

## Máscaras del imperio

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Anuncio](#), [Rol](#)

Tagged as : [Capa y espadaRol](#)

Date : diciembre 1, 2017

---



# other selves

Desde Aventuras Bizarrras estamos a la espera de la publicación del juego Máscaras del Imperio de la editorial [Other Selves](#)

Bueno, más que esperar desespero desde que supe de qué va este juego.

Ah, que tú no sabes de qué va...

Ya te echaré la bronca en otro momento, ahora te dejo con unas palabras de *Rodrigo García Carmona*, uno de los editores **Other Selves** y autor de [La Puerta de Ishtar](#) del que ya hablaremos en otra ocasión.

*Máscaras del Imperio* es un juego de rol que te permite adentrarte en el Siglo de Oro de los antiguos folletines, novelas de quiosco y cuadernos de aventuras, donde la acción y la emoción tenían mucha más importancia que el rigor histórico. Explora un género literario propio de publicaciones periódicas baratas e intrascendentes en cuyas páginas se desarrollaban aventuras de ritmo frenético protagonizadas por héroes planos y estereotipados que se enfrentaban a temibles villanos, y que hacían énfasis en lo exótico y coqueteaban con la ciencia ficción y lo sobrenatural.

Nos encontramos en España, año de nuestro Señor 1621. El Imperio Español alcanza su máximo apogeo desde el Nuevo Mundo hasta las islas Filipinas y no se pone el sol sobre las tierras de Felipe III. Pero es imposible construir un imperio sin granjearse enemigos poderosos: Francia, Holanda, Inglaterra, Suecia... todos conspiran abiertamente y en secreto para minar el poder español.

El tráfico marítimo con las Indias sufre los ataques de monstruos marinos y las depredaciones de corsarios como Drake, supuestamente al servicio de la corona británica, aunque en realidad responde a intereses mucho más siniestros; o Willem van der Decken, llamado "el holandés errante", cuyos crímenes son tan horribles que Dios le impide pisar tierra firme.

Las costas del Mediterráneo arden bajo los saqueos de los corsarios berberiscos, herederos del temible Barbarroja; y los jenízaros del Sultán, fuerzas de elite del Imperio Otomano, caen como sombras sobre las supuestamente inexpugnables fortalezas del norte de África sin dejar más prueba de su presencia que un reguero de cadáveres.

En las bodegas de los barcos que parten desde el Nuevo Mundo se esconden guerreros jaguar que traen consigo la maldición de Moctezuma y vienen dispuestos a vengarse de los conquistadores y ofrecer los corazones palpitantes de los súbditos del buen rey a sus dioses sanguinarios.

La vecina Portugal intenta recuperar su independencia sin mostrar reparo alguno en usar las prácticas heréticas de sus esclavos negros, capaces de hacer caminar a los muertos; y en el centro de Europa los protestantes se vuelcan en la ciencia buscando una forma de vencer a los soldados de la fe católica.

Pero no sólo acechan peligros fuera de las fronteras. Felipe III gobierna a través de su Valido, el duque de Uceda, que no ha tenido reparo alguno en conspirar contra su padre para ocupar ese cargo, una jugada que no acaba de gustar a algunas de las más antiguas Casas Nobiliarias del país. La escena política es de todo menos tranquila, y muchos ya complotan contra el Valido por poder, por dinero o por ambas cosas. Algunas por cuenta propia... y otras por cuenta de otras potencias extranjeras.

Además, el Imperio es tan extenso que no faltan enemigos interiores. Desde Manila a Veracruz, desde Sicilia hasta Flandes, muchos son los que anteponen sus intereses a los de la Corona pensando que la distancia que les separa de la Villa les protegerá. Algunos con la fuerza de las armas, otros recurriendo a oscuros y antiguos secretos impíos que la Inquisición creía extintos. Los más perjudicados son, como siempre, los débiles y los inocentes.

¿Qué? ¿Hay ganas o no hay ganas de pillarlo?

Folletín pseudohistórico, el Imperio donde no se pone el sol, piratas, herejes, guerreros jaguar, ruinas precolombinas, galeones y carabelas...

No sé vosotros, yo lo quiero ya.