

Adaptación del juego los hombres lobo de Castronegro.

Los Hombres Lobo de Castronegro es un juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos. Uno de ellos es minoritario (los hombres lobo) y los integrantes se conocen entre ellos, mientras que el otro, mayoritario (los aldeanos), desconocen quiénes son sus compañeros. En cada ronda, los hombres lobo acabarán con un aldeano poniéndose de acuerdo, dando pie a una fase en la que todos los jugadores discutirán para decidir a qué jugador ajustician. Así hasta que uno de los dos bandos se proclame vencedor.

El primer concepto es el de los bandos. Los jugadores serán distribuidos en dos equipos. El más numeroso será el de los aldeanos (habitantes de Salamanca). Los integrantes de este grupo no conocerán la identidad de ningún otro jugador. El otro equipo estará formado por los **Hombres Lobo** (Sempronio y Pármene). El objetivo de ambos grupos es acabar con el otro.



Personajes

La mecánica principal del juego será el debate y las votaciones, mediante las cuales los jugadores elegirán a quien matan para revelar su identidad. El **narrador** será un jugador externo que no participará en la partida, pero que funcionará como hilo conductor de la misma, evitando bloqueos y animando el debate. Los personajes y sus roles aparecen descritos al final del documento.

Desarrollo de la Partida

Una partida a **Los Hombres Loco de Castronegro** se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de rondas. Estas rondas estarán guiadas por el narrador y se componen de dos fases: fase de noche y fase de día.

Fase de Noche

El narrador ordenará a todos los jugadores que cierren los ojos. Para ello dice “se hace de noche, Salamanca duerme, los jugadores cierran los ojos”. Tras esto, el narrador irá nombrando determinados roles que abrirán los ojos y ejecutarán una determinada acción. Tras esto, el narrador les indicará en voz alta que cierren los ojos diciendo en voz alta “Sempronio y Pármene han saciado su codicia vuelven a dormirse y sueñan con próximas fechorías”.

Fase de Día

El narrador mandará despertar a todos los jugadores diciendo “amanece en la aldea, todo el mundo despierta y abre los ojos. Todo el mundo salvo...” y aquí indicará qué jugador ha sido asesinado. El jugador asesinado revelará su carta y dejará de participar en la partida, no teniendo que seguir las indicaciones del narrador, aunque tendrá prohibido interferir en lo que queda de partida.



Celestina: sabe preparar **dos pociones mágicas** muy poderosas. Una puede **resucitar** a un jugador muerto por los hombres lobo y la otra puede **matar** a un jugador. Pero solamente las podrá utilizar **una vez** durante toda la partida. El narrador la despertará después del turno de Sempronio y Pármeneo (los hombres lobo)



Calisto: Se caracteriza por ser un romántico, representante del amor cortés. Está locamente enamorado de Melibea. El narrador los despertará en la primera noche. Ambos deben intentar **permanecer vivos** durante toda la partida porque si uno de ellos es eliminado, el **otro muere** de pena inmediatamente.



Melibea: Temerosa de defraudar a sus padres y perder su honra, por lo que no duda en actuar en secreto. Está locamente enamorada de Calisto. El narrador los despertará en la primera noche. Ambos deben intentar **permanecer vivos** durante toda la partida porque si uno de ellos es eliminado, el **otro muere** de pena inmediatamente.



Sempronio: Se caracteriza por la agresividad, egoísmo, codicia, deslealtad. El narrador los llamará cada noche e intentarán robar y asesinar a los aldeanos que duermen plácidamente. Su meta es **acabar con todos** ellos sin ser descubiertos.



Pármeno: Aunque fiel, se deja arrastrar por el mundo de la avaricia y de la lujuria. Al igual que Sempronio El narrador los llamará cada noche e intentarán robar y asesinar a los aldeanos que duermen plácidamente. Su meta es **acabar con todos** ellos sin ser descubiertos.



Pleberio: profundamente preocupado por el bienestar de su hija Celestina, tiene el poder de **matar a otro jugador** si es eliminado.



El alguacil de Salamanca: esta carta es entregada a uno de los jugadores además de su carta de personaje. El Alguacil es elegido por votación. Los votos de ese jugador para elegir qué personaje hay que eliminar valen **doble**. Si el jugador es eliminado, en su último suspiro designa a su sucesor.



Habitantes de Salamanca: No tienen ninguna habilidad particular. Sus únicas armas son la **capacidad de análisis** de los comportamientos para identificar a los Hombres Lobo, y su **poder de convicción** para impedir la ejecución de inocentes.