

El Cazador



Si es devorado por los Hombres Lobo o linchado por los Aldeanos, el Cazador debe disparar antes de morir, eliminando con este tiro a un jugador a su elección.

Caso particular: si el Cazador es el enamorado de un jugador eliminado y muere de pena, antes de abandonar la partida debe eliminar inmediatamente a otro jugador a su elección. Esto puede llevar a una situación en la que no quede ningún superviviente en la partida. En este caso, ninguno de los bandos gana.

La Niña Pequeña



La Niña Pequeña puede, entreabriendo los ojos, espurar a los Hombres Lobo por la noche, mientras estos cometan sus horribles actos.

Si es sorprendida por alguno de los Hombres Lobo, morirá automáticamente (en silencio) en lugar de la víctima designada.

La Niña Pequeña sólo puede espiar por la noche, durante el turno de actividad de los Hombres Lobo. No se puede hacer pasar por un Hombre Lobo y abrir totalmente los ojos.

El Protector



Este poderoso personaje puede proteger a los Aldeanos del ataque de los Hombres Lobo... Cada noche, el narrador llama 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 ese 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. Aunque le elijan como víctima, no será eliminado.

Atención: el Protector tiene derecho a protegerse a sí mismo. No puede proteger a la misma persona dos noches seguidas. Esta protección no tiene ningún efecto sobre la Niña Pequeña (nada puede proteger de los problemas a un ser que se encuentra al borde de una rebelión adolescente). No protege ni del Flautista ni de la infeción por parte del Infecto Padre de todos los Lobos.

Ha superado victorioso todas las pruebas que le ha puesto la vida, desarrollando una resistencia fuera de lo común. Los Hombres Lobo deben atacarle 2 veces para devorarlo.

La primera vez que el Anciano es atacado por los Hombres Lobo, éste sobrevive, y el narrador 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, el disparo del Cazador o la navaja del Barbero 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. No le afecta la infección del Infecto Padre de todos los Lobos si es la primera vez que le muerden.

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).

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 la disputa. Por eso, el Cabeza de turco debe maniobrar con extremo cuidado para evitar este triste destino.

Atención: 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.

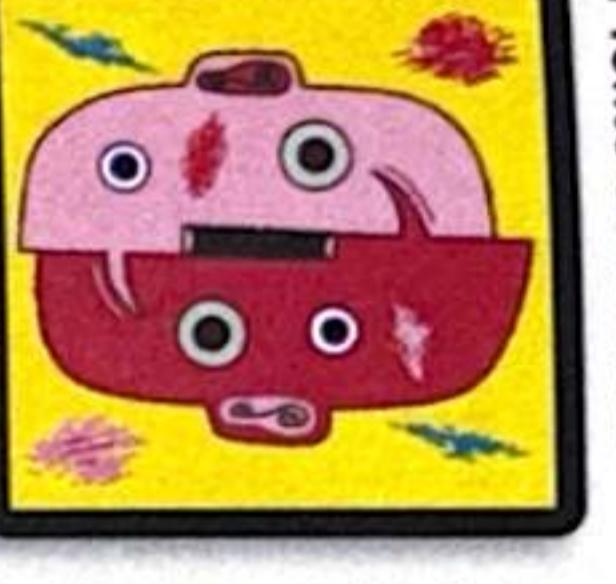
Las Dos Hermanas (despiertan durante la primera noche)



Algunos lugartenientes las confunden cuando se cruzan con alguna de las Dos Hermanas al dar la vuelta a una esquina. La sonrisa que aparece en la

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 ese aldeano vivo...).

El Tonto de la aldea



¿Dónde se ha visto un pueblo sin un Tonto? No suelen servir para nada útil, pero son tan inocentes que nadie les desea ningún mal... Si la aldea vota en su contra, 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, sigue jugando pero pierde su derecho a voto para el resto de la partida. ¿Qué vale el voto de un tonto? No habrá ninguna otra votación en este turno.

Atención: 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.

Los Tres Hermanos

(despiertan durante la primera noche)



Algunos lugartenientes 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: 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 Zorro

(despierta durante la noche)

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.

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.

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.

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

infectedo*, el narrador gruñirá todos

los turnos, hasta que el Domador sea

eliminado.

* Ver el *Infectedo Padre de todos los Lobos*,

página 8.

El Juez Tartamudo



El hijo menor

del molinero

era bueno en la

escuela y soñaba

con convertirse

en abogado.

Mientras

su padre

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!

Ver también el *Guardia*, página 23.

salió adelante timando a sus clientes con la harina, a él le envió a estudiar derecho a la gran ciudad. Un ligero defecto en él 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 él 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 ni 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: para facilitar las votaciones, para ver si se realiza el signo pactado.

Si el Caballero es devorado, queda eliminado de la partida, pero uno de los Hombres Lobo enferma a causa de la hambre 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 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 Ladrón (despierta la primera noche)

Si queremos jugar con el Ladrón, habrá que añadir dos cartas de Aldeano Común adicionales a las cartas ya elegidas para la partida.

Tras repartir los personajes a los jugadores, las dos cartas sobrantes se dejan boca abajo en el centro de la mesa.

Durante la primera noche, el Ladrón

podrá descubrir esas dos cartas, y

cambiar su carta por una de ellas. Si las

dos cartas son Hombres Lobo, estará

obligado a cambiar su carta. Jugará con

el personaje elegido hasta el final de

la partida.

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 infectedo*, 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

infecteda*, sigue estándose.

Si la Abnegada ex-Sirvienta se convierte

en:

- Flautista: el narrador indicará a este

Tan pronto pueden ser aliados de la aldea como convertirse en enemigos. Durante la partida, pueden cambiar de bando o de personaje. **Objetivo:** hacer ganar a su bando.

Los ambiguos

Si el Comediante, Guardia o Gitana no se colocan cartas nuevas, simplemente permanecen las cartas no utilizadas.

Para ver más detalles, visita www.loups-garous.com.

* Ver el *Infectedo Padre de todos los Lobos*, página 8.



El Comediante (despierta durante la noche)

nuevo Flautista qué jugadores están encantados.

- Comediante, Guardia o Gitana: no se

colocan cartas nuevas, simplemente

permanecen las cartas no utilizadas.

Para ver más detalles, visita www.loups-garous.com.

* Ver también el *Guardia*, página 23.

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.

Sirviéndole la carta, 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.

* Ver el *Infectedo Padre de todos los Lobos*, página 8.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose 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.

El Comediante (despierta durante la noche)

Este cómico incansable se detuvo en la pequeña aldea para realizar unas pocas actuaciones

dirigiéndose hacia el sur para pasar el invierno en tierras más hospitalarias.

