



Pedro Muñoz (Ciudad Real)

Temas: Terror, violencia, suicidio, racismo

Pedro Muñoz es un pueblo de cerca de 6000 habitantes, nombrado así por su fundador. El pueblo ha sido varias veces poblado y despoblado por culpa de diferentes pestes (recordemos que llamaban peste a cualquier enfermedad especialmente virulenta). La última repoblación provino de los pastores de los pueblos circundantes que utilizaban el pueblo como lugar de descanso mientras utilizaban el forraje de las zonas de alrededor para sus rebaños. Por supuesto, ahora eso ha cambiado, la agricultura (especialmente vid y oliva) y una pequeña industria que tiene sus más y sus menos ofrecen vitalidad a un pueblo en crecimiento.

Hay tres colegios, aunque se está empezando la obra para la creación de un instituto para no depender de Tomelloso (localidad a 45 km del pueblo). La chiquería se divide en bandos según los colegios donde cursan. Por ello, es muy normal que los niños no se acerquen a ciertos barrios según el colegio donde cursan. Lo más parecido a una zona franca es el salón de recreativas donde los niños se dejan las monedas y los ojos en las novedades tecnológicas del momento (con unos años de retraso, eso sí). Y además de las peleas convencionales se hacen partidos entre cursos y colegios como válvula de escape de esa agresividad.

El pueblo pasaría como otro cualquiera de la zona de la Mancha, sino fuera por varios detalles escabrosos. Hay muchos enfermos mentales y un alto número de suicidios que a pesar de un secreto a voces, todo termina siendo enmascarado como "le ha podido los nervios". Tampoco escapa que la llegada de varias familias de etnia gitana provenientes de Francia ha hecho que la vida del pueblo se haya puesto tirante y que el barrio de la Vereda sea considerado zona non grata para pasear al anochecer.



El "millón" tras unos años de abandono

Preguntas alternativas de creación de ciudades

- Grupo: ¿Sois del mismo colegio? Sino es el caso ¿Por qué os lleváis bien?
- Grupo: ¿Cual es la celebración que más os gusta? ¿Por qué?
- Grupo: Como solía pasar es muy normal que todos los niños fuesen a misa ¿Donde os sentáis? ¿Estáis atentos u os dedicáis a hablar y/o hacer travesuras?
- Individual, privado: ¿Alguno de tus parientes se han suicidado? De ser el caso ¿Le querías mucho?
- Individual, privado: ¿Sospechas que uno o más miembros de tu familia están comprometidos en algo secreto y posiblemente nefasto?
- Individual, privado: ¿Qué secreto le ocultas al grupo?

Posibles puntos de interés

Cerro de las nieves: Antiguo lugar de asentamiento de un pueblo ibero cerca de la laguna local. Se encuentra al lado del cementerio local, en lo que fue una colina fácilmente defendible por la laguna llamada de la Vega que la rodeaba en aquel entonces. Pero no fue un ataque lo que acabo con el poblado sino una de las innumerables pestes que ha assolado la zona. Los objetos encontrados fueron todos llevados al museo arqueológico de Ciudad Real, rellenando de nuevo de tierra las antiguas ruinas (aunque los niños se dedican a excavar para encontrar algún "tesoro").

Complejo lagunar: El pueblo está rodeado por tres lagunas grandes y varias pequeñas que en temporada de lluvia se llenan para luego secarse en verano (excepto las 2 más grandes). A destacar está la laguna de la Vega, que está pegada al pueblo y se llena de fauna que es orgullo de sus habitantes, la laguna de Retamar, distanciada del pueblo pero nada que una buena excursión en bici no solucione y la laguna de Salicor, una salina que aleja a las aves e insectos por la alta concentración de salitre de sus aguas.

El "Millón": Antigua destilería de Osborne, cerro sus puertas hace ya 5 años, mandando a muchas familias al paro (eso junto a la caída de la familia Saez por culpa de un accidente donde murieron casi todo el núcleo familiar a lastrado la industria del pueblo). Su estado de semi-abandono provoca que los niños salten su verja para explorar y jugar entre las peligrosas estructuras y máquinas oxidadas.

Río Záncara y alrededores: Este pequeño río discurre a 3 km del pueblo, aunque ya no es lo que era tras un vertido que daño durante años el río. Hay varias estructuras que están construidas en sus cercanías. Empezando por la ermita de la patrona del pueblo, La Virgen del Buen Parto, que sacan desde el lugar donde la guardan hasta el pueblo dos veces al año (por la romería y por la feria del pueblo, rindiéndole culto en la iglesia). También nos encontramos un pequeño puente romano que sigue en pie a pesar de su uso ininterrumpido y en otros tiempos, lugar ideal para pescar, sino hubiese sido contaminada el agua (y muerta gran parte de la fauna del lugar). Más allá, nos encontramos la harinera, una gran fábrica que utilizaba el río para crear electricidad y mover su maquinaria, no se supo demasiado bien que hicieron en el río, pero fue a causa de ello por lo que tuvieron que cerrar sus puertas.

Pueblo Záncara: Este pueblo fue abandonado hace ya 15 años. En su momento fue creado para suplir la función de enlace del tren (está construido al lado de las vías) y los pueblos cercanos. En su momento Pedro Muñoz iba a tener ese honor, pero el alcalde del momento vio más importante la posibilidad de un accidente (no conocía mucho a los críos que no les importaba ir en bici a las vías a hacer el cabra) que sus ventajas comerciales y de movilidad. Pero la caída de la harinera y la utilización del automóvil hizo que cada vez el tren hiciese menos paradas y que el pueblo (aldea más bien) dejará tener razón de ser.

La iglesia: Reconstruida varias veces a lo largo del tiempo, ha sido el centro neurálgico del pueblo junto al ayuntamiento (que está al lado suyo). La iglesia es suficientemente grande como para permitir que los creyentes del pueblo sean alojados en las diferentes misas que realiza el párroco que ahora mismo lleva la congregación. Como curiosidad macabra bajo la iglesia hay un montón de catacumbas llena de los huesos de las diferentes pestes, es lo más parecido a sagrado que se atrevieron a enterrarlos. Por supuesto, cualquier acceso fue cegado.

La casa del duende: Esta particular casa de campo que se mantiene a dura penas en pie es conocida por los ruidos extraños que atormentan a los que buscan descanso por la noche. Aunque se ha ofrecido la respuesta de que es un afluyente subterráneo, pero que solo se escuche por la noche, hace que los rumores se mantengan.

La casa de la Paca: Antigua casa que mantiene la estructura y modos del s.XVII su última propietaria y también último miembro vivo del linaje familiar, murió dejando todas sus pertenencias a la iglesia (para consternación de la familia de criados que esperaban una magra recompensa) para que den todas sus pertenencias a los pobres. Lo que el párroco del momento hizo oídos sordos, utilizando los fondos para mejorar la iglesia y la casa parroquial, vendiendo todo objeto de la casa para convertirla en lugar para las catequesis.



El puente romano en todo su esplendor, arreglos incluidos

Ganchos de Partida:

- Algo se ha despertado, ha estado alimentándose del pueblo desde su primera población. Él mismo provoca la necesidad de quedarse en el pueblo a pesar del pernicioso ambiente que se vislumbra en cada uno de sus despertares. Y la enfermedad ha empezado a propagarse ¿Habrà alguien que entre en lo más profundo de la cripta de la iglesia para detenerlos? Y de ser así ¿Como es posible matar o aplacar esta fuerza maligna centenaria?
- En una pequeña casa del pueblo vive un hombre extraño que siempre se puede ver una y otra vez aplicando capas de cal a su casa, sea invierno o verano, lo que le ha hecho merecer el sobrenombre de "Mochuelo" y ser la burla de los más inclementes del pueblo. Ahora ese hombre ha enfermado gravemente y ha dejado su labor. Han empezado a pasar cosas extrañas en el pueblo, deja vù, objetos que se funden en las paredes y más parafernalia sobrenatural ¿Podrán los personajes seguir la labor del guardián de la realidad de este pueblo de la Mancha? ¿Quien suplirá su puesto o conseguirán terminar su eterna tarea?
- El pueblo de Zàncara no fue despoblado por la mala situación financiera o su falta de utilidad. Hubo algo más que no se atrevieron los que estuvieron a cargo de la investigación tras la llegada nerviosa de uno de los usuales comerciantes de Pedro Muñoz que iba de vez en cuando a atender las necesidades de la aldea. Todos habían desaparecido sin dejar rastro, sus enseres parecían indicar que se dirigieron a la harinera para desaparecer allí. A pesar de la investigación no se encontró nada. Y ahora en Pedro Muñoz se están sucediendo las desapariciones ¿Quizás algo les esta llamando a ese lugar?
- Una vez al año hacen reuniones los antiguos empleados del Millón para recordar viejos tiempos. Aunque al parecer no solo eso, ya que cuando llega la reunión hay más suicidios en el pueblo. Al parecer parte de la antigua cúpula son criaturas que sorben la energía vital de sus ex-empleados, lo que hace que ellos la sorban sin percatarse de la gente de alrededor. Por desgracia, la gente de mente frágil o en situación desesperada termina dando un paso de no retorno ¿Podrán los jugadores terminar con este ciclo tóxico?

Posibles pnjs

Parroco Otilio: Aunque no llega al nivel de avaricia del antiguo párroco (y ni mucho menos a la generosidad del anterior a este) siempre está dispuesto a dar homilias sobre lo poco que se da para el mantenimiento de la iglesia. Un hombre robusto, muy entrado en carnes y completamente calvo. Suele tener una relación tirante con los niños más traviesos.

Guillermo "Perrito" Muñoz: Este anciano, si hubiese sido en otro lugar y con mejores condiciones podría haber sido un gran atleta, pero su enfermedad mental solo le ha permitido mantener una gran complexión física y va a todos lados corriendo a gran velocidad. Es amable con los niños y no tiene ninguna malicia, hablando de todo lo que ha podido escuchar.

Viridiano Fernandez: Un hombre de 35, siempre desaseado y algo gruñón, pero que ha conseguido traer juegos de recreativa que nadie esperaba en un pueblo tan pequeño. Convirtiéndose en algo así como un mesías y su palabra es ley en los pequeños recreativos del pueblo.

Dioscoro "Pinjes" Abulio: Entrado en años (aunque nadie parece saber cuantos tiene en realidad) y siempre con la misma ropa de los "domingos". Es el "pobre" del pueblo, siempre desastrado rodeado de sus perros zarrapastrosos en la puerta de la iglesia. Aunque suele ganar buen jornal con las beatas, mantiene su estilo de vida. Hosco y taciturno, siempre parece conocer más de los temas ocultos del pueblo. Que consigan sacarle información es cosa de otro costal.

Doña Marina Torres: Conocida profesora y catequista, una mujer que destila bondad y que los niños quieren mucho incluso los más crueles. A pesar del enfrentamiento entre colegios, los chicos que atienden a sus catequisis se mantienen tranquilos y en buenas formas... Excepto cuando salen por la puerta y se alejan de Marina.



La Malvasía es una de las especies de pato que se puede encontrar en la laguna de la Vega

Pnjs con poderes

Daniel "Mochuelo" Hernandez: Un hombre entrado en los 40, de mirada vidriosa, pelo alborotado que solo viste una camisa blanca en verano y se pone desnuda de cintura para arriba en invierno. Nunca hace caso a los insultos y parece estar absorbido por encalar su pequeña casa, una y otra vez. Vive con su madre y entre la paga de viudedad y lo que recibe por su enfermedad mental se mantienen como pueden.

El niño raro: Un niño que nadie conoce, no es primo de nadie, ni va a ninguna clase. Es callado y es en exceso tímido. Pero siempre está cerca cuando hay algún problema de extraña naturaleza. En realidad es el espíritu protector del pueblo que intenta como puede socorrer a sus pobladores de las innumerables entidades que los asaltan.