

IR POR LANA...

Por Melo

La situación:

Países Bajos Español entre 1600-1630.
(adaptable hasta el s. XVIII).

Nota. Dependiendo del momento en el que desee jugar, sería conveniente poder explicar a los Pjs. quién gobierna España y en que estado están todas sus posesiones, como está Francia e Inglaterra políticamente hablando y que guerras hay a la vista. No las detallo aquí porque tendríamos un tratado de Historia en vez de una partida.

El comienzo:

Los Pjs. se encuentran en alguna ciudad en las provincias de Flandes (Flandes, Brabante, Zelanda, Luxemburgo, Limburgo, ...).

Motivos:

Cualquiera razonable (tras algún negocio que al terminarse les dejase tirado en Flandes. Por ejemplo el transporte de mercancías a través del Camino Español que también hacía las veces de ruta comercial por centro- Europa).

La situación:

Tres semanas (o las que hagan falta) moviéndose por la provincia en busca de algo de interés han terminado por agotar los escasos recursos pecuniarios de los Pjs.

Moviéndose por la ciudad en la que ahora están han contactado con un mercader que parece buscar a un pequeño grupo de aguerridos Pjs. para que realicen un "pequeño" encargo, haciendo saber a posibles interesados que está en una posada determinada (El propio mercader podría, o no, ser un Pj., al igual que los jugadores pueden conocerse o no de antemano).

El encargo:

*Viajar a España y traer de contrabando una pareja (macho y hembra) de **Ovejas Merinas**, ... ¡Sí, ovejas! Por ello se les pagará los gastos de viaje y una suculenta suma (sin excesos).*

La excusa, es esa, criar ovejas simplemente. Nada rocambolesco que exija grandes sumas de dinero por parte de los Pjs. (*jejejeje*).

La aventura:

Llegar a España debería ser relativamente fácil (a través de un puerto portugués, por ejemplo). Del puerto a Madrid donde les espera el contacto, por lo que esta parte no es más que sufrir las pésimas carreteras españolas, ..., en principio.

Encuentros:

- altercados con un (o varios) noble (menor, tampoco exagerar) al que la forma de respirar de nuestros aventureros le parece un insulto (recordar el "espíritu novelesco" que sufre España y los españoles en estos años, vamos que todos somos *Gentilhombres*).
- Un auto de fe (recomiendo leer el último número de "Aventuras de la Historia", revista de ídem o <<Limpieza de Sangre>> de Pérez Reverte).
- Una corrida de toros con el rey presente (en Madrid, claro), al que eran aficionados los Habsburgo *recomiendo leer para esta parte <<Limpieza de Sangre>> de Pérez Reverte*).

A buscar ovejas:

Lo interesante es que consigan la pareja de ovejas no que logren llevarla a Flandes. Además, siempre es posible que les den "Gato por Liebre": ¿alguien se informó del tema?

Una vez con las ovejas en su poder deben de organizarse para llegar a Flandes (o a Inglaterra si se han puesto en contacto con quién les contrató).

La presión:

¿Un chivatazo? La guardia y *la Mesta* les va a seguir los pasos de cerca por toda la península (y parte del extranjero, si pueden). Puede ser interesante que uno de los Pjs. trabajara para España... Claro está que no interesaría que esas ovejas llegaran a su destino pero destapar la red contrabando también sería prioritario.

Nota.- Yo recomendaría que el "infiltrado" fuese amigo del resto, por aquello de que no les traicione a las primeras de cambio.

<< *Es de interés que el Director o Master de la partida se informe bien sobre la Mesta, importantísima organización ganadera española que tenía el monopolio de la producción en la península, y que como tal tenía importantísimos contactos políticos*>>.

Rutas de huida:

- Por Tierra: cruzar España, los Pirineos y Francia hasta Holanda, y de ahí hasta Inglaterra. Podrían ser confundidos con espías españoles (si uno lo es podría ser reconocido).
- Por Mar: La obvia, por Portugal que es por donde vinieron rumbo a Flandes(y que todos esperan). El Cantábrico no debería ser posible, aunque si los Pjs. tienen algún contacto...

La no obvia, a través del levante español hacia Italia- Camino

Español- Países Bajos- Inglaterra.

El Final:

¡Las Ovejas terminan asadas irremediabilmente y los Pjs. con un palmo de narices!

Datos a tener en cuenta:

Datos históricos: posibles revueltas en Francia, Flandes o la propia España (depende del período jugado). Soldados hambrientos que les confiscan las ovejas y se las comen en sus narices; metidos en medio de una escaramuza de esas que abundaron en Europa, las ovejas terminan esparcidas por esas tierras de Dios; ...

Costas Irlandesas: ¡Piratas! (turcos, sí, al principio del período es válido ya que tenían factorías estables en las costas de Irlanda; o irlandeses/ingleses).