



COCHINILLO
35

IV Salón del cómic de Castilla La Mancha “Manchacómic” Rol en Vivo Los Lobos de Castronegro

MANCHACÓMIC

Manchacómic es un proyecto colectivo organizado por **ZONA 84** y la Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real (**AMICO**).

Manchacómic es un gran evento cultural con un carácter no lucrativo y gratuito.

El evento está dirigido para **todos los públicos** y cubrirá una amplia de variedad de temáticas. Habrá concursos, gymkhanas, talleres, torneos, encuentro con autores, masterclass y conferencias sobre el extenso mundo del **cómic**, en todas sus variantes, aplicaciones y relaciones (*literatura, ilustración, cine, animación, videojuegos, cosplay, juegos de mesa, wargames, música, gastronomía, etc...*) de éste con el resto de las artes, la educación, la cultura,....

El evento tendrá una duración de 3 días, del 06 al 08 de Octubre de 2017 en la localidad de Ciudad Real.

Rol en Vivo Los lobos de Castronegro:

La partida de Rol en vivo de **Los lobos de Castronegro** se celebrará el **viernes 6 de octubre a las 19:00 h** en el **Antiguo Casino de Ciudad Real**, situado en el Parque del Prado de Ciudad Real, como una más de las actividades del IV Salón del Comic de CLM “Manchacómic 2017”.

Para más información y novedades consultar la web de Manchacómic: www.manchacomic.es





Rol en Vivo los Lobos de Castronegro

Título de la Actividad:	Los Lobos de Castronegro
Jugadores:	30
Tiempo de juego:	2 horas. Partida iniciática + Partida Oficial
Nivel de dificultad:	Bajo
Edades:	14-99 años

Presentación del Juego

En lo más profundo de las montañas Gallegas, la pequeña aldea de Castronegro es desde hace algún tiempo presa del ataque de Hombres Lobo. El rey, cansado del exterminio que sufren sus siervos, ha enviado al inquisidor Fray Tomas para acabar con esta plaga. Los aldeanos, obligados a tener que despertar sabiendo que uno de sus vecinos puede haber sido víctima de estos monstruos. Ahora se enfrentan a un hombre sin corazón cuya única meta es destruir a los hombres lobo, aunque para ello tenga que reducir toda la aldea a cenizas.

Resumen de Reglas

El juego es una adaptación del juego de cartas "Los Hombres Lobo de Castronegro" (Les Loups-Garous de Thiercelieux en su edición original francesa) creado en 2001 por Dimitry Davidoff, Philippe des Pallières y Hervé Marly.

FASE I (Preparación)

Se preparan tantos trozos de papel en blanco como jugadores vayan a participar (preparación para 20 jugadores):

- En tres de ellos se escribe la palabra LOBO
- En uno de ellos se escribe la palabra BRUJA/BRUJO
- En el resto ALDEANO

Todos los papeles se introducen una bolsa y cada jugador saca el papel que interpretara sin que el resto de jugadores los sepa.

Por último se elige a un jugador para que este sea el alcalde, este personaje tendrá un poder especial durante la partida, pero esto se indica más adelante.

Todos los jugadores se sientan y se solicita que cierren los ojos. El Narrador, que interpretara el papel del inquisidor Tomas, pide que abran los ojos los LOBOS para que puedan reconocerse. Luego se pide que los cierren y se pide que abra los ojos el BRUJO/BRUJA. Una vez reconocido por el Narrador, se le pide que cierre los ojos y empezaría el primer día con una descripción de la aldea el entorno, llegada del inquisidor, las aldea se cierra por completo para que nadie pueda huir, etc. Se puede usar efectos de sonido de fondo, tal como el sonido de la lluvia o del viento para introducir más a los jugadores.

FASE II (Juego)

Tras la sucesión del turno de preparación y la elección de Alcalde, se procede a jugar la primera noche.

Durante la Noche todos los jugadores duermen y el Narrador irá llamando a cada personaje en el siguiente orden:



- BRUJO/BRUJA: elige un jugador y el Narrador, con un gesto con la cabeza, le indicara si es un hombre lobo o solo un aldeano.
- HOMBRES LOBO: eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándolo al Narrador. Si no hay unanimidad, no hay muerte, por lo que dispondrán de un tiempo limitado para elegir a su víctima (a discreción del Narrador).

Una vez han jugado los personajes anteriormente descritos, se procede a la fase de Día. El narrador indicará quién ha muerto esa noche (El jugador puede permanecer en la sala y no cerrar los ojos en el turno de noche, pero no puede hablar) a continuación los jugadores que sigan vivos debaten.

Solo hay una regla, no pueden acusar con el dedo, deben nombrar al acusado por su profesión. “Tu panadero”, “Creo que vi al herrero...”, etc. A partir de ese momento el jugador debe interpretar el papel asignado, pudiendo añadir todas las filigranas que consideren, un acento extraño, un tic, etc. Su historia debe mantenerse durante el resto de noches puesto que el Narrador (en el papel de Inquisidor) ira buscando la forma de acusarlo como Hombre Lobo, y por tanto el pueblo podrá seleccionarlo para lincharlo y por tanto, eliminarlo del juego.

Los hombres lobo intentarán hacerse pasar por aldeanos, los aldeanos tratarán de deducir quién miente o quién es un hombre lobo guiándose por las votaciones y las muertes previas, por la actitud o el nerviosismo de resto de jugadores, etc.

Al final el Inquisidor seleccionara aquel que parece menos creíble o sobre el que el pueblo dude más. Sera entonces el alcalde quien toma la decisión si se lincha al ciudadano o no.

Si se opta por lincharlo se desvela el papel del jugador eliminándolo del juego (las mismas reglas que para el muere por los Lobos).

Se inicia una nueva noche repitiendo el ciclo hasta que haya un ganador/ganadores.

Notas:
BRUJA/BRUJO debe tener en cuenta que hay un inquisidor en el pueblo, debe ser cauto si descubre a un hombre lobo, si por alguna razón se descubriera que tiene poderes, iría a la hoguera en lugar del acusado de esa noche. Además los hombres lobo estarán atentos para ver quién es, para eliminarlo el primero y evitar que los descubra.

EL INQUISIDOR. El papel del Narrador es meramente meter cizaña para el que los aldeanos no se queden callados y tomen decisiones más o menos acertadas. Dentro de su papel esta, poner en duda alguna cuartada, exigir el cambio de alcalde o, en caso que el pueblo no quiera acusar a nadie. Pagar con una moneda de oro aquel que realice la primera acusación, siempre y cuando al final el linchado sea ese primer acusado.

FASE III (Ganando el juego)

Hay tres formas de finalizar este juego:



1. **LOS HOMBRES LOBO GANAN.** Esto sucederá si en la aldea llegan a quedar el mismo o menos número de aldeanos que hombres lobo. Se supone que los hombres lobo arrasan la aldea y se trasladan a otro poblado. Los aldeanos sabrán que esto está a punto de suceder, porque el Inquisidor abandonara la aldea un par de noches antes.
2. **LOS ALDEANOS GANAN.** Esto sucederá cuando todos los hombres lobo de la aldea hayan sido destruidos.
3. **EL ALDEANO TRAIADOR.** Con la llegada del inquisidor, la aldea se cierra, se colocan guardias fuertemente armados, etc. Todo para que ningún hombre lobo pueda huir. Pero por una suma justa, cualquiera de los aldeanos podrá huir de la aldea sobornando a un guardia y ganando el juego. Esta suma son tres monedas de oro, para conseguirlas habrá que acusar a otro aldeano y conseguir que sea linchado.

ORGANIZA: ZONA 84 (www.zona84.es)

COLABORA: ASOCIACIÓN COCHINILLO 35 (<https://www.facebook.com/cochinillo35/>)

Datos de contacto:

MANCHACÓMIC – SALÓN DEL CÓMIC DE CLM

Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real

C/ Calatrava, nº 24. 13002 – Ciudad Real

Telf.: 926 25 49 66

amigoscomiccr@zona84.es

www.manchacomic.es

www.facebook.com/cochinillo35/