



Mi Chiquillo:

Has encontrado tu lugar entre los Vástagos, como siempre supe que lo harías. Estás tan a salvo como cualquiera de nosotros lo estaría en estos desesperados tiempos difíciles. Esto significa que es el momento de que vuelvas tu atención a los asuntos que hacen que nuestra existencia valga la pena.

Dicen que los vampiros somos inmortales. Es mentira. Podemos arder igual que cualquier mortal. Pero no envejecemos. Tenemos océanos de tiempo, tal y como dice el cliché. ¿Qué hacer con todo esto?

Mi respuesta siempre ha sido el amor.

He oído que muchos de entre los nuestros dicen que no sienten amor, no después de que el Abrazo nos arrebatase la Humanidad. Que sólo lo hacemos por inercia, nostálgicos de las emociones de los días en que aún respirábamos.

Quizás sea cierto. ¿A quién le importa? Lo que digo es esto: el romance es muy divertido. Llena las noches en las que todo se ha vuelto rancio y aburrido. Justo cuando crees que has visto todo, algún pequeño y ardiente Retoño te secuestra y trata de forzarte a amarlo. Le complaces durante una semana o dos sólo porque quieres ver a dónde quiere ir.

Por supuesto, terminas matándolo. Estos Retoños tienden a volverse aburridos una vez que agotan la idea que tenían.

En cualquier caso... ¡Romance! ¡Qué cosa tan deliciosa!

A veces disfruto viendo a los Vástagos más jóvenes revolotear por el Elíseo. ¡Son tan refrescantemente serios! Enamorándose unos de otros, con sus citas secretas, Abrazando a sus amantes mortales sin el permiso del Príncipe.

Esa es una de las muchas formas en que morimos por amor. Ejecutados porque decidimos maldecir a los que más amamos con el Ansia eterna. Y sí, yo también lo he hecho unas cuantas veces. O muchas. Nunca funciona a menos que uses el Vínculo de Sangre y ¿dónde está la diversión en eso?

Quiero que cometas todos estos errores y más. Si consigues hacerlo sin que te ejecuten, aún mejor. Si no, al menos serás destruido de forma acorde a mi linaje.

Personalmente, prefiero los amantes que son libres de apuñalarme por la espalda. Las emociones son tan deliciosas: los celos, la traición, la culpa, la furia... Cumpló con mi papel, pero rara vez me siento vengativa durante mucho tiempo. Sé que si los veo décadas después, lo más posible es que se hayan convertido en otro funcionario triste y gris de la Camarilla.

¡Eso es lo que quiero ayudarte a evitar!

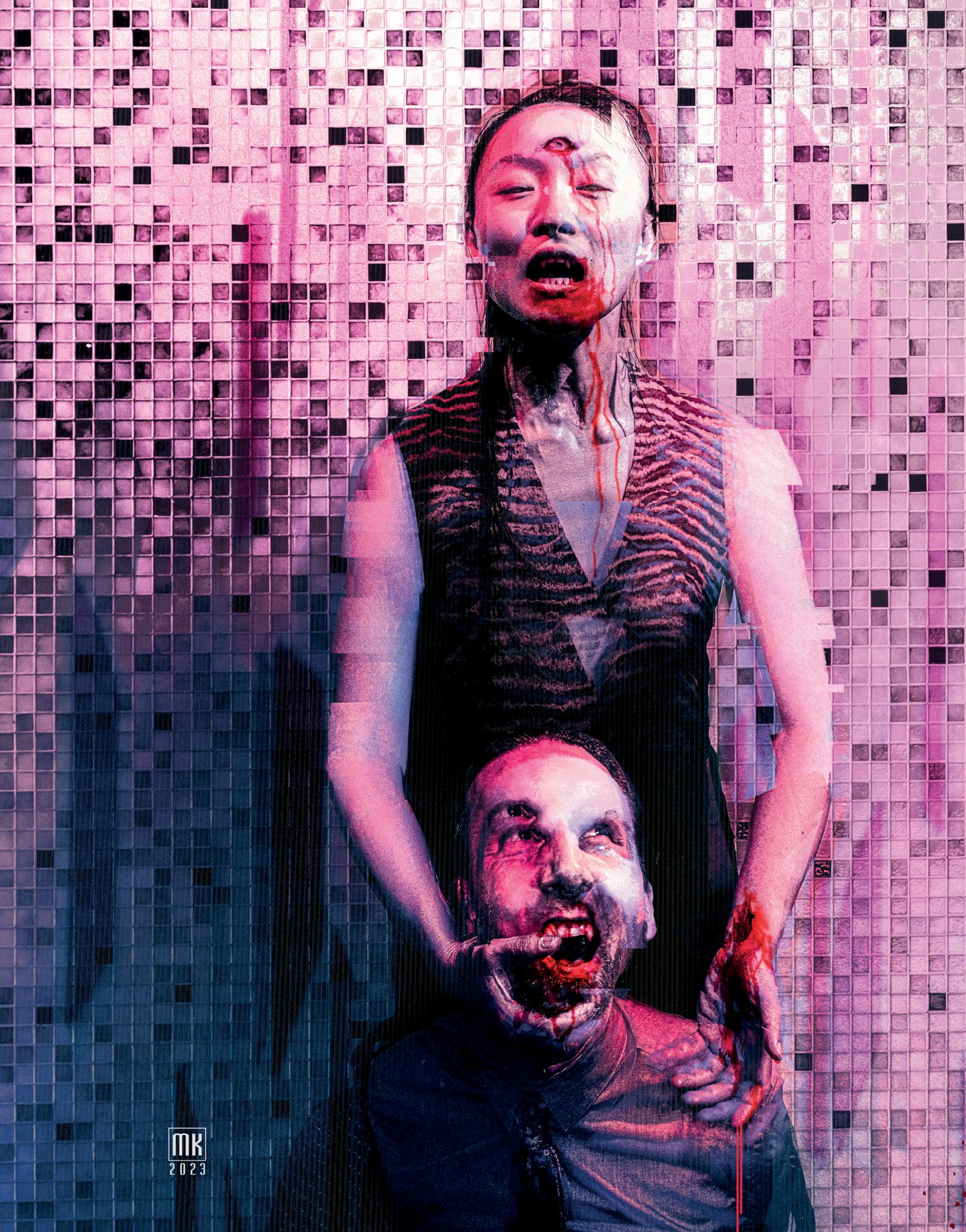
Siempre trato de sentirlo todo, incluso las cosas malas. Es rara la situación que no puedo abandonar si así lo quiero, pero suele llevarme cierto tiempo. Siéntelo... el amor, el dolor, la traición, incluso el odio de un viejo amante.

Con el único defecto que confieso que no soy capaz de lidiar es el aburrimiento. Si ya no eres interesante, me marchó. Siempre les sorprende tanto cuando pasa, como si estuvieran viendo una película y un actor de repente saliese de la pantalla y se marchase.

Un recordatorio de que con la edad viene el poder de decidir quién es el protagonista de esta historia.

Puedes ser tú si decides jugar así.

Tu amorosa Sire,
Victoria Ash



Introducción

No puedes quitarte su regusto de la mente. Todos los mortales saben de forma distinta y cada uno tiene sus sutilezas. Es raro verse atrapado en cualquier sabor concreto e incluso los más deliciosos son sólo curiosidades que puedes pasar a un vampiro más viejo como favor.

Pero este... Él era distinto. Su sabor te perseguía y con él, todo lo que él era. Su rostro, su voz, su misma presencia.

¿Cómo podía un simple mortal tener tal efecto en ti? Alguien con quien tuviste una aventura aleatoria, sin más propósito que alimentarte. Os encontrasteis en el vestíbulo de un hotel, subisteis a la habitación, fingiste amarle y bebiste de él. Un encuentro como incontables otros.

Sólo que este no se desvaneció de tu mente con el despuntar del alba. Necesitabas encontrarlo de nuevo. El único problema era que, al salir, te encontraste a una de los Anarquistas que había reclamado el hotel como dominio. Se quejó de que te habías alimentado en su territorio y frívolamente dijiste: «Hay un mortal muy sabroso en la 521, si te interesa». Esperas, desesperadamente, que no le interesase.



Los vampiros y las historias de amor son una combinación clásica. Muchos de los vampiros más famosos de la cultura popular actual provienen de historias románticas oscuras, siendo presencias trágicas e intrigantes que acechan en los límites de las vidas de mortales ordinarios.

En *Vampiro: La Mascarada*, interpretas a un vampiro que suele moverse dentro de una sociedad secreta donde sus semejantes corrompen la ciudad. Hay muchas clases de historias de amor disponibles para tu personaje, desde el clásico en el que te enamoras de un mortal inocente a los depravados juegos de afecto y manipulación del gusto de los Elíseos de todo el mundo.

Jóvenes Retoños vampíricos se enamoran unos de otros, tratando de recapturar pasiones pasadas y explorar las nuevas sensaciones de compartir y beber sangre. Vástagos Antiguos tratan de sentirse jóvenes de nuevo al adquirir un amante Neonato que trata de ocultar a su prometido mortal de la celosa mirada del Anciano. El amante del Príncipe es un jefe Anarquista y el corazón muerto del Regente Tremere late por un macarra Nosferatu.

La pasión entre los Vástagos adopta muchas formas. El propósito de este libro es permitirte explorar tantas de ellas como desees.

Tu romance

Estás en el centro de tu romance si así lo deseas. La belleza de los juegos de rol es que todo esto te pasa a ti (o a tu personaje, para ser más precisos; ¡más información sobre el desborde emocional entre jugador y personaje en la [pág. 18!](#)). No tienes que ver a una pareja perfecta de Hollywood enamorarse. Puedes hacer que tu personaje se enamore de alguien y experimentarlo todo a través de él.

Esa es la razón por la que este libro se centra en romances de los que tu personaje es parte.

Ves al misterioso extraño en el Elíseo y decides que tienes que tratar de seducirlo. Bebes de un mortal borracho y terminas insinuándote a tu peor enemigo. Para tu sorpresa, él también coquetea contigo.

Desarrollas sentimientos por un compañero de coterie con el que has pasado décadas tras percarte de que ha sido la mayor constante en tu vida y tu subsiguiente no-vida.

Estas son tus historias de amor. Como el amor en la vida real, puede ser complicado y confuso. Puede ser trágico. La interpretación medra con la improvisación y los sucesos sorprendentes que parecen surgir de la nada, debidos a las dinámicas del juego. A veces ves a un personaje del Narrador y simplemente sabes que tu personaje se enamorará de él. O pueden decidir que hacer que tu personaje se vea atraído por el Guardián del Elíseo podría conducir a una interpretación divertida y conmovedora. Puedes guiarte por tu intuición o seguir tu sentido de lo que sería interesante de interpretar para ti y para el resto de tu grupo.

Las historias de amor más significativas, llenas de matices y profundidad tienden a ocurrir entre los personajes jugadores. Se benefician de que una única persona interprete a tiempo completo a cada personaje, dedicándole toda su atención. Tal interpretación puede ser emocionalmente intensa y se beneficia de las conversaciones entre los jugadores y el uso de las mecánicas de calibración de este libro ([pág. 21](#)) y en *Vampiro: La Mascarada*, [pág 423](#).

Los vampiros suelen ser retratados como protagonistas trágicos de historias de amor condenado. ¡Tu personaje también puede ser uno!



AVISO DE CONTENIDO

Vampiro: La Mascarada es un juego de horror personal y político en el que interpretas a un monstruo chupasangre en un mundo que se asemeja al nuestro. Los personajes lidian de forma rutinaria con actividades típicas de la ficción de vampiros: violencia, seducción, mentiras, asesinato y aprovecharse de la gente.

Este libro presenta romances vampíricos en medio de todo ese desbarajuste. Los amantes del género romántico ya saben qué esperar, pero si tú no estás familiarizado con el romance vampírico, encontrarás referencias a dinámicas de relaciones desiguales, diferencias de edad antinaturales entre compañeros, *gaslighting*, sexo, fetichismo y BDSM, drogas, alcohol y otras sustancias, autolesiones y suicidio. Asegúrate de echar un vistazo a *Consejos para el juego considerado en Vampiro: La Mascarada*, pág. 421 y las herramientas para la calibración presentadas en este libro, pág. 21.

Acción

El romance y todos sus sentimientos asociados, del amor a los celos y a la lujuria, motivan la acción. Los personajes superados por la emoción van a extremos que ninguna persona sensata contemplaría jamás. Esto también se aplica a los vampiros. Si quieres saber por qué un Vástago arriesgaría su existencia inmortal, la respuesta suele estar ligada a un asunto del corazón.

La mayoría de los vampiros son conscientes del peligro de ceder ante la Bestia, perder su Humanidad y convertirse en un simple animal. Muchos sienten que el amor es una de las cosas que los mantienen conectados a la gente que los rodea, mortales o no. Aquellos vampiros que han perdido su conexión con la humanidad recuerdan los sentimientos que solían tener, el afecto y la calidez, que atemperan la implacable Ansia. ¿O estaban esos sentimientos ahí sólo cuando eran aún mortales? Aun así, una forma de aferrarse a su Humanidad perdida es tratar de amar de nuevo.

Encontrar a un joven Vástago y seducirlo, tanto como un anciano cadáver puede seducir a nadie.

Aunque añorar a tu amor perdido es un acto romántico tradicional, este libro trata sobre escenas en las que los personajes hacen algo al respecto. ¿Qué pasa si encuentras a tu amante mortal perdido en su lecho de muerte y lo Abrazas antes de morir? ¿Sobrevivirá tu amor al Abrazo o la vitalidad concedida por la Sangre corromperá a tu amante? ¿Importa que su cuerpo muestre su edad mientras tú permaneces siempre joven?

En un juego de rol, las emociones factibles son siempre mejores y el romance es quien más destaca en este aspecto. Los Vástagos son cautos por naturaleza y los Antiguos controlan su existencia al no hacer nada estúpido, pero las emociones poderosas transforman a todos en los motores de dinámicas que quieres que sean en tu juego.

Romance oscuro

Tradicionalmente, muchas historias de romance vampírico tienen serios problemas si las ves a través de la óptica de relaciones de la vida real. Muchas de estas escenas y escenarios no serían divertidos en absoluto si los experimentases en la vida real. Aun así, lo mejor de la interpretación es que es una fantasía. Lo crucial es que las consecuencias de cualquier elección terrible que nuestros personajes tomen termina cuando lo hace la partida.

Esa es una de las razones clave por las que es divertido interpretar romances. Puedes enamorarte de un peligroso y atractivo rebelde y asumir riesgos estúpidos por pura pasión. Puedes dejarlo todo porque amas a alguien mucho. Puedes tirarle los tejos a un Antiguo Ventrue famoso por ser un monstruo celoso sólo para ver qué pasa.

Es divertido porque puedes hacer todas esas cosas que no podrías hacer en la vida real. Es divertido porque no es real.

Explorar temas románticos oscuros y extraños en un juego de rol está bien mientras todos los presentes consientan y se empleen unas mecánicas de calibración

adecuadas de forma que los participantes puedan mantener sus límites. A menos que estés emitiendo las partidas, no importa lo que gente aleatoria en redes sociales pudiera decir siempre que todos los que están en la mesa estén conformes con cómo se desarrolla el juego.

Si estás emitiendo las partidas, jugando en vivo o de forma pública de alguna otra forma, hay consideraciones externas que tener en cuenta. Más sobre ello en la [pág. 21](#).

Vampiro: La Mascarada es un juego de horror sobre monstruos chupasangre que existen como parásitos del cuerpo de la sociedad humana. Esto significa que no es difícil idear escenarios románticos con grandes desequilibrios de poder, motivos ulteriores malévolos e impulsos destructivos que condenen incluso a quienes tienen las mejores intenciones. Apóyate en este aspecto del juego y encontrarás que es liberador interpretar el romance cuando todo el mundo es una bomba de relojería a punto de estallar.

¿Cuál es el error que desearías haber cometido en tu vida si tu sentido común no te hubiera detenido? Puedes cometerlo en el juego en su lugar.



Libertad del miedo

Una fantasía clave a la hora de jugar a *Vampiro* es simplemente que eres un vampiro, una peligrosa criatura de la noche. Existes en un mundo de peligro, pero no te importan muchos los miedos a los que los humanos ordinarios han de enfrentarse. Por lo

general, puedes estar seguro de que eres la cosa más peligrosa que camina por un callejón oscuro.

Esta libertad de los miedos ordinarios es importante en términos de cómo interpretar el romance. Significa que puedes asumir riesgos estúpidos, coquetear con asesinos violentos y aun así esperar volver a tu refugio de una pieza. Los vampiros temen muchas cosas, desde la Segunda Inquisición al sol, pero un exnovio mortal convertido en acosador no suele ser una de ellas. La Sangre proporciona un arsenal de medios con los que encargarte de tales problemas, en especial, si no te importa hacerlo de forma humana o no.

Si los jugadores de la crónica quieren desmelenarse a la hora de asumir riesgos románticos, el Narrador ha de decidir cómo quiere desarrollarlos. Si coquetear con un vampiro extraño lleva a tu personaje a encontrar la Muerte Definitiva en un ritual del Sabbat, no vas a tener un romance muy espontáneo. El juego castiga a los jugadores por ello, a menudo pintándolo como consecuencias por «ser estúpidos».

Pero a veces el amor es estúpido y el amor estúpido es divertido de interpretar. Esto significa que para que florezca, las consecuencias deberían planificarse en pos de lo interesante, no de lo letal. Los jugadores deberían sentir que cuando sus personajes siguen su corazón, el resultado es emoción, drama y tragedia, no aburrimiento y muerte.

Como Narrador, eres responsable de las consecuencias de las acciones de los jugadores. Preguntas «¿Qué hacéis?» y ellos responden con lo que quiera que tenga sentido para sus personajes y lo que sienten que es más interesante para el juego y los demás en el grupo. Las consecuencias moldean lo que intentarán a continuación.

Si un personaje le tira los tejos a un Antigo sólo para verse inmiscuido en un antiquísimo triángulo amoroso entre Ancianos morbosamente románticos que fantasean con su propia juventud, el juego puede resultar oscuro, pero también divertido e interesante. Estas cosas pasan, el personaje jugador pasa de una escena dramática a otra y espera tener la capacidad de tomar decisiones que signifiquen algo. Ese es el objetivo que buscamos en el romance y en otros tipos de partidas.

LA BODA BERMELLÓN

Dos grandes Sectas vampíricas, la Camarilla y la Ashirra, buscaron simbolizar su unión por medio de la boda de dos luminarias, una de cada Secta: Victoria Ash de los Toreador y Tegyrus de los Banu Haqim. Tuvo lugar una gran Boda de Sangre, lo que revitalizó la moda de uniones formalizadas entre Vástagos. O al menos entre los no-muertos que siguen el ejemplo de los escalones superiores de la política vampírica.

La Boda Bermellón es un gran símbolo de romance vampírico que puedes escoger ver como una historia de amor de siglos o un cínico ardid político. Quizás es ambas cosas, ya que los Vástagos siempre han sido expertos en moverse entre varias verdades simultáneas.

En alguna parte, hay un Retoño preguntándose si Victoria Ash y Tegyrus se aman el uno al otro. ¿Cazan juntos? ¿Comparten un refugio común? ¿Se besan el uno al otro antes de dormir conforme sale el sol?

Si se pudiera hacer que un funcionario cínico de la Camarilla hiciera una estimación honesta, probablemente respondería que no a todas esas preguntas. Una Boda de Sangre implica un Vínculo de Sangre, pero esa pizca de manipulación emocional debida a la Sangre no impone una no-vida compartida.

También hay románticos entre los Vástagos. Para ellos, la Boda representa el triunfo del amor sobre el tedio de los siglos, un ejemplo de cómo el poder político puede coexistir con las emociones más íntimas y delicadas. Podría ser todo una fantasía, un ejemplo de endeble proyección por parte de los jóvenes e inocentes, pero tales sueños motivan de forma extraordinaria a la gente. Sigue siendo un hecho que recientemente la cantidad de Bodas de Sangre ha aumentado en muchos dominios.

El Vínculo de Sangre

Cuando bebes la Sangre de otro vampiro tres veces durante un corto período de tiempo, desarrollas un Vínculo de Sangre. Te atas emocionalmente a él e incluso sientes algo similar al amor.

Hay mucha variedad entre los Vástagos sobre los términos en los que se ve el Vínculo de Sangre. Para algunos es una forma de dominación. Los reinantes usan su Sangre para convertir emocionalmente a otros en sus esclavos, sirvientes cuya alianza está escrita en piedra. Para otros, el Vínculo impone amor y lealtad. Un vampiro podría buscar imponer un Vínculo sobre un viejo amante como forma de retorcida venganza.

Entre los Vástagos que se preocupan por el amor y el romance, hay muchos sentimientos encontrados sobre el Vínculo de Sangre. Algunos lo idealizan, en especial en el contexto de una Boda de Sangre en la que ambos (o todos) los participantes se Vinculan unos a otros haciendo los sentimientos mutuos. Otros ven el Vínculo de Sangre como la versión pobre del amor auténtico, una perversión forzada de una emoción verdadera y genuina. ¿Qué dice de ti que la única forma en que puedas conseguir que alguien te ame sea a través de la fuerza de tu Sangre?

Para los jugadores de *Vampiro: La Mascarada* interesados en el romance, el Vínculo de Sangre presenta oportunidades interesantes. ¿Qué piensa tu personaje de ello? Entre la Camarilla, muchos Sires lo usan de forma rutinaria sobre sus Chiquillos mientras que los Anarquistas lo detestan como una práctica opresiva e inmoral. ¿Resulta una imposición, una copia barata de una emoción real? ¿O es una oportunidad de hacer que el amor dure para siempre?

Añade tensión al sexo y la intimidad. Entre los Vástagos, estos suelen adoptar la forma de morderse mutuamente y beber la Sangre del otro. Este es un camino muy rápido a un Vínculo de Sangre mutuo a menos que se tomen precauciones. Para que el Vínculo de Sangre funcione, has de beber directamente de la fuente. Esto significa que si los

amantes tienen cuidado, pueden dejar la Sangre en un vaso y beberla de él. Pero ¿quién tiene la paciencia para cosas como esa cuando tu pasión arde y no quieres más que hundir tus colmillos en el cuello de tu amante para poder sentir su embriagador sabor en tu lengua?

El sexo seguro es importante, incluso entre los muertos.

Hay muchas formas de lidiar con la realidad del Vínculo de Sangre. Algunos tratan de compartir su intimidad con tantos otros vampiros como sea posible, asegurándose de que no comparten Sangre con el mismo compañero demasiado a menudo. Para los vampiros más viejos y menos humanos, el Vínculo llega a representar una oportunidad de amor real a pesar de su incapacidad para alcanzar tales emociones humanas. Tratan de Vincularse a alguien como atajo en el camino que los aparte de la Bestia.

Es difícil decir si realmente funciona, pero puede llevar a situaciones extrañas para el objeto de su

afecto, que de repente se ve gobernando a un viejo vampiro de baja Humanidad.

A pesar de la constante propaganda de la Camarilla al respecto, el Vínculo de Sangre no es eterno ni inviolable. Algunos escasísimos mortales y Vástagos son inmunes a él. Y tiende a desvanecerse si no se refuerza. Tal declive en la fuerza del Vínculo tiende a pasar más rápido si el reinante maltrata u ofende de alguna u otra forma al esclavo.

De forma más dramática, a veces las emociones engendradas por la singularidad del Vínculo no logran producir la lealtad y obediencia que suele adscribirse a este. Un mortal debidamente enloquecido por el Vínculo de Sangre puede secuestrar a un vampiro y tratar de lograr que este también lo ame, a lo asesino en serie, sin entender que sus sentimientos se deben a la Sangre.

*El sexo seguro es importante,
incluso entre los muertos.*

HUMANIDAD

La Humanidad de un vampiro (**Vampiro**, pág. 236) tiene mucho peso en su capacidad para el romance. O, mejor dicho, tiene que ver con la impresión que da cuando trata de ser romántico.

Una alta Humanidad (entre 8 y 10) significa que te resulta más fácil interactuar con mortales dado que es menos obvio que algo está mal contigo. Eres capaz de mantener relaciones sexuales como los mortales, además de compartir Sangre vampírica.

Una vez tu Humanidad se reduce a 6 o 7, empiezas a tener que fingir las relaciones sexuales. Sólo compartir la Sangre te concede auténtico placer. A Humanidad 5, aún puedes fingir sexo, pero interactuar con mortales se vuelve más difícil.

En los niveles más bajos de Humanidad, entre 1 y 4, repeles a los mortales y es muy difícil involucrarse en empresas románticas, al menos si deseas resultar encantador y seductor.

Todo esto no significa que el romance sea sólo dominio de quienes tienen Humanidad. Un vampiro más viejo que ha perdido su conexión con los mortales aún puede encontrar entendimiento e intimidad en un compañero depredador. Dos vampiros con baja Humanidad pueden ser una maravillosa y espeluznante pareja.

Es más, ser un bicho raro y desagradable no impide a los Vástagos con baja Humanidad tratar de ser románticos. Pueden ser amenazantes, aterradores y opresivos incluso cuando tratan de redescubrir sus sensibilidades románticas perdidas. Tales intentos tienden a acabar en tragedia, lo que puede causar que la Humanidad del vampiro se degrade aún más.

Los nuevos Méritos de la **pág. 151** pueden ayudarte a mantener las relaciones con los mortales.



La caja de herramientas

Este libro no trata sólo sobre los accesorios externos del romance vampírico. Trata sobre cómo hacerlo parte de las no-vidas de tus personajes. Si eres un jugador, ¿cómo te involucras en un tórrido romance vampírico propio? Si eres el Narrador, ¿cómo construyes tu crónica de forma que tus jugadores puedan pasárselo bien teniendo romances con los no-muertos?

Dado que este libro se centra en cómo logras que tenga lugar el romance en el juego, ponemos menos énfasis en las claves del género, salvo cuando son aplicables a la interpretación en sí. Las convenciones del romance importan cuando llevan a tu personaje a una escena emocionalmente tensa.

El primer capítulo, Interpretar el Romance, trata sobre manejar el romance como jugador. Contiene herramientas de calibración e ideas sobre cómo discutir la interpretación romántica con tu grupo. Lidia con el romance entre personajes jugadores y los detalles del desborde emocional entre jugador y personaje. Sobre todo, te ayudará con las acciones concretas que puedes emprender en el juego para hacer que tenga lugar el romance.

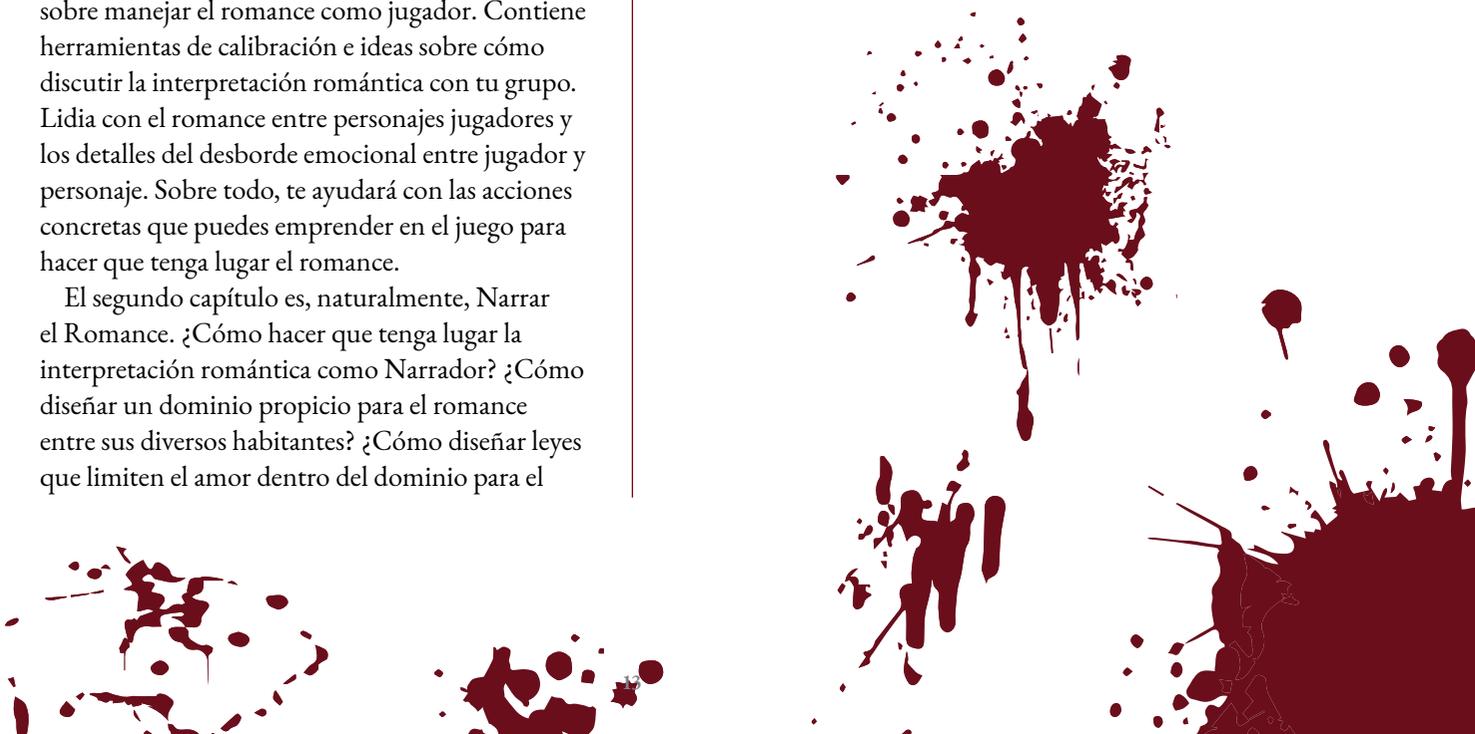
El segundo capítulo es, naturalmente, Narrar el Romance. ¿Cómo hacer que tenga lugar la interpretación romántica como Narrador? ¿Cómo diseñar un dominio propicio para el romance entre sus diversos habitantes? ¿Cómo diseñar leyes que limiten el amor dentro del dominio para el

paradójico propósito de hacer que surja el amor? ¿Cómo hacer interesante interpretar relaciones, desde los problemas entre amantes a los males causados por un mundo entrometido?

Las historias de amor necesitan personajes y eso es lo que proporcionamos en el tercer capítulo, Intereses Románticos. Crear personajes del Narrador adecuados para el romance es un arte en sí mismo y el objetivo de este capítulo es proporcionar personajes para que los uses en tus partidas y mostrar distintos planteamientos para crear personajes secundarios con los que mantener un romance.

En el cuarto capítulo, pasamos de los personajes a las historias de amor en sí mismas. Este capítulo, Historias de Amor y Romance, proporciona una selección de historias cortas que puedes jugar con tu grupo. Algunas son adecuadas para usarlas en una crónica ya en curso, mientras que otras requieren una ambientación más concreta. En cada una, el objetivo es conseguir que los personajes jugadores se involucren en el romance.

Por último, en el quinto y último capítulo, Otras Formas de Jugar con el Romance, echa un vistazo a modos de juego alternativos, como interpretar por carta o en TikTok. Aunque estos funcionan de maravilla para las historias de amor, pueden usarse para otros tipos de juego.





DONATI
TORTICIA
PIZZA
COOKIE

PIZZA

#

UNO A UNO

Una de las formas más íntimas en las que puedes jugar una partida romántica de **Vampiro** es con sólo dos personas. Uno de vosotros puede ser el Narrador y el otro puede interpretar un personaje. Alternativamente, ambos podéis interpretar personajes y repartir los deberes del Narrador entre los dos.

Cuando juegas uno a uno, el juego resulta mucho más intenso emocionalmente que con un grupo mayor. La coartada proporcionada por el contexto de un juego de rol es más débil y se parece mucho más a una cita auténtica. O, al menos, puede parecerlo si los personajes del juego coquetean. Por ello, tener una partida de dos personaje puede ser una cita divertida si a ambos os gusta el rol.

También puedes improvisar partidas uno a uno con un amigo, un amante o un cónyuge cada vez que necesites matar el tiempo. Es una actividad divertida para los viajes largos en coche o los vuelos intercontinentales, aunque, si el contenido de la partida se vuelve particularmente explícito, puede que quieras considerar a la gente que pueda oírte.

El juego uno a uno se explica con más detalle en la **Guía de Juego**, pág. 197.

Deseos

¿Qué sacas de los juegos de rol a los que juegas? ¿Qué clase de romance te resulta divertido, interesante o significativo?

Una vez que determines la respuesta para estas preguntas, también puedes determinar la clase de interpretación romántica que funcione mejor para ti. Quizás lo haces por autoexploración, para descubrir nuevas cosas sobre ti sin las consecuencias de un auténtico romance de la vida real. O el juego podría ser sólo eso, juego, algo que hacer por diversión, meter a tu personaje en extraños aprietos románticos porque te entretiene.

Puede que incluso disfrutes ayudando a otros a interpretar las escenas que siempre quisieron experimentar. Cuando todo el mundo hace esto unos por los otros mientras mantienen sus límites, tienes las claves para obtener un grupo adhiriéndose a una maquinaria bien engrasada de interpretación divertida.

También es posible que cuando consideres lo que te gustaría jugar, no estés seguro de ello. ¡No pasa nada! Ninguno de nosotros nace con una certidumbre absoluta sobre nuestros gustos. En este caso, también puedes jugar a descubrirlo. No es raro descubrir nuevas cosas sobre tu personaje, sobre ti o sobre el juego mientras este discurre. Tales cosas pueden ser una bendición; nuevas cosas que pueden aprender a disfrutar y con las que jugar.

Si se hace bien, tu grupo se convierte en un espacio seguro donde todos podéis explorar ideas y emociones en una atmósfera de confianza ■