

El Campo, el Campillo, Monasterios y Monesterio

Por Francisco J. González

Villa y Corte, julio de 162...

Se dice en los Mentideros

- Que a cierta dama de dudosa reputación, por mal nombre “la ensortijada”, se le han multiplicado los amantes, pues entró con uno en su alojamiento de manceba en la calle de patones a jugar a la gallinita ciega y quisiera el diablo que se incendiara la cocina, porque al darse de repente, la voz de “¡¡FUEGO!!”, salieron de la misma no uno, sino cuatro jovenzuelos que con sus ropas juntadas no habrían vestido a un recién nacido. Se le antojó a la dueña del lugar, que no era ciega como su gallinácea pupila, que había gallo encerrado y preocupada por las matemáticas, mando a sus criados enseñar a los señores multiplicados que los suyos no eran precisamente palos de ciego.
- Que la calidad de las vistas estrelladas mejora según con quién se disfruten, pues si no son miles, al menos son cientos aquellos que pretenden acompañar a S.S.M.M., al Conde de Olivares y a su casadera sobrina andaluza, Doña Inés de las Mercedes, a contemplarlas en el retiro de nuestro buen monarca, El Escorial. Se dice también que las intenciones originales del privado del rey, que es quién paga la minuta, distaban bastante de trasladar la corte, con todos sus gastos, siquiera por unos días, de Palacio a la Sierra. De ahí que más de una excelencia, bastantes suseñorías y muchísimos vuestras

mercedes, hayan obtenido la negativa de Palacio a formar parte de la comitiva.

- Que [un comentario en el mentidero sobre la última hazaña de los jugadores, ya sea pública o como rumor].

Las “gracias” de ser vecino del Monasterio de El Escorial

Artículo de Mauricio González Bombín

Profecía del Alcalde de Galapagar:

“Asentad que tengo noventa años y he sido veinte veces Alcalde y otras tantas Regidor, y que el Rey hará ahí un nido de oruga que se coma toda esta tierra, pero antepóngase el servicio de Dios”

Aquel nonagenario Alcalde preveía con sagaz ingenio, cuán grande es la amenaza y qué mal se defiende la propiedad corporativa, y más aún la particular, cuando tienen como vecinos Estado, reyes, nobles o clero; en fin, cualquier poderoso.

En 1561 se reúnen en Guadarrama los Secretarios Reales don Pedro del Hoyo y don Pedro Moya con el arquitecto Juan Bautista de Toledo, el padre vicario del monasterio de Guisando y otros monjes jerónimos para decidir los prolegómenos de la construcción del monasterio de El Escorial.

En 1595, Felipe II puso fin al pleito secular mantenido entre Guadarrama y sus pueblos vecinos

de Monesterio y El Campillo por la disputa de la comunidad de pastos del valle de Cuelgamuros. En aquella fecha Felipe II comisiona al Alcalde Galarza y le da plenos poderes para que recabe de las partes toda la información y que dejando fuera a cualquier otro tribunal, audiencia o chancillería, dicte sentencia justa de acuerdo con lo que estime mejor:

“...que los alcaldes y otros vecinos dela villa de Guadarrama y otras partes an hecho excessos, pretendiendo por fuerza usurpar la jurisdicción y aprovechamiento que las dichas villas de Campillo y Monesterio tienen prendiendo o pretendiendo prender algunos vecinos, ... tratándoles mal de palabra y haciendo otras fuerzas y violencias”

Tan eficaz fue Galarza, que en dos meses y medio puso fin a un pleito que duraba algunos siglos. Firmó en nombre del Rey una serie de transacciones con todas las partes implicadas, acordándose que todos los derechos, usos y aprovechamientos que tuviesen los vecinos de Guadarrama, se cedieran al Rey a cambio de que El Campillo, Monesterio y el propio Rey, renuncien a reclamar cualquier derecho que pudieran tener sobre los territorios del Real del Manzanares.

Entre 1563 y 1565 se construye el Monasterio de El Escorial, concediéndoselo el rey a la Orden de los Jerónimos, dotándoles para el mantenimiento todo el término de la antigua aldea de la Fresneda, unas 2.300 hectáreas, más la dehesa y bosque de la Herrería, de unas 500 hectáreas y algunos prados y huertas de menor extensión.

En 1571 los Jerónimos piden más a Felipe II, el cual parece no hacer caso, pero en 1584 Felipe II manda a los pueblos de Monesterio y El Campillo a un aparejador para que, en secreto, valore la torre-fortaleza, la iglesia y casas principales. En 1594 Felipe II compra al duque de Maqueda los pueblos de Monesterio y El Campillo.

En 1595 el Rey siente que no le falta mucho tiempo para ir a rendir cuentas ante Dios; de hecho le quedan tres años. Puede que esto le moviera a prestar más atención a las peticiones de los monjes Jerónimos. Y a qué velocidad lo hizo.

En el mes de febrero, nuestro ya conocido Galarza solventa todos los pleitos entre las villas de Monesterio y El Campillo que ahora son del Rey y la villa de Guadarrama y el condado de Manzanares. El 18 de marzo Galarza toma posesión de Monesterio y El Campillo, cambia a todos los cargos

municipales y entrega las llaves de la torre-fortaleza a fray Villacastín. En junio, Galarza se presenta en estos lares acompañado de maestros parederos y de pagadores reales. Según Galarza va marcando los límites de los términos municipales se va subastando la construcción de los muros que inmediatamente se levantan y según acaban los tramos se van pagando. Nunca este país vio ni verá semejante agilidad burocrática. Mientras tanto, Felipe II prohíbe a los vecinos que corten leña o jaras, que cacen, que pesquen,... en todo el término municipal bajo graves sanciones.

Durante el verano los apreciadores reales van comprando todo lo que los vecinos vendan: casas, pajares, tierras,... Seguimos con la eficacia. Pagan en el acto; escrituran en el acto ante los notarios dispuestos al efecto; trasladan a los antiguos moradores a las villas donde quisieran fundar sus nuevos hogares; y, a continuación, destruían los edificios comprados.

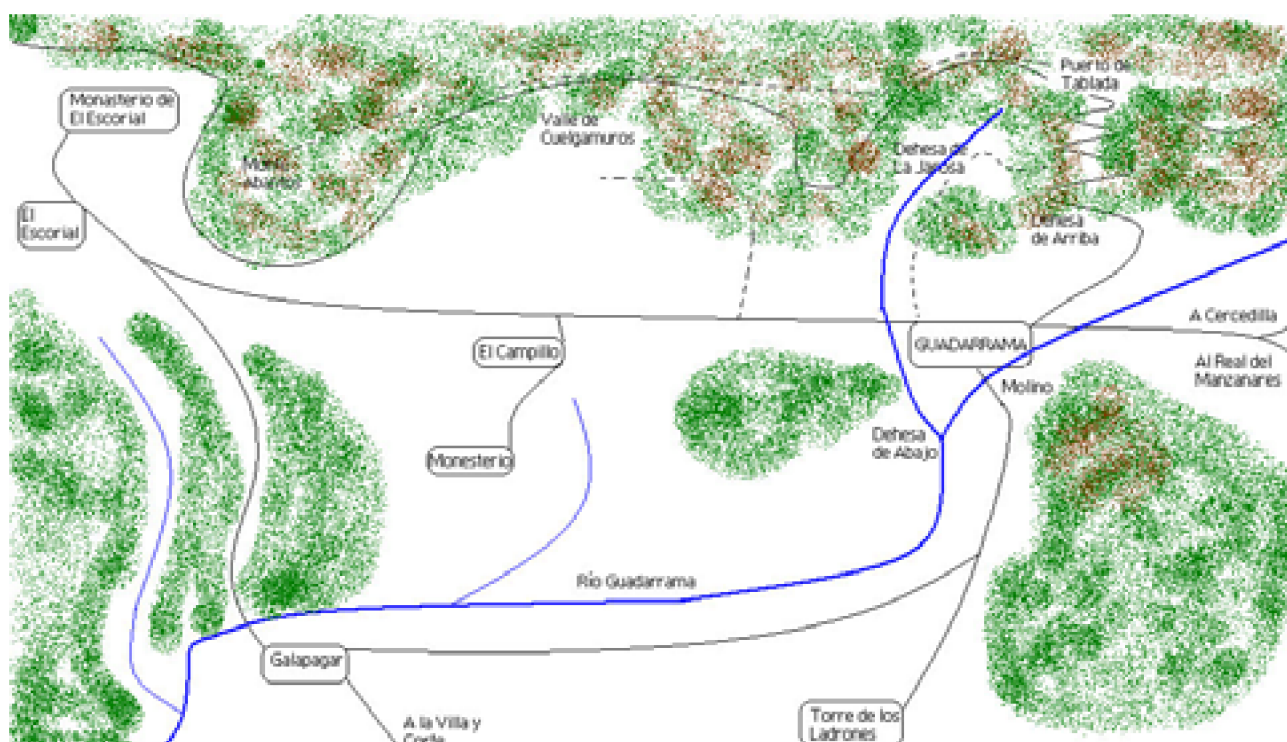
En esos meses se producen las visitas de algunos monjes —no Jerónimos, por supuesto— con la predica de que siendo el Rey y su poder de origen divino es de buen cristiano satisfacer sus deseos máxime cuando el piadoso fin es el de dotar a un monasterio. Además en agosto, el S.R. Ruiz de Velasco comunica a los vecinos que el Rey se sentiría bien servido si por propia voluntad le vendieran sus posesiones, las cuales se pagarían bien; y por último les advierte que en caso contrario recordasen que Su Majestad al ser dueño de todo puede mandarlas tomar por fuerza... Antes de acabar 1595 todo está comprado... lo que antes fueron dos pueblos ahora son una gran dehesa.

En resumen. El tener como vecino el nido de oruga supuso para los vecinos de El Escorial perder más de la mitad de su término municipal; para los guadarrameños perder los aprovechamientos comunales del valle de Cuelgamuros y para los vecinos de Monesterio y El Campillo el destierro.

“Al comprar Felipe II los dos pueblos que existían en los dos vedados hoy de caza, Campillo y Monasterio, sus 160 vecinos se diseminaron por los pueblos comarcanos...”

Bibliografía:

- SÁNCHEZ MECO, Gregorio: *El Escorial: De Comunidad de Aldea a Villa de Realengo*. Ayuntamiento de El Escorial, 1995.



El Convite

Los jugadores deberían ser invitados a El Escorial por alguna persona principal. Si han jugado *Juego de Damas*, no sería mal momento para que fueran con la condesa-viuda. Si sirven a alguien de primera línea, podría ser un buen momento para pagar un favor. O simplemente si alguno de ellos es lo suficientemente pícaro, podría conseguir pasaje para todos como cazadores o pajes.

Es aconsejable que se utilice la opción de ir acompañando a alguna figura de la Corte. Dará libertad de movimientos y puede constar como un gesto de confianza el que alguno de sus anteriores contratadores les invite a relacionarse con lo mejor y más noble de la Villa y Corte.

La teoría del viaje es sencilla. Se anuncia que viajarán en caravana, custodiados por las tres guardias (la borgoñona, la tudesca y la española) y por los moneros del rey (de nuevo, si se jugó *Juego de Damas*, podría incluirse la prometida del jugador “cazado” en el viaje, pues es dama de compañía de Puñoenrostro). Incluso la reina ha renunciado a la mitad de su cortejo habitual y sólo dos carros se llenarán de meninas, enanos y dueñas para hacer más agradable el fin de semana a la joven reina.

Por lo demás, es fácil hacer una cuenta con el resto de los carruajes. Uno con el Rey y la Reina.

Otro con el Conde de Olivares y su joven sobrina (si antes de jugar esta aventura, se entremezclan rumores sobre la dama o encuentros en fiestas si los jugadores hacen vida de corte, puede ser más que deseable que alguno de ellos quiera entrar en familiaridad con la joven, que por lo que se dice, ha venido a lo que ha venido). Cinco carruajes más, con figuras distinguidas de la corte, o cercanas al privado, por ejemplo: el Conde de Guadalmedina Álvaro de la Marca, la condesa viuda de Puñoenrostro, el secretario real Luis de Alquézar, Luis Méndez de Haro, marqués de Carpio, y Juan de Mendoza y Luna, marqués de Montesclaros. Otros cinco carruajes habrán de ir cargados de personalidades, nobles y artistas (un cronista, un poeta y un pintor al menos: Tirso de Molina, Góngora, Ruiz de Alarcón, el cronista y erudito Pellicer, Francisco de Zurbarán o Vicente Carducho, pintor en El Escorial como su padre y sus hermanos).

Los Entremeses

La teoría del viaje es sencilla. Se puede hacer en una jornada directamente hasta El Escorial. Sin embargo, la idea es otra algo distinta. Se espera la llegada de tres carruajes de provincias. Según las

cuentas, esperarán a la comitiva en la Villa de Guadarrama, al pie del Puerto de Tablada. De esta manera, harán noche todos en la citada Villa y al día siguiente harán dos horas por el Camino Real hasta llegar al Monasterio.

Allí pasarán ese día y el siguiente. Por fin, cuando el sol se oculte entre las montañas, se regresará a Guadarrama para despedirse de la comitiva de provincias y hacer noche. Al amanecer del día siguiente todos volverán a Palacio.

La cita es en las Losas de Palacio a primera hora de la mañana. Los jugadores serán avisados de la imposibilidad de llevar equipaje alguno. La negativa de portar armas de fuego. La necesidad de que luzcan sus mejores galas. Y toda otra ocurrencia que pueda aliviar de problemas a quien les haya proporcionado el pasaje.

En cuanto al viaje en sí. Podría decirse que nada cambia en siglos, pues no es nada cómodo hacer un viaje de cincuenta kilómetros, en caravana, con un sol de justicia y sin poder adelantar posiciones, ni marchar todo lo veloz que se quisiera. La salida de Palacio hacia el Camino Real es vitoreada por las gentes de Madrid. Internada en el Pardo y subida por la Cuesta de las Perdices, rumbo a las Villas de Las Rozas, Majadahonda y Torre de los Ladreros (Torrelodones). Evitado el camino directo por la Villa de Galapagar, se sigue hacia el Collado de Villalba y por fin la Villa de Guadarrama.

Para los jugadores, sería bastante adecuado que quien les ha invitado, les dedique una jornada de animada conversación. Exponer las posibles razones personales de cada uno en el presente viaje es una posibilidad. Admirar las virtudes como poeta de alguno de ellos, también. Perderse en un mar de diálogos sin salida, llenos de “vuestras mercedes sabrán” y “con sus permisos diré” tampoco sería la peor de las opciones. Aunque ni en la parada de la comida se permitirá el movimiento entre carruajes (seguridad y protocolo), debe de existir la sensación para los jugadores de que están en Corte, aunque sea en un camino polvoriento en el día en el que quemaron el infierno.

Está de más el apuntar que si alguno de los jugadores tiene defectos tales como *Villano*, *Costumbres Odiosas* (*Mal olor*), o parecidos, viajarán como criados, en el pescante del carruaje o andando si no tienen cuidado. Las formas lo son todo y los invitados del principal pueden dejarle mal a este, de tener un lance inapropiado.

El Primer Plato

El cartel en el Camino Real, a la entrada del pueblo, sugiere lo más fundamental de la historia de Guadarrama. “Guadarrama. Villa desde 1504 por la gracia del Rey Fernando el Católico. 295 vecinos, censo de 1575” [lo que al cambio de vecino = pagador de impuestos, podría suponer de mil a mil quinientos habitantes reales].

Guadarrama es un clásico pueblo de la época. Atravesado por dos Caminos Reales, es encrucijada de viajeros y lugar de descanso obligado para aquellos que quieran traspasar el Puerto de Tablada, pues es bien sabido que se ha de descansar antes y después de cruzar puertos de semejante magnitud. Con varias cañadas reales en sus cercanías, siendo la Cañada Real llamada “Vereda del Puerto de Guadarrama” la más importante, los guadarrameños se han dedicado desde un principio a la ganadería y al alquiler de los pastos para la trashumancia. No hay apenas cultivos en los lados del camino. “Ni son tierras ricas, ni parece que les preocupe”, dirá alguno.

El pueblo en sí está estructurado en torno a los Caminos Reales, formando una plaza en su encuentro. En ella se encuentran una fuente, un par de robles centenarios, la parroquia de San Miguel Arcángel y las dependencias del Concejo de la Villa.

De las tres fondas con alojamientos que tiene la Villa, dos han sido alquiladas por la corona y la tercera, la situada en la plaza, está atestada por las gentes del pueblo. La mejor y más grande de las tres, está ocupada por el séquito real y el privado y su sobrina. La segunda está habilitada para el resto de la comitiva.

No son muchos los curiosos que se acercan a ver llegar la caravana al atardecer. Aunque parezca extraño, las ordenes de los Monteros del Rey son pasar tranquilos la noche y no intimar con los lugareños. Pero, ¿quién entre los jugadores pasaría por un lugar y no probaría sus caldos? De ser necesario, Alfonso de Navas, cortesano de Palacio y compañero de alojamiento de los jugadores, los invitará a pasarse por la Fonda del Arcipreste, la única abierta en esa noche.

Cuando los jugadores lleguen a la citada fonda, notarán de inmediato que existe un ambiente poco tolerante, sino hostil, para con la parada del Rey. La alegría y la música que se escuchan desde fuera cesan durante un instante al paso de los extraños. Lógicamente se vuelve a la normalidad en pocos segundos, pero puede dar qué pensar a los jugadores.

Más de cien personas abarrotan un lugar donde podrían estar cómodos no más de sesenta.

Una vez allí, Alfonso de Navas les confiesa lo mucho que le ha costado estar entre la comitiva y su intención de galantear, en la medida de lo posible, con Doña Inés de las Mercedes, o de no ser posible, con cualquiera de sus damas. Navas es alegre y no le importa pagar más del doble de lo acostumbrado en cualquier taberna madrileña por un vino tan aguado como el que pudiera encontrar allí. Sin embargo, los parroquianos insistirán en aguarles la fiesta a los recién llegados. Espontáneamente y con coro de risas y aplausos, surgirán frases como:

- *“Pisando el verde me crié, en esta mi pobre sierra, pisando verdes se criaron otros, en rica Corte. ¿No habré yo de pisar y cortar al pisaverde que todo me lo quitó?”*
- *“Renegad de los azadones, mis labriegos, pues es de hijo de algo el portar espada y sombrero de pluma, en vez de trabajar con las manos desnudas.”*
- *“Un brindis por el Rey, otro por España, pero dadme buen vino si quiero brindar por Guadarrama.”*
- *“Finas vestiduras traen aquellos que han viajado tanto (1ª voz)”. “Claro, mi buen amigo, pero por primera vez en un carro, los más burros son los que no se han manchado de polvo (2ª voz)”.*

Es natural que oyendo estas y otras barbaridades alguno de los jugadores salte y eche mano de la blanca. Alguna tirada de Espíritu permitiría distinguir a alguno de los guasones y no es poco probable la presencia de algún jugador con mal genio. No obstante, cuando alguno intente (y si nadie lo hace, seguirán las chanzas hasta corearles de insultos) saldar cuentas del honor, algún hidalgo local le responderá con buenas maneras algo así:

“No puedo decirle que no me placería atravesarle de parte a parte, pues la vida de vos (agravio en el tratamiento) se me da un ardite. Pero no puedo cumplir con ello, puesto que el Rey, Nuestro Señor (añadir tono irónico), nos ha prohibido portar armas en la noche de hoy, temiendo supongo que alguno de sus valientes (tono irónico otra vez) se hiciera daño al tropezar con alguna de ellas.”

A continuación, un número igual al de jugadores, más otro por Navas, invitará “amablemente” a los extraños a abandonar la taberna, dejando todo pagado más cinco reales por los daños ocasionados. Seguro que algún jugador preguntará cuáles son los daños; la respuesta del buen mozo serrano será atizarle con alguna silla a alguno (diciendo “estos que causáis en este momento vuestas mercedes”), empezando una pelea que será pareja (honor de pelea de taberna con desconocidos) a no ser que alguno desenvaine. Si eso sucede, la pelea se convertirá en intento de linchamiento, con enfrentamientos dos y tres a uno, amén de la posibilidad de aparición estelar por parte de alguna cuchillada trapera. Salir en medio de este follón costará cuatro asaltos en los que habrá que pelear, o al menos, recibir pelea.

Por suerte para los jugadores, a los seis asaltos de comenzado el disturbio, se oirán disparos desde fuera y a continuación la voz de un sargento tudesco amenazando con volar en pedazos la taberna entera si no se acaba el problema. Una escuadra con veinte arcabuceros se encuentra preparada a veinte metros de la taberna, con intenciones nada sanas. Por parte de los lugareños el problema acabará en ese mismo momento, incluyendo “perdonen vuestas mercedes si les hemos incomodado”, “quédense a tomar una más” e ironías de ese estilo.

El sargento tudesco, con su marcado acento alemán, escoltará y sermoneará a los jugadores hasta dejarles en sus alojamientos.

El Segundo Plato

Cuando por la mañana son levantados, un gran revuelo inunda la comitiva real. Unos cuantos pajes van de aquí para allá con mensajes para los más importantes. Enterarse de los rumores es fácil: el Rey está enojadísimo pues sólo dos de los tres carruajes de provincias han llegado a la cita. El conde de Peñafiel y su séquito no aparecen. Como tampoco hay una disculpa oficial por medio de posta, se dice que la posición del citado conde pelagra ante la ira del monarca.

Poco más tarde, cuando la caravana está ordenada y lista para partir un montero del Rey hace aparición en la cabeza de la misma. Trae a grupas un cuerpo y tras bajarlo al suelo y rodearle de acero, el valido en persona, con su clásico hábito negro y gorguera blanca se acerca a él.

Es un gran momento para escabullirse del protocolo y acercarse a los grandes, pues el revuelo es enorme y algunas personalidades de otros carros se acercan a verlo de cerca.

No obstante, las noticias corren como la pólvora. El hombre que está en el suelo es un criado del conde de Peñafiel. Está herido por arma de fuego, con numerosos cortes pequeños y ha corrido en la oscuridad toda la noche. Al parecer, el carruaje que traía al conde ha sido asaltado en la bajada del puerto de Tablada.

Media hora después, un montero del rey (el querido de alguna dama de compañía que quizás conozcan los jugadores) se acerca de carruaje en carruaje con la siguiente noticia:

“El conde de Peñafiel y su compañía, fueron atacados en el puerto que cruza esta montaña en la noche de ayer. El Rey da su dispensa para todo aquel que se una a las labores de búsqueda del conde y su gente. Ofrece además, la suma de cuatrocientos reales [o más, o menos, o lo que sea un gran premio para el grupo de jugadores] a aquellos que encuentren a las citadas personas, sus cadáveres o sus asaltantes, vivos o muertos.”

Después de avisar a todos los carruajes, acudirá al centro de la plaza y convocará de igual manera a todo aquel que quiera escucharle.

Si a los jugadores no les atrae la recompensa, puede utilizarse todavía la mano de quién les invitó. Puesto que no se va a organizar la búsqueda en conjunto, rápidamente se organizan apuestas entre los grupos organizados y sus valedores. Los grupos que se forman son los siguientes:

- Una escuadra con diez hombres de cada una de las guardias.
- Tres monteros del Rey.
- Acompañantes de Guadalmedina.
- Acompañantes de Puñoenrostro (¿los jugadores?).
- Seis cortesanos con afán de aventura.
- Dos grupos de siete lugareños.
- Guardias del marqués de Montesclaros.
- El hijo y los amigos del marqués de Carpio.

Dicho esto, el resto de la comitiva parte (ahora más ligera) hacia El Escorial. A partir de ese momento las cosas deberían quedar en manos por completo de los jugadores. Sin embargo hay que tener algunas cosas en cuenta:

- No están vestidos para ir por el monte. Recordemos que iban de Corte. Lo normal es

que fueran con sus camisas limpias, sus zapatos y sus calzas. Podrán comprar cosas más adecuadas por el doble de su coste habitual. Si se retrasan mucho cogerán las últimas y peores prendas. Botas que causan juanetes, capas raídas y jubones apolillados.

- No tienen armas de fuego. El Rey cederá un arcabuz de mecha y dos pistolas, más pólvora y 20 balines, para cada grupo.
- No tienen monturas. Ni las tendrán. Nadie alquilará ni venderá ninguna bestia de monta a las gentes del Rey. El Rey no parece querer ceder las de sus hombres.
- No tienen víveres y si van a ir de excursión los necesitarán. Por el triple de lo acostumbrado, tienen una muy buena comida serrana para empacar y llevar.
- No conocen el entorno. En teoría es fácil seguir un camino, pero después ¿qué hacer?. Necesitan un guía y su aventura nocturna no les pondrá las cosas nada fáciles. De entrada, nadie se ofrecerá y si preguntan por ello, tras varias negativas encontrarán un pastor de ovejas que les pedirá la nada desdeñable cifra de cien reales. En mano y en el momento. Si aún así, los jugadores aceptan, perderán el primero de los dos días que tienen dando vueltas inútiles por el campo, gracias a la guía de un pastor desganado.

Pueden entrevistar al criado que ha sido dejado en la fonda con cuidados médicos y una pequeña guardia para vigilar que no se haga daño. Su nombre es Jaime, tiene veinticinco años, está bastante asustado y esto es lo que les contará (esto y no otra cosa pues ya lo habrá contado unas cuantas veces y se lo tiene bastante aprendido; responderá con vaguedades e inexactitudes a otras preguntas):

“Venimos en viaje desde los dominios de mi señor, allá por Roa. Éramos bastantes, en un coche de cuatro caballos con una guardia a caballo. A parte de mi señor el conde, viajaba con él su secretario Ángel Quijada y su señora Doña Elvira. Mi señor está viudo y ninguno de sus hijos quiso acompañarle. Como sirvientes estábamos Cecilia, Guillermo, don Aljimiro y yo mismo. Además cuatro de sus guardias le acompañaban a caballo: Alejandro, Benedicto, Pablo y Tomás, sus apellidos no los recuerdo, discúlpennme vuestras mercedes. Además conducían el carruaje mi primo Sebastián y su hijo Adolfo. Así fuimos hasta hace cuatro días donde recogimos a los caballeros Tristán, Muñoz, el anciano don Martín Galarza y su hijo don Antonio

Galarza. Todo iba perfectamente bien hasta que ayer a última hora de la tarde, con los faroles encendidos y bajando las rampas del puerto, los caballos se pararon de pronto ante un árbol caído. Me bajé del pescante con mi primo Sebastián que llevaba uno de los faroles para ver si se podía hacer algo con respecto al árbol. En ese momento, una voz me heló la sangre: “Tengan a bien vuestras mercedes de no plantear problema y rendir sus armas”. Sonó en el lado alto del camino y quiso la suerte que mi primo apagara con cautela el farol con lo que al encontrarnos entre las ramas del árbol caído, no fuimos blanco fácil, porque al oír tan gallardas palabras los guardias desfundaron sus pistolas de monta y se acercaron al origen de las voces, entre las jaras. “No se busquen más problemas de los que ya tienen” volvió a repetir la voz. Vi algunas mechas encendidas en la oscuridad y los guardias también debieron verlas, puesto que prepararon los perrillos a la vez que levantaban las armas hacia la oscuridad; pero no fueron lo suficientemente rápidos y tras un estruendo de luz y sonido, en el que llegué a distinguir al menos seis siluetas emboscadas, los señores Alejandro, Benedicto, Pablo y Tomás cayeron al suelo entre gritos y peticiones de confesión. Sólo Benedicto, desde el suelo llegó a disparar su pistola, alcanzando a uno de ellos, que también gritó. El pobre Benedicto no pudo disfrutar de su acierto, pues otro disparo más cayó sobre él y no dijo nada más. Viendo que mi vida valía menos de lo que se paga por beber de un río, me arrojé al lado contrario del camino y un disparo me alcanzó en la oreja izquierda. Aún así llegué a la ladera y me lancé por ella. Discúlpenme vuestras mercedes si no les puedo contar más, puesto que entre mis botes y rebotes con la maleza, el pitido constante de mi oído y el miedo que tenía, no alcancé a saber si la contienda terminó ahí o no. Por fin, después de rodar durante un par de minutos me frené en unas zarzas. Salir de allí y encontrar el camino con las primeras luces del día, fueron el resto de mis andanzas, si vuesas mercedes me entienden. Ruego porque no le haya pasado nada a sus señorías por culpa mía, pero en aquel momento, lo más importante para mí era salvar el pellejo. Puede que sea un cobarde, pero soy un cobarde vivo y además, no portaba ningún arma con la que enfrentarme a ellos.”

La Historia Real

El Conde de Peñafiel a nadie interesa en esta historia. Sólo la mala suerte es la responsable de que haya sido atacado. El verdadero objetivo de todo esto es el anciano Martín Galarza y de pasada, su hijo, Antonio Galarza. Este hombre era un alcalde de la Villa y Corte hasta que su avanzada edad y los ingresos acumulados le permitieron un dulce retiro en su Segovia natal. Su mayor logro lo alcanzó bastante joven, en 1595, cuando Felipe II le encomendó la tarea de proveer de tierras, pastos y dominio al recién creado Monasterio de El Escorial.

Entre Guadarrama y El Escorial había tres lugares que son necesarios para el entendimiento de toda la historia. Los pueblos de Monesterio y El Campillo con 160 vecinos pagadores y El Valle de Cuelgamuros, bosque y pasto de aprovechamiento comunal para los vecinos de Guadarrama. Durante casi cuatro siglos, habían surgido pleitos continuos sobre la titularidad del lugar, puesto que los habitantes de los citados pueblos, usurpaban frecuentemente el lugar para explotarlo ellos mismos.

Galarza llegó y engañó al Concejo de Guadarrama diciendo que sólo podía solucionar el tema si se hacía de la siguiente manera: Guadarrama cedía los derechos de Cuelgamuros al Rey y este (Galarza en su nombre), se lo devolvía con garantías de usufructo. Además, el Real de Manzanares renunciaba a reclama sobre los pueblos de Monasterio y El Campillo. Guadarrama aceptó y cuando Galarza lo tuvo, su siguiente maniobra fue comprar estos pueblos al marqués de Maqueda (antes los había tasado en secreto); entonces y ayudado por una cuadrilla de obreros, notarios y pagadores reales fue comprando y aparcando (derribando casas y cultivos), todas y cada una de las propiedades, amenazando que si las tierras eran del Rey y no le eran vendidas, él podría tomarlas a la fuerza. Tuvo también el “gesto” de trasladar inmediatamente a las personas y sus pertenencias al lugar limítrofe que ellos eligieran. Muchas de aquellas 160 familias acabaron en Guadarrama.

Pero ni estas familias ni Guadarrama (que había perdido un gran terreno; actualmente ubicación del Valle de los Caídos) olvidaron lo sucedido. Años y años estuvieron esperando una ocasión propicia y al conocer por aviso de la Corona que deberían acoger a Galarza y a su hijo, que vendrían por el puerto, se pusieron a trabajar en la venganza.

Volviendo al momento presente, cabe decir que Guadarrama es bastante grande y lo lógico es que buscaran fuera del pueblo y sobre todo a partir del lugar donde se produjera la emboscada. Pero si alguno de los jugadores quisiera ir por allí en algún momento, es importante relatar lo que sucede en la iglesia y en el molino.

En la iglesia hay cuatro personas: el párroco don Gabriel, un monaguillo de nombre Carlos, la ama de llaves del párroco, doña Teresa, y un hombre malherido. Su nombre es Joaquín García y es el asaltante herido por el guardia Benedicto. Si alguno de los jugadores pregunta por él, el párroco les dirá nada más que el nombre y que se hirió en un accidente de caza, que le están asistiendo allí. No tiene por qué parecer verídico. Si le presionan él dirá que se debe al secreto de confesión y a su iglesia, que es el pueblo. A las malas, dirá que se ha acogido a antana y que la justicia real allí no vale nada. La segunda noche, el párroco partirá sin luces y con el monaguillo de guía, sosteniendo al moribundo. Su destino es el molino. Don Gabriel pertenece al clero secolar, no al secular; las ordenes de los de arriba y las amenazas se le dan un ardite. Según su doctrina, él recibe las ordenes directamente de Dios y mientras no le dé ninguna, entenderá que trabaja por el bien de su comunidad.

En el molino están presos los Galarza. El molino está cerrado y sus trabajadores montan guardia en su única entrada; combatirán a muerte si es necesario y en último caso trasladarán a los Galarza o los darán muerte en caso de no tener salida. Diez de ellos están fuera. Otros veinte, cinco de ellos veteranos de Flandes, esperan dentro hasta el momento de la venganza.

Si los jugadores inician la subida al puerto en busca de huellas o pistas, tendrán un largo camino, de unas tres horas hasta llegar al lugar del encuentro. Sabrán que han llegado porque allí, sobre una roca, un hombre les espera con un arcabuz con la mecha encendida y dos pistolas con el perrillo preparado. No quiere combatir, se llama Fernando Ruiz y habla con ellos desde una distancia segura. Les ha oído pedir ayuda en el pueblo (o sabe que la necesitan si es que no la han pedido) y él está dispuesto a prestársela. Su precio es una parte igual a la del resto si consiguen triunfar en su cometido. Su oferta es la de hacer de guía y se niega a combatir o a entrar en el pueblo con ellos.

Fernando Ruiz es un cazador de El Espinar, al otro lado del puerto de Tablada. Conoce casi todos los caminos de las dos laderas de las montañas y conoce la historia de Galarza (que comentará si es

presionado y poco a poco cuando oiga el nombre de Galarza, si lo oye). Sin embargo, el sonante es el sonante. Si puede conseguirlo y no disgustar a las gentes de Guadarrama (lo que sería muy peligroso para él), lo hará. No le importan nada ni el conde de Peñafiel, ni los Galarza. Lo hace según él, por cierta y tonta querencia que tiene con la Corona. Tiene además de las citadas armas, una espada y una daga. Cuando traben conversación con él se enterarán de que era batidor en los Tercios y que es probable que algún día vuelva para allí, tal y como están las cosas por su tierra. Lleva un galgo con él, de nombre “Fiel”. Es un buen rastreador y es bastante cariñoso; nada agresivo, salvo con los conejos, claro.

El Postre

En el lugar del asalto se ven aún manchas de sangre tapadas por arena movida; el pino derribado a hachazos en el lado izquierdo (hacia abajo) del camino; unas cuentas de un collar de mujer y unas huellas de carro y caballos que suben hacia arriba. Poco más tarde se adentran hacia la ladera por una pista forestal. Todo esto debería llevarles algo de tiempo y las consabidas tiradas de *Rastrear* y *Espíritu*. Si los jugadores no pueden, el cazador lo hará, pero tardará más tiempo que si lo hicieran ellos.

[Todo el tiempo de viaje debe modificarse en función de si los jugadores han perdido el primer día por otra parte o no; se trata de que consigan llegar al final de todo en el momento adecuado, es decir, horas antes del regreso del Rey a la Villa de Guadarrama; si acaso, en vez de premiar su lógica y buen hacer con mayor premura en el tiempo de partida, podría hacerse a la hora de repartir experiencia].

Tras horas de conversación en voz baja y de paseo por la montaña, el cazador advierte a los jugadores que están volviendo de alguna manera hacia las cercanías del pueblo y que van a dejar de lado la Dehesa de Arriba porque está al descubierto. Dice que si no han dejado el camino, pueden tomarlo más adelante de nuevo, cuando se vuelva a internar en el bosque. Para formar un paisaje, cabe decir que el bosque está plagado de pinos, jaras y zarzales. Se ven algunos acebos y especies de matorral bajo, típicas de la zona. El suelo está repleto de cubierta vegetal y las huellas son bastante

claras. Una tirada de Espíritu difícil les permitirá ver caza menor, como conejos, avutardas y perdices. Otra de Espíritu muy difícil hará que divisen algún corzo, rebeco o incluso un jabalí estático que les mire fijamente mientras pasan (no provocar a un cerdo de trescientos kilos con cuerno y una piel como el acero siempre es buena idea).

Efectivamente cuando vuelven a encontrar el camino en la linde del pinar, las huellas vuelven a estar ahí. Una hora más les llevará otra vez hasta la linde del pinar. Frente a ellos se encontrará la Dehesa del Pinar, según palabras de Joaquín Ruiz, cruzada por el arroyo de la Jarosa y flanqueada en tres quintas partes por el pinar de La Jarosa. Casi en el centro, se encuentra una pequeña edificación de una planta. Chopos, plátanos y almendros pueblan a salpicones los alrededores; ideales para ocultar pequeños grupos de hombres, según el cazador. El camino que habían estado siguiendo da allí una curva y regresa hacia el pueblo desde ese punto.

El lugar es la capilla de La Virgen de La Jarosa, patrona de Guadarrama y suele ser refugio para cazadores y pastores en invierno. Añade que él no se acerca a cielo descubierto ni maniatado. Según el cazador, las opciones son dos: ir a campo abierto durante dos kilómetros hasta la capilla o rodear por el pinar y cruzar sólo quinientos metros y el arroyo desde el lado opuesto. Una tirada de Espíritu difícil (un par de ellas en todo el tiempo que estén en la zona) descubrirá un reflejo metálico en la ladera opuesta a cierta altitud. Si deciden ir de frente llegarán a la capilla sin problemas.

Si deciden ladear por el pinar por evitar terreno al descubierto o por acercarse a investigar el brillo, tardarán dos horas en hacerlo y cuando lleguen, estimarán que están demasiado bajos como para que el brillo estuviera por allí. Para subir por la ladera hay que trepar y se necesitan dos tiradas exitosas para oler las mechas y ver el caño de un arcabuz asomando al lado de un tronco grueso de pino. Otra tirada de *Trepar* es necesaria y además, una de *Sigilo*. Si no son descubiertos tomarán desprevenidos a seis hombres, cuatro con arcabuz, pistola y dos con roperas desenvainadas. Tras ellos, a unos treinta metros, ocho caballos están atados en los árboles que sólo se ven una vez que llegas a la altura de los seis hombres. Si los jugadores ven a los caballos, los seis hombres les atacarán. Son soldados viejos y saben combatir.

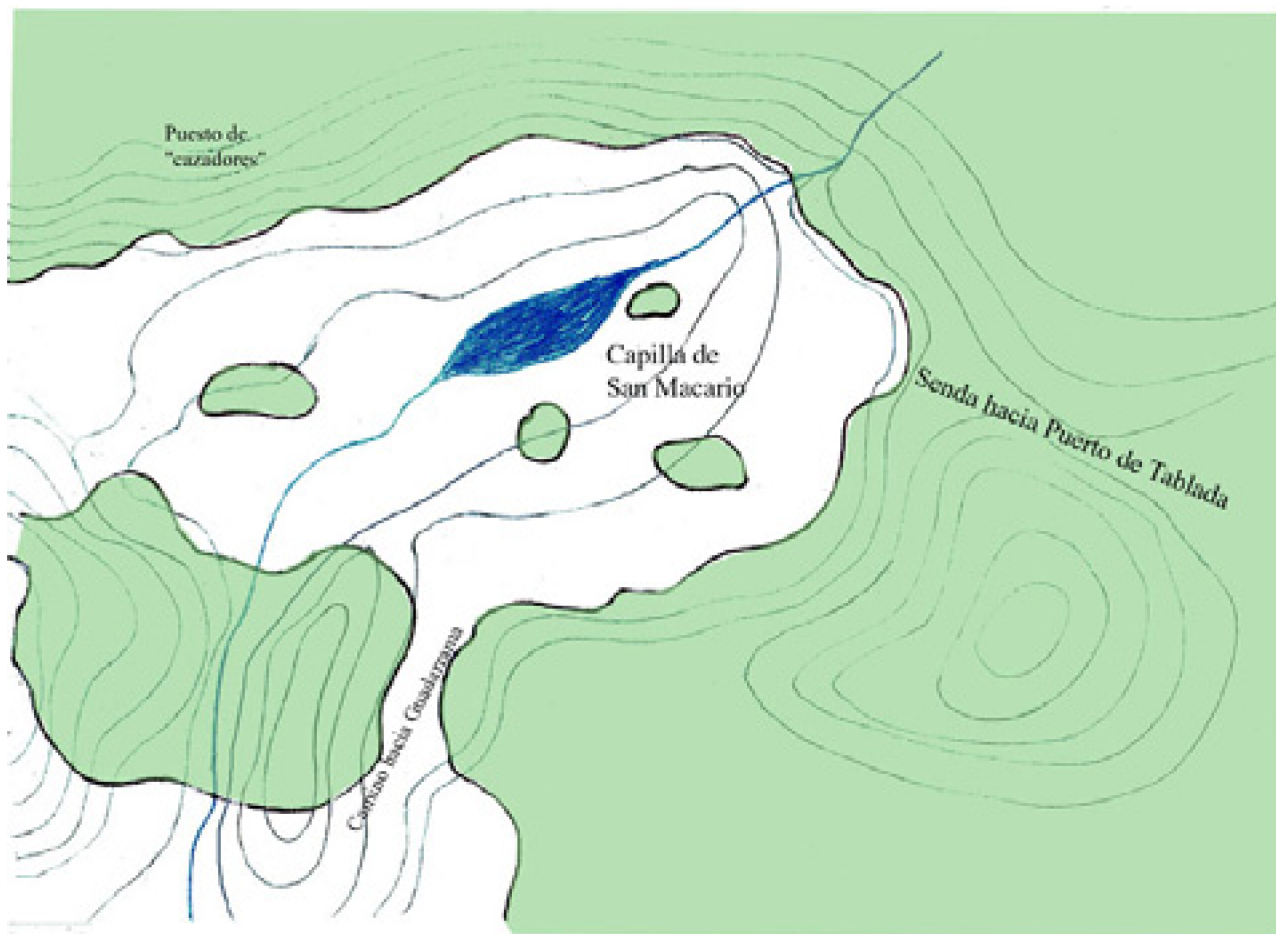
Si los seis hombres les descubren antes de que lleguen a su altura, les avisarán de que “somos cazadores y nos estáis espantando una presa. Os

rogamos volváis por dónde habéis venido y no hagáis tanto ruido; puede que vuestras presas estén más abajo, en la capilla”. Si los jugadores intentan subir, los hombres darán un segundo aviso y después entablarán un combate desigual en el cual ellos están en posición elevada y dispararán con más armas de fuego que los jugadores. Cuesta un turno de *Trepar* (con su tirada) el llegar a ellos, donde serán recibidos por los espaderos, que les llevarán un turno. La idea es convencer a los jugadores de que es mala idea entablar el combate con esas reglas (una tirada de *Táctica* podría ayudar); si aún así los jugadores quieren combatir allá ellos. Joaquín Ruiz no se dejará ver en ningún momento.

Si se van con el rabo entre las piernas hasta la capilla, encontrarán que el portón está asegurado con listones de madera y bloqueado. Desde dentro se oyen voces de auxilio y tras un par de minutos quitando maderos y listones, podrán entrar y descubrir a toda la comitiva. Allí se encuentran el conde de Peñafiel y sus acompañantes, incluidos tres de los cuatro guardias, que están heridos de bala, pero atendidos de sus heridas. No les han dejado armas, pero sí comida y bebida. Les han robado sus pertenencias y quitado los caballos. El carro se encuentra en un círculo de árboles cercano, disimulado con maleza y junto al carruaje, la tumba de Benedicto Sopelano, guardia del conde. Por supuesto, los Galarza no están.

El resto de grupos de búsqueda no han llegado muy lejos. Los grupos locales ni siquiera empezaron la búsqueda y se apuntaron por si había sonante de entrada. Los monteros cruzaron el puerto de Tablada hacia El Espinar, donde no consiguieron nada útil, pues nada útil había. Los cortesanos se divirtieron mucho las primeras horas; pero tras cansársele los pies decidieron ir a buscar a al fonda, donde no fueron mal recibidos. Los guardias del Rey... pues eso, son guardias. No pusieron mucho ímpetu. De hecho fueron los últimos obligados. El hijo del marqués de Carpio y sus amigos tardaron casi un día entero para poder salir de un pequeño valle al que ninguno recuerda como demonios accedieron. El resto pasó un par de agradables días en el campo, aunque se perdiera las estrellas de El Escorial. Queda claro que es por la intervención del cazador Joaquín Ruiz por lo que los jugadores puedan haber conseguido encontrar al conde.

Por cierto que no estaría de más que el conde les invitara a sus tierras a pasar una temporada; o les hiciera algún pequeño favor en la corte o algo así.



La Sobremesa

Volver a por los supuestos cazadores les servirá para cansarse aún más. Estos han cambiado de ubicación y a caballo, con lo cual les es imposible alcanzarles, según Joaquín Ruiz.

El conde está iracundo, aunque agradecido en el fondo. Por lo visto ya le habían explicado que con él no iba el asunto. Insiste en volver a la Villa de Guadarrama y jura castigar a los culpables de todo.

Joaquín Ruiz pedirá su paga antes de llegar al pueblo, para llegar a otra hora y por otro lugar al que ellos lleguen. De sufrir engaño requerirá el honor de los demás y se batirá por el suyo propio.

Preguntar al padre Gabriel por la casualidad de que el lugar para esconder a los cautivos fuera la capilla de La Jarosa, responsabilidad suya, sólo servirá para que el padre Gabriel les diga que él sólo va allí un par de veces antes de la Virgen, el 15 de agosto. También dice que el resto del año suele ser refugio abierto para pastores y cazadores (confirmando la versión de Joaquín Ruiz), que todo

el mundo lo sabe y que nunca le han robado nada allí.

El Rey llegará al anochecer y dará carpetazo al asunto. No conocía a Galarza y a su hijo y es incapaz de recordar quién le aconsejó en la corte que les invitara. Le cuentan que Galarza era impopular en las cercanías y eso le basta para echar tierra sobre el asunto, que se premie a quienes encontraron al conde y que el pueblo llano quede saciado con su venganza.

A la mañana siguiente, en el cartel de bienvenida a Guadarrama, los monteros encuentran los cuerpos de los Galarza. Están húmedos y desnudos; cada uno de ellos tiene infinidad de cortes. La caravana se detiene y cuando se reanuda la marcha, con los cuerpos debidamente metidos en el equipaje, se empieza a correr el rumor de que cada uno de ellos tenía 160 cortes, ninguno de ellos mortal, pero que a buen seguro, consiguieron entre todos ellos la muerte de sus víctimas. Nada se dice de la opinión del Rey al respecto, pero será tema de mentidero incluso en la Villa y Corte.

Notas acerca de la Aventura

Las tiradas, dificultades, características de los PNJs y cosas parecidas, quedan a juicio del Narrador. Cada grupo de jugadores tiene un nivel como jugadores y otro como personajes. Cada Narrador debería adaptar la aventura para que no fuera demasiado sencilla en caso de entablar combate. Visto está que no es necesario desenvainar la toledana para nada; pero en caso de hacerlo debe

quedar claro que esa no era la mejor opción. En mi opinión si se consigue rescatar a los Galarza, será fruto de un gran sacrificio, quién sabe si con muertos inclusive por parte de los PJs.

En cuanto a la linealidad de la partida, sólo he intentado dar una historia y una pauta a seguir. Es responsabilidad de cada narrador el dar o no dar opciones más variadas a su grupo de jugadores.