



Legendas negras de La Ribera

Una zona de aventuras



La Poblachuela

Canrayao

Navazuclas

En la zona de La Ribera, Sierra Norte de Guadalajara, hay muchas leyendas negras sobre la despoblación y abandono de los pueblos. En el S.XIV hubo varios sucesos, pero se dice que ha vuelto a ocurrir en Canrayao. Alguien debe ir a los pueblos donde sucedió y comprobar las leyendas, pues no hay noticias de los ratones habitantes.

Esta zona de aventuras está diseñada para jugarla en el siglo XIX, cuando se cuenta la última leyenda, en tres encuentros principales y búsqueda de información de leyendas de cada zona.

Las referencias son de los libros “Despoblados de Guadalajara” y “Puebla de Valles, usos y costumbres, cuentos y leyendas” y del “blog.laverdaddepuebla.com” y las imágenes pertenecen a la web “freepik”.

Legendas negras de La Ribera es una obra independiente creada por Marquitos y no está afiliada ni a Losing Games ni a El Refugio de Ryhope. Se publica bajo la «Licencia a Terceros de Mausritter». Los derechos de Mausritter son propiedad de Losing Games y de El Refugio de Ryhope (para la edición en castellano). *Este juego fue creado para la II Edición de la FolcloreRolJam 2021 «Ratones aventureros».*



Zona de Aventuras 1

La Poblachuela



Leyenda: cuando pregunten a los animales amistosos de la zona, se dice que en el siglo XIV se abandonó el pueblo por la peste. Se sabe el lugar donde se ubicaba, pero no se sabe si es cierto o qué lo provocó.

Lugar: en la zona “...solo se intuyen lo que pudieron ser cimientos de algunos muros...” y charcas donde bebían los animales. La zona está situada en una besana (zona donde se hacen los surcos para arar y sembrar) cerca del pueblo actual de Trascasas. La zona está en el principio de unas colinas, con zonas rocosas, vegetación baja y zonas húmedas de charcas.

Encuentros: cuando vayan a investigar, se darán cuenta de que los mosquitos son los causantes de la epidemia de peste, viven en las charcas estancadas cercanas y son muy territoriales.

Mosquitos:

- 1 PG, FUE 5, DES 10, VOL 5, Armadura 1.
- Vuelan 2x velocidad normal, daño crítico: (drenar sangre: 1 daño a FUE)
- Territoriales, si se acercan a las charcas, atacan. Si se les intenta hablar, pueden tener un “sabio” que recuerde la leyenda.





Zona de Aventuras 2

Navazuelas

Leyenda: Según esta leyenda negra, "...Navazuelas desapareció por culpa de una boda, a la que estuvo invitado todo el mundo menos una vieja, de la que se decía que era bruja. Resentida, empozoñó el vino del banquete metiendo una salamanquesa en la tinaja y todos murieron envenenados, desapareciendo el poblado para siempre..."

Lugar: del poblado solo quedan unos majanos (montón de piedra) y a pocos metros se sitúa la ermita, en el Cerro del Santo, y sus cimientos aún son detectados por el arado, ya que actualmente son tierras de labor, en la localidad de Alpedrete de la Sierra. Está situado cerca del arroyo Navazuelas. La zona está labrada, puede haber perros, humanos y reses de labranza (S.XIX).

Encuentros: en las colinas y entre las rocas del lugar (y las que se amontonan al sacarlas de la labranza) se encuentran los descendientes de la salamanquesa que fue introducida en la tinaja. Son venenosas y les molestan las visitas. Si los aventureros son demasiado hábiles y no les cuestan los encuentros establecidos, puede haber un ratón brujo descendiente de los que aprendieron de la bruja, al que no le gustará que se desvele su existencia.

Salamandras:

- 2 PG, FUE 3, DES 6, VOL 5, Armadura 1 (piel venenosa)
- Ataques: d4 lengua, veneno escupido (1 vez por combate) (1 daño a FUE Y DES 1d3 días)
- Trepa verticalmente a la misma velocidad.
- Busca soledad y paz. Ataca y escapa. Solitarios.



Zona de Aventuras 3

Canrayao



Leyenda: En este lugar de reciente abandono, hubo una epidemia de peste en el S.XIV, y en la actualidad ha habido una invasión de hormigas, que destruyeron madera, ganado y siembra, pero de esto no se sabe nada, tendrán que descubrirlo.

Lugar: Ubicado en *el Llanillo*, se pueden observar unos cimientos y restos de casas perfectamente dibujados que permiten imaginar hasta su distribución; es perceptible el trazado de calles y corrales, el camino que transcurre entre filas de gorriones (guijarros pelados y redondos) típico de pueblos ganaderos, una fuente con dos caños y abrevaderos que mira hacia el arroyo Canrayao y unos sillares y gorriones tallados que formaron parte de edificios singulares.

Encuentros: cuando lleguen al lugar, solo quedarán algunos grupos de hormigas acarreado algo grande o vigilantes del lugar. La mayoría de las hormigas han acabado con todo y se han ido con la reina buscando comida. Los ratones que había fueron diezmados por las hormigas que lo devoraban todo.

Hormigas:

- 1 PG, FUE 5, DES 10, VOL 6, armadura 1.
- Ataques: 1d4 mordisco.
- Ataque en manada.
- Obedecen a su reina. Trepan verticalmente igual que andan.

