

# Rol de Epoca

¿Es el futuro o es el pasado?  
Mike, Twin Peaks, T3P2

## Prólogo

## Introducción

### ¿Que es un juego de rol?

Nah, mentira.

### ¿Que quiere decir que una obra sea de Época?

Nada como añorar vivir en otro mometo historico y en circunstancias diferentes. Y aunque la horrenda cuarta tranformación

La historia se desarrolla en un tiempo y lugar especifico en el pasado, por lo que los personajes en la historia siguen la costumbres y normas sociales de ese tiempo especifico. Sin embargo, los temas que desarrolla pueden ser universales y aplicables a la epoca actual.

## Sobre la época

Este One shot especificamente se desarrolla entre finales del siglo XVIII e inicios del siglo XX. Esto es, el periodo álgido del vestuario señorial, del refinamiento en las maneras mundanas y de la importación de la hoja del té.

Esta epoca esta marcada por aspectos muy claros:

- Una marcada desigualdad social: Los ricos siempre han sido ricos y lo seguiran siendo, la movilidad social era casi imposible y la unica manera de conseguir la era con matrimonios con persoans de alta alcurnia o con el sufiente dinero para comrar una posicion social mejor.
- Misoginia y machismo: Las mujeres tiene un posición secundaria en la sociedad. No pueden ejercer muchos oficios ni profesiones, pues están reservsados a los varones. Jurídicamente son como niños en la sociedad, toda decisión debe ser

tomada por su padre, hermano mayor o marido; no administran su dinero y toda herencia se da únicamente entre hombres.

- Ética conservadora: La Iglesia era aun muy poderosa y seguía dictando la manera en que las personas llevaban su vida, de ahí que predominaran valores judeocristianos. Al estar dominados por este pensamiento la gente era muy estrecha de mentes y cerrada a nuevas ideas o paradigmas.

Lo anterior provocaba que:

- Época de apariencias: Los matrimonios en su mayoría eran arreglados, las familias adineradas buscaban concertar matrimonio para asegurar su riqueza o posición social. Eso no evitaba que se dieran amores o hijos fuera del matrimonio, pero eran secreto a voces. Si esto se hacía público sufrías del escarnio público y te arriegabas a ser un paria, nadie quería hacer negocios contigo o te resultaría imposible pactar un matrimonio favorable para tu descendencia. De ahí que se aparentará vivir una vida perfecta, obediencia a los valores de la sociedad y abundancia de recursos económicos.
- El camino al éxito: Si eras un hombre y no eras rico había tres opciones: trabajar para un rico y ser su siervo toda la vida, convertirte en militar para ganar un sueldo fijo como empleado del gobierno o volverte un sacerdote y aprovechar esta posición para tener un vida decente. Aunque claro las posiciones altas en el ejército eran para los hijos de papá, y lo más seguro es que la parroquia de la casa de Lady Rottenmayer fuera para su sobrino, para que no te hagas muchas ilusiones.
- Dear future husband: Si eras una mujer y no eras de una familia adinerada, tenías de dos: te volvías sirvienta en alguna casa rica o te casabas. Obviamente, buscarías el matrimonio más beneficioso posible, y si conllevaba mansión, casa de campo y carruajes lo que menos importaba es que el tipo te lleve 30 años de diferencia. De ahí a asegurar la supervivencia de tu linaje con un heredero varón, de preferencia.

Es claro que la vida en esa época apestaba, a menos que, fueras el heredero varón de Sir Cara de Huelepedo. De ahí que se fraguó lenta pero implacablemente un cierto deseo por cambiar la situación existente.

## **Personajes**

### **Clases**

#### **Caballero/Lady**

Una persona que es adinerada y no tiene ninguna preocupación en la vida.

#### **Militar/Clérigo**

Alguien que ya tenía una posición en la sociedad.

## **Nuevo rico**

Carece de prestigio pero goza de una fortuna enorme.

Alguien que por alguna razón logró escalar socialmente.

Rechazado por los antiguos ricos.

## **Aristocrata en decadencia**

Carece de fortuna pero posee un prestigio enorme.

## **El trepa**

Sin prestigio ni fortuna.

## **Plebeyo**

## **Estadísticas**

- Prestigio:
- Fortuna:
- Labia:
- Malicia:

## **La creencia**

En virtud de que en este juego no hay un villano que destruir, ni se resuelven las cosas peleando en la mayoría de los casos, el conflicto de tu personaje debe ser otro.

El personaje tiene una creencia de toda la vida que es la que lo ha definido, pero, tras los acontecimientos de estas sesiones esta cambiará y lo redefinirá.

Debe ser clara y concisa, pero aun así vaga para poder reinterpretarse. La creencia puede ser desde un mantra, hasta un dicho, una enseñanza dada por un familiar, o una lección aprendida de manera empírica, etc.

A través del juego el personaje se enfrentará a situaciones que provocarán que cuestione esta manera de ver el mundo, repercutiendo en quien es y como lo perciben los demás.

Pongamos un ejemplo, tu personaje siempre ha creído que el dinero lo resuelve todo.

## **Referencias**

*Películas*

- Los duelistas
- Expiación, deseo y pecado
- Barry Lyndon
- Sensatez y sentimientos
- Orgullo y prejuicio
- La favorita

## **Versiones**

0.1.0.210531