicho jugador cambiará de lugar situándose detrás del edificio y consiguiendo la ficha de su nuevo alojamiento, en caso de que ésta hubiera sido utilizada anteriormente.

- Si una mañana aparecen varios edificios sin dueño, se procederá igual con cada una de las edificaciones.

Nota: en caso de que el Alcalde muera, la reasignación de edificios cesará. El Ayuntamiento quedará vacío. ¡Los Vagabundos deberán intentar por todos los medios mantener al Alcalde vivo si quieren llegar a ocupar un edificio!

El Palacete

ocupado por el Noble.
Poder único.

Es bien cierto que a veces su actitud altiva puede llegar a ser enervante, pero es el único que por una antigua tradición mantenida hasta nuestros días, puede indultar a un condenado. El Noble es, a pesar de todo, un personaje respetado con el que es mejor estar a buenas.

- Después de cualquier votación, el Noble puede, a petición de la futura víctima, indultar a un aldeano que haya sido elegido por el resto de la aldea. El jugador no será eliminado y no mostrará su carta de personaje.

- Un Noble egoísta puede guardarse el derecho a indultar para sí mismo...

Los Vagabundos

(no ocupan ningún edificio.)
Poder permanente.

Estos valientes trotamundos sin hogar, aspiran a formar parte de la aldea, para dar rienda suelta a su deseo de ser útiles a la comunidad.

- Los poderes de la Institutriz, el Barbero, el Cuervo y el Pirómano no tienen efecto sobre los Vagabundos.

- En el momento en que un edificio quede disponible, el Alcalde puede realojar en él a un Vagabundo a su elección. El jugador cambiará de sitio, ocupando el edificio en cuestión, entregará su ficha de Hatillo, y recuperará la ficha del edificio, si ésta hubiera sido utilizada con anterioridad.

- Un Vagabundo puede rechazar ocupar un edificio propuesto por el Alcalde.

Cartas de Personaje

El Pirómano

(despierta durante la noche)

Como su nombre indica, este personaje tiene una terrible obsesión. ¡Esperemos que pueda mantener su compulsión pirómana controlada, y que se ocupe sólo de la casa correcta y en el momento adecuado para ser de utilidad a la aldea!

Cuando el narrador le llama puede, **una sola vez por partida**, señalar uno de los edificios, sobre el que el narrador colocará el marcador de Fuego.

A la mañana siguiente, después de que todos los aldeanos hayan constatado los daños, el edificio se retira del juego. El ocupante no queda eliminado del juego, sino que se convierte en Vagabundo.

Si el edificio quemado pertenece a una víctima de los

Hombres Lobo, el Hombre Lobo más cercano a la derecha de la víctima muere carbonizado. Los demás lupinos huyen aterrados de las llamas sin culminar su ataque. En este caso no habrá víctimas esa noche.

Atención: este personaje sólo se puede utilizar si se está jugando con los edificios.

El Cuervo

(despierta durante la noche)

Este individuo adora dar a conocer sus sospechas de forma secreta. Mientras despunta el alba, se dedica a publicar escritos plagados de pérfidas acusaciones, dirigidas contra el dueño del edificio en el que aparece la nota. ¡El impacto de estos panfletos suele ser tan grande como la falta de coraje de este pájaro!

Al final de cada noche, cuando los Hombres Lobo se han ido, el narrador le llama y el Cuervo puede señalar a un

jugador del que sospeche. El narrador colocará el marcador de nota anónima (marcador de Cuervo) sobre el edificio del jugador escogido. Este jugador tendrá automáticamente 2 votos más en contra en la siguiente votación. El Cuervo puede poner el panfleto anónimo sobre la Taberna, incluso si el Tabernero aún no ha perdido su inmunidad al votar a un jugador que haya resultado eliminado.

El Cuervo nunca puede señalar a un vagabundo.

Atención: este personaje sólo se puede utilizar si se está jugando con los edificios.

Ilustración del Cuervo: Alexios Tjoyas
Ilustración del Pirómano: Stéphane Poinsot
Ilustración de la Aldea: Cloé Dessolain
Diseño de la caja: Tom Vuarchex

Philippe des Pallières y Hervé Marly quieren dar las gracias a los cientos de personas que nos han ayudado desde el inicio de nuestra aventura con los Hombres Lobo de Castronegro y que son demasiado numerosas para poder mencionarlas aquí.

Un juego de Philippe des Pallières y Hervé Marly.

© 2021 Asmodee Group.
Los hombres lobo de Castronegro *es una marca registrada de Asmodee Group.*

Orden para llamar a los personajes

Personajes que despiertan la primera noche

- El ladrón
- Cupido
- Los Enamorados

Cada Noche:

- La Vidente
- Los hombres lobo (La Niña Pequeña)
- El Panadero
- La Bruja
- El Cuervo
- El Pirómano

Cada día:

- Se revelan las víctimas
- Se debate
- Se vota
- Se vuelve a empezar desde la sección “cada noche”, etc.