

Un tesoro, en los juegos de rol, suele empezar de forma bastante clásica: cofres llenos de oro, gemas imposibles, espadas mágicas o puntos de experiencia que hacen que tu personaje sea un poco mejor que antes, como ocurre en juegos de fantasía tipo *Dungeons & Dragons*.

En otras partidas, sin embargo, el botín es más raro: libros de conocimiento oscuro, secretos primigenios que no deberían leerse en voz alta o, directamente, conseguir llegar al final sin perder la cordura, algo muy habitual en juegos como *La llamada de Cthulhu*. Pero hay un tesoro que casi nunca aparece en las hojas de personaje y que, aun así, es el más importante de todos. Es sentarse alrededor de una mesa con amigos y amigas para contar una historia juntos.

Una historia que no está escrita del todo, porque se inventa mientras sucede y porque nadie sabe exactamente cómo va a terminar, ya estés explorando una galaxia lejana en *Star Wars* o sobreviviendo en una lucha contra los destructores de la naturaleza como en *Hombre lobo: el Apocalipsis*. Esa es la magia especial del rol, que no solo lees o escuchas una historia, la vives. Y al mismo tiempo la observas.

Cómo funciona la narración en una partida de rol se parece mucho a la narrativa de los sueños.

Mientras sueñas estás dentro de ti, corriendo, hablando, tomando decisiones, pero también hay cosas que escapan a tu control y una parte de ti que mira desde fuera, como si estuviera viendo una película extraña protagonizada por alguien que se te parece mucho. En el rol pasa algo parecido. Eres tu personaje en primera persona, enfrentándote a dragones, enigmas o bibliotecas prohibidas. Pero a la vez eres tú, como persona, pensando la historia, comentándola, riéndote de los giros inesperados.

Y si haces de máster incluso te desdoblas más, pues eres narrador, personajes del mundo y testigo. Por eso el verdadero tesoro del rol no siempre se guarda en un cofre. A veces está en esa historia compartida que solo existe una vez, mientras la estáis viviendo juntos. Y que, cuando termina la partida, se convierte en recuerdo. Como los sueños buenos. O los inquietantes.