

REALIDAD Y FANTASÍA DE LA ARQUEOLOGÍA EN LOS JUEGOS DE ROL

Reality and fantasy of Archaeology in the role games

Héctor SEVILLANO PAREJA

M^a de los Reyes DE SOTO GARCÍA¹

Departamento de Prehistoria, H^a Antigua y Arqueología

Universidad de Salamanca

E-mail: hsevillanopareja@gmail.com

reyesdesoto@usal.es

Fecha de recepción: 6-III-2011

Fecha de aceptación: 15-III-2011

RESUMEN: Analizamos, a partir de una serie de libros de juegos de rol, la visión que se tiene de la Arqueología y del sujeto que la desarrolla, el arqueólogo. Los juegos de rol suelen utilizar ambientaciones históricas, lo que nos ha motivado a centrar el análisis en la visión que se da de esta disciplina. Con este estudio, pretendemos poner de manifiesto la imagen que llega a la sociedad de nuestro trabajo desde este tipo de juegos.

Palabras clave: Arqueología, arqueólogo, juegos de rol, visión social.

ABSTRACT: This work study and analyze from role games the social perception of Archaeology and the subject who develops, the archaeologist. The role playing games (or RPG) often use historic environment, for these reason we focus the analysis on the given Archaeology vision. This paper aims to highlight the image that comes to the society of our work from this kind of games.

Key words: Archaeology, archaeologist, role games, social perception.

INTRODUCCIÓN

En el presente artículo pretendemos realizar un análisis de la visión que podemos encontrar de la Arqueología como ciencia y de la persona

¹ Beneficiaria de una Beca de Formación de Personal Investigador de la Junta de Castilla y León.

que la desarrolla, el arqueólogo, en los juegos de rol. Para llevar a cabo esta misión que nos hemos encomendado, se ha analizado una serie de libros de esta tipología, tanto nacionales como extranjeros, y con una temática variada, siendo alguna de las obras seleccionadas muy afamadas entre los lectores de este tipo de literatura, también conocidos como “roleros”. Por último, debemos resaltar que nos hemos centrado únicamente en los libros de los juegos², y no se ha tenido en cuenta el resto de elementos que pueden estar vinculados con una misma línea de libros, ya sean estas miniaturas, novelas, etc.

En primer lugar, nos gustaría definir lo que se entiende por juego de rol, ya que en el imaginario colectivo podemos encontrarnos ciertas deformaciones de las que han sido objeto en su corta existencia, debido fundamentalmente al llamado “asesinato del rol”³. Así pues, ¿qué podemos entender por juego de rol? O dicho de otra forma, ¿qué es y en qué consiste un juego de rol? Exteriormente suelen ser unos libros de tamaño folio en cuyas cubiertas aparecen ilustraciones muy llamativas, de un tamaño medio que ronda los 150 folios. En su interior podemos encontrar más ilustraciones y el compendio de normas que regulan, como en cualquier juego, su funcionamiento. Los juegos de rol, en sí mismos, son algo parecido a una obra de teatro donde la acción se desarrolla alrededor de una mesa (no en un escenario) y por tanto se limita a la interpretación oral. En los juegos de rol los jugadores representan el papel (*rol*) de personajes ficticios en un mundo imaginario, de la misma manera que un actor recrea a sus personajes. Uno de los jugadores, el denominado Narrador (o Máster, depende de la terminología de cada juego), proporciona el argumento en esta especie de obra de teatro que es la partida de rol. Los jugadores son libres para decidir lo que hacen sus personajes dentro de esa historia narrada. Si tuviéramos que dar una definición concreta diríamos que los juegos de rol podrían concebirse como: “*una pequeña obra de teatro en la que el jugador elige el personaje que quiere interpretar, de manera que éste sea tal y como él desee, con lo que se puede ser desde un arqueólogo en los años 20, un vampiro en la época actual o un elfo mago en la Tierra Media* (Sevillano Pareja 2009: 33)”⁴.

2 Aunque a veces relacionados, hay que llamar la atención a la hora de vincular los juegos de rol con los juegos de tablero, las miniaturas o las cartas. Puede que compartan una misma línea argumental o que aficionados a los juegos de rol también disfruten de las otras aficiones que hemos enumerado, pero desde luego no son lo mismo, es decir, no son juegos de rol.

3 Este suceso tuvo lugar en Madrid el 30 de abril de 1994, cuando Javier Rosado y Félix Martínez asesinaron a Carlos Moreno y adujeron como atenuante que habían seguido un “juego de rol”, creado por Rosado.

4 Otra definición que nos parece acertada es la de Joan Ortiz quien los define de un modo parecido al que acabamos de exponer. Para él se puede definir el juego de rol “... *como pasarse horas enteras haciendo teatro sin necesidad de aprenderse el papel, disfrutar*

Los factores que motivaron la elección de los juegos de rol como base de nuestro análisis han sido, en primer lugar el hecho de tratarse ésta de una industria editorial joven, ya que no toma forma hasta los años 70 del siglo pasado, pero que contiene numerosas menciones a la Arqueología. No obstante, su corta vida -comparada por ejemplo con el cine-, no es reflejo de la fuerza que puede tener en sus consumidores, es por ello que nos parece interesante estudiar qué tipo de visión presenta de esta ciencia y por lo tanto traslada a la población que ojea o juega con los libros de rol.

El segundo de los motivos por los que hemos elegido los juegos de rol como base de nuestro estudio ha sido que, hasta cierto punto, es común encontrar estudios sobre la visión social de la Arqueología sacada de los libros, películas o prensa⁵, pero esta rama de la literatura no había sido más que esbozada⁶, y en nuestra opinión contiene un potencial amplio de estudio.

La razón última que nos mueve no es otra que estudiar la disciplina en la que trabajamos, o dicho en palabras de Gonzalo Ruíz Zapatero y Víctor Fernández, “la arqueología ha desbordado los límites disciplinares y está presente, de muchas y diversas maneras en las sociedades de finales de nuestro siglo” (Ruíz Zapatero; Fernández Martínez 1997: 263). Y esto nos hace preguntarnos, ¿Por qué no analizar un sector editorial como el de los juegos de rol que accede a un grupo de población joven, de variado nivel social y cultural⁷?

improvisando sobre las bases de un guión más o menos preestablecido, sin límites para la imaginación y la creatividad...”, Ortiz Castells, Joan: “Juegos de rol e identidades inventadas”. *Cuadernos de Pedagogía*, 285, 1999, p. 63.

5 En relación a la arqueología y el cine, el artículo de Mark A. Hall, nos aporta un recorrido por las películas en las que aparece la arqueología en la trama, Hall, Mark A.: “Romancing the Stones: Archaeology in Popular Cinema”, *European Journal of Archaeology*, 7-2, 2004, pp. 159-176; algo parecido es lo que podemos encontrar en Hernández Descalzo, Pedro J.: “Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1”, *Complutum*, 8, 1997, pp. 311-334. Una visión general de la Arqueología desde los medios de comunicación de masas y de novelas lo encontramos en Carvajal Castro, Álvaro; Hernando Álvarez, Clara; de Soto García, M^a de los Reyes; Tejerizo García, Carlos: “El síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo”, en prensa.

6 Para el caso de la historia antigua existe un artículo que ya ha tratado el tema de la ambientación de los juegos de rol, Carbó García, Juan Ramón; Pérez Miranda, Iván: “Fuentes históricas de los juegos de rol: un experimento para la didáctica de la Historia Antigua”, *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3), 2010, pp. 149-167.

7 Los estudios que han analizado la población consumidora de juegos de rol revelan que la gran mayoría son varones, de entre 20 a 30 años, que estudian o han estudiado una carrera universitaria y / o trabajan por cuenta ajena y que se iniciaron en los juegos de rol en la adolescencia. Sevillano Pareja, Héctor: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009, p. 738.

METODOLOGÍA

Se ha procedido a analizar 1281 libros de juegos de rol (tanto en castellano como en inglés), todos ellos organizados en una base de datos que nos permitía conocer la ubicación y sus características. La muestra que se ha estudiado corresponde a la biblioteca personal de uno de los firmantes de la siguiente comunicación, siendo posiblemente el 92,81% de volumen total de juegos de rol publicados en la actualidad en España (a fecha 24 de junio de 2010).

En nuestra fase de búsqueda de datos se han recogido todas aquellas menciones específicas a la arqueología y al arqueólogo. En algunos casos, el arqueólogo aparecía enmascarado bajo la denominación de buscador de reliquias e incluso como coleccionista, no obstante, lo hemos incluido en nuestro estudio porque entre sus cualidades de personaje aparece la arqueología. Se optó por no incluir en el estudio todas aquellas localizaciones en las que aparecían ruinas, así como los casos en los que se requería una búsqueda de una reliquia o antigüedad. Su inclusión habría supuesto un aumento cuantitativo de la documentación de estudio y sin embargo, no nos habría aportado más datos de la imagen de la arqueología ya que son lugares recurrentes en este tipo de juegos.

Tras la recogida sistemática de todo aquello que se refiriera a la arqueología y al arqueólogo se procedió a su estudio, en el que pudimos observar ciertas similitudes entre descripciones, cualidades y misiones de los personajes que serán reseñadas a continuación.

En el caso de la Arqueología, se diferenciaron varios apartados en los que salía reflejada la ciencia que desarrollamos, como Humanidades, conocimiento –en el que aparecía la arqueología–, y por último la arqueología por sí misma, siendo el total de definiciones analizadas 21.

Para el caso del arqueólogo la variedad es mucho más significativa, del total de libros analizados hemos obtenido 39 perfiles que hemos encuadrado en 10 figuras profesionales, según la descripción que se daba en los libros. Estas figuras son: el arqueólogo, evidentemente este es el aspecto fundamental de nuestro artículo; el aventurero; el buscador de tesoros y tumbas; el científico; el egiptólogo; el erudito o sabio; el estudiante de arqueología, el explorador; el profesor de arqueología; y por último, aunque no por ello menos sorprendente, el parapsicólogo.

LA ARQUEOLOGÍA

Se han encontrado 21 menciones a la Arqueología en 20 libros de rol. De ellos 18 son menciones en libros básicos⁸ y 3 en suplementos, siendo

8 Un libro básico podría definirse como un libro en el que vienen reflejadas las reglas, el sistema narrativo (en el que están incluidas las reglas de creación de personajes) y

solamente 4 de estos libros españoles. Estas menciones vienen recogidas en libros como *Wiccraft* -tanto en su libro básico como en *Código de Misterios* que pertenece a la misma colección-, *D20 Moderno*, *El Rastro de Cthulhu*, *Fading Suns*, *La Llamada del Cthulhu* (3ª edición del juego de Chaosium/Games Workshop, editada en España por Joc Internacional en 1988 aunque nosotros hemos consultado la reimpresión de 1997), *Guía del investigador de los años 20* que pertenece a la colección de *La Llamada del Cthulhu Edición 5.5*, *Liber Rolis Manual Básico*, *Los Cazafantasmas*, *Mutantes en la Sombra*, *Mutantes G2*, *Planeta Azul*, *Redención*, *Ragnarok*- tanto en su primera como en su segunda edición-, *Star Wars* -el libro de Slavicsek y no la versión de Joc Internacional de 1990-, y en la *Guía del Jugador de Vampiro: La Mascarada*. Son libros variados y con distintos sistemas de juego, pero todos ellos recogen la arqueología como habilidad o sub-habilidad dentro de una competencia más universal.

Para comenzar, podemos señalar que la Arqueología aparece en todos los libros con más o menos las mismas características, es decir, es la ciencia o la habilidad que nos permite conocer culturas del pasado, identificar objetos antiguos y datar ruinas.

Puede ser tratada como una parte de las humanidades (Corella 2003: 94), un saber general que permite reconocer amuletos de las momias (Slavicsek; Grubb; Redman; Ryan 2003b: 71), una Ciencia (Bridges 1997: 104) o como el gusto por las antigüedades (Hite 2008: 19). No obstante, en general las descripciones de la Arqueología no difieren de la realidad, es el estudio de las civilizaciones a través de sus restos, pudiendo determinar distintos periodos y distintos artefactos. A continuación vamos a desarrollar dos de los casos que nos parecen más representativos:

Arqueología tratada como coleccionismo de antigüedades, en la que se debe descubrir alguna verdad perdida, o simplemente objetos o edificios bellos (Hite 2008: 19), siendo la personas que pueden desarrollar esta habilidad un erudito, un arqueólogo o incluso un miembro del clero. El coleccionismo también refleja el valor monetario de las cosas, puesto que en el juego de rol de *James Bond* la arqueología sirve como método para tasar monedas antiguas y sellos raros (Klug 1990: 29).

Arqueología en sí misma, distinguiendo la arqueología de universidad o académica y la arqueología de campo. En el primero de los casos, se menciona el lugar donde se ubica, caso de la Universidad de Oxford en la que se detalla incluso el piso o los despachos de los profesores de arqueología (Herreros Lucas 2007: 53) o en la Universidad de Miskatonic -universidad ficticia-, donde encontramos un “departamento pequeño pero [que] está en continuo crecimiento”, con el nombre incluso de su jefe

la ambientación (mundo) del juego de rol. También aparece información relevante que ayuda al máster o director del juego a dirigir, Sevillano Pareja, Héctor: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009, p. 894.

de departamento –al que se refiere como temerario arqueólogo- además de describirnos a los profesores invitados – como un profesor invitado especialista en arqueología de la Universidad de Columbia, obsesionado con los fragmentos cerámicos- o a los estudiantes de posgrado (Antunes 2001: 28 y 71). Esta “afamada” Universidad cuenta con cursos de arqueología cuyos temas son “Del mono al hombre y vuelta atrás”, “Antecedentes a los constructores de túmulos” y “Las pirámides y sus secretos” (Antunes 2001: 42). El detalle de la arqueología académica llega hasta el punto de reproducirnos un “Informe de preevaluación para la concesión de una beca de investigación para el departamento de arqueología de la Universidad de Oxford” (Herrerros Lucas 2007: 54 y 55). Muy interesante es el hecho de que se llega a particularizar tanto que se describe cómo el propio departamento posee una exposición en vitrinas de cristal en los pasillos, donde se muestran los descubrimientos de los investigadores antes de que sean depositados en los museos (Antunes 2001: 26).



Fig. 1. Dibujo de la arqueóloga y su hallazgo en *Liber Rolis* (Iparraguirre; Cabriada 2004: 28).

El segundo de los casos, la arqueología de campo, es la que más aparece en los juegos de rol. La arqueología es capaz de determinar cuánto tiempo llevan las cosas enterradas, descubrir civilizaciones perdidas, descifrar viejos manuscritos, las edades de las ruinas, recuperar leyendas perdidas, datar, reconocer distintos tipos de arquitectura, etc. Si tomamos la definición que aparece en *Star Wars* y que todos los juegos de rol comparten, es “el estudio de los restos materiales” (Slavicsek; Collins; Wiker 2003a: 79).

Nos parece reseñable el libro de la *Guía del Jugador de Vampiro: La Mascarada*, con el que vamos a terminar con la visión de la arqueología en los juegos de rol, ya que su definición nos ha parecido la más completa de todas las que hemos registrado. La arqueología es el estudio de los restos del pasado y los procesos mediante los cuales se conservan y descubren, pudiendo identificarse restos arqueológicos e identificar el origen probable de los objetos antiguos, sabiendo bastante sobre una o varias culturas. Se pueden encontrar distintos grados de las personas que la desarrollan, el novato –estudiante o aficionado–, practicante –posgrado–, competente –profesor–, experto –becario de investigación– y maestro –decano–. En este caso la arqueología refleja incluso las distintas especialidades entre las que se encuentran: la Europa prehistórica, Clásica, Centroamericana, excavaciones, Arqueología Subacuática, Paleopatología y Paleocología (Greenberg; Greenberg; Rein-Hagen; Davis 1995: 62).

EL ARQUEÓLOGO

Se han encontrado una gran cantidad de personajes que pueden representar al arqueólogo, no todos ellos llevando el término, pero entre sus actividades o habilidades se encontraba la búsqueda de antigüedades, el gusto por la historia y sus restos o la arqueología.

La figura del arqueólogo la hemos encontrado en un total de 13 libros, 7 libros básicos como profesión elegible por los jugadores⁹ a la hora de desarrollar sus personajes¹⁰, así como en 6 manuales de juego, en el formato de personajes no jugadores¹¹. De todas estas definiciones, 4 corresponden a

9 Persona que participa en una sesión de un juego de rol llevando a un personaje e interpretándolo, Sevillano Pareja, Héctor: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009, p. 893.

10 Personajes o Personaje jugador (abreviado normalmente como *pj*), es el término que sirve para designar a la persona imaginaria que es llevada por uno de los colaboradores necesarios para el desarrollo de la partida y a través del cual el jugador participa en las aventuras, Sevillano Pareja, Héctor: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009, p. 895.

11 Los personajes no jugadores, más comúnmente conocidos como *pnjs* son las demás personas, monstruos o seres sobrenaturales que pueblan el mundo de juego además de

libros españoles, aunque dos de ellos pertenecen al mismo juego, *Ragnarok*, en su primera y segunda ediciones, respectivamente. A la hora de enfrentarnos al análisis de los datos hemos observado que las descripciones variaban desde simples enumeraciones de habilidades, hasta descripciones completas de la profesión en sí.



Fig. 2. Dibujo de arqueólogo en *Mundo de Tinieblas: cosas más extrañas en el cielo y la tierra* (Cenczyk 1997: 124).

En lo que respecta a los distintos tipos documentados que enmarcan al arqueólogo, estos han sido: el aventurero, el buscador de tesoros, el científico, el egiptólogo, el erudito o sabio, el estudiante, el explorador, el parapsicólogo, el profesor y por supuesto el propio arqueólogo.

Empezando por este último, la figura que se nos presenta se describe como un desenterrador del pasado con dos vertientes fundamentales, desde el típico erudito meticuloso, es decir un “ratón de biblioteca”, hasta lo más próximo a Indiana Jones que podamos considerar, pasando entre medias por el arqueólogo que compagina las excavaciones con la enseñanza. Resumiendo, y tal y como figura en *Ragnarok* (Monzón 1992: 25): “*combina lo más interesante del aventurero y el científico*”. Los objetivos que establecen los libros para este tipo de personaje son también dispares, aunque suele abundar un objetivo económico, la búsqueda de financiación, ya sea esta a través de llevar trofeos al museo de la institución o fundación que lo patrocina (Hite 2008: 11) o para financiarse nuevas expediciones a tierras lejanas y con extrañas ruinas (Iparraguirre 2004: 237). Si hablamos de objetivos menos monetarios, el arqueólogo pretende conocer la vida de los primeros pobladores y estudiar los restos materiales (Boullé; Carrières; Charest; Marcil 2000: 88), así como

los jugadores. El que se encarga de manejarlos es el máster, Sevillano Pareja, Héctor: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009, p. 896.

convertirse en un protector del pasado y acabar con la manía de coleccionar objetos para convertirlo en respeto por la cultura que los creó (Davis; Estes 1998: 122). El objetivo final no es otro que demostrar que la Historia hasta ahora conocida está equivocada (Monzón; Tellaetxe 1995: 39).

Esta combinación de sabio con pistolas nos da modelos contrapuestos, ya que pasamos de descripciones de teórico de biblioteca no acostumbrado a la acción (Iparraguirre; Cabriada 2004: 237; Oliver 2003: 72) al arqueólogo que empuña un rifle de matar elefantes (Monte 2002: 193). Ahora bien, a la hora de fijarnos en el equipo que porta o las habilidades que maneja, no nos cabe duda de que predomina el modelo “Indiana Jones” (Ver cuadro anexo 1).

En cuanto al resto de los tipos presentados, podemos señalar que en el caso de los aventureros, exploradores y buscadores de tesoros, las descripciones son muy semejantes. Todos ellos se dedican a buscar reliquias perdidas, sorteando las maldiciones de las tumbas que saquean, teniendo unos equipos bastante alejados de los que dispone un arqueólogo real, ya que todos van equipados con potentes armas. Sólo en uno de los casos nos hemos encontrado con una aventurera becaria de investigación en arqueología, descrita como una mezcla de Indiana Jones y Aleister Crowley – ocultista del siglo XX-, cuyas investigaciones la permiten entrar y saquear tumbas (Achilli 1999: 50). En los demás casos no se menciona su formación, aunque tienen gusto por la historia antigua.

Los exploradores son un grupo en el que claramente hemos podido identificar prototipos de arqueólogos traídos del cine, así por ejemplo, ¿a quién nos recuerda un personaje que es profesor, lucha contra los nazis, tiene miedo a las serpientes y se dedica a desenterrar tesoros antiguos? (Freeman 1995: 58). O de la misma realidad: un arqueólogo con un rico mecenas, trabaja en Egipto buscando una tumba intacta, cuando logra descubrirla todos los miembros de su expedición mueren (Heinig 2003: 50).



Fig. 3. Representación de arqueóloga en *Mekton-Z* (McDonald; Schumann; Wright; Pondsmith 1997: 34).

Los científicos y los sabios son otros dos grupos muy cercanos. En el primero de los grupos, únicamente se señala como una de sus habilidades la arqueología unida a archivos y bibliotecas, sin embargo, los sabios como en el caso del libro de rol de *Conan*, el arqueólogo-sabio se dedica a excavar tumbas polvorientas dominando perfectamente la hechicería (Sturrock 2007: 56). En *HeroQuest* el sabio recoge datos sobre culturas agonizantes, buscando objetos que otorguen poder (Stafford; Laws 2003: 34).

El egiptólogo que aparece en *El Libro del Clan Setita*, ha dedicado toda su vida a buscar tumbas y leer los papiros que en ellas encuentra. Resulta curioso cómo, entre el equipo del que dispone, es el único de todos los personajes, salvando los que son arqueólogos, que lleva su material arqueológico, unido a mapas y antigüedades (Watts 2000: 50). Howard Carter, uno de los egiptólogos más conocidos, es puesto como ejemplo del investigador de campo en la *Guía del Investigador de los años 20*. En este caso, el investigador es descrito como robusto, que pasa años desenterrando tumbas entre las arenas y la jungla y luchando con los gobiernos locales (Herber 2008: 38).

En la rama de la educación nos hemos encontrado con profesores con la habilidad de arqueología (Garzón; Arriola 1991: 32) y profesores de universidad con la misma habilidad (Petersen 1997: 14; Petersen; Willis 1998: 40), o un estudiante de arqueología al que se está instruyendo en conocimientos prohibidos (Corella 2003: 43). El ocultismo y los sortilegios han resultado ser una constante a los que se tienen que enfrentar los arqueólogos en los juegos de rol, cuyo mayor representante posiblemente es el personaje del parapsicólogo, que posee la habilidad de arqueología entre otras como el psicoanálisis o las ciencias ocultas (Petersen 1997: 14).

CONCLUSIONES

Como hemos podido observar, la imagen de la arqueología y del arqueólogo en los juegos de rol está en la mayoría de los casos viciada por el romanticismo del amante de las antigüedades que quiere coleccionarlas o por el aventurero intrépido que busca reliquias, atreviéndose a desafiar todas las maldiciones que las protegen. En ningún caso aparece el arqueólogo que sigue un método en sus investigaciones.

La arqueología no aparece tan desvirtuada como lo hace el arqueólogo. Suele aparecer como una ciencia dentro de las humanidades. No obstante, lo único que los juegos de rol consideran que realiza la arqueología es la búsqueda de reliquias y antigüedades, siendo pocas las ocasiones en las que menciona el estudio en general de un yacimiento y no únicamente de sus restos materiales.

La imagen del arqueólogo es ficticia, es una persona que va armada completamente y en alguna ocasión puede llevar herramientas de excavación (anexo 1). Por los datos recogidos, en los casos de ser hombres, estos son

fieles reflejos de la imagen cinematográfica por excelencia del arqueólogo, Indiana Jones; si son mujeres se asemejan más al personaje de videojuego, y posteriormente de cine, Lara Croft, con sus pantalones cortos y sus pistolas siempre a mano. En una ocasión apareció la mención de que el arqueólogo pudiera ser un miembro del clero, podría ser una referencia a personas como el abate Breuil o algo más mundano como el padre Merrin de *El Exorcista*.

Las habilidades del personaje son un reflejo claro de la distorsión del arqueólogo. Presentan capacidades variopintas, desde la capacidad para manejar armas de gran potencia, (que como todo buen arqueólogo que se precie sabe son muy útiles por otro lado frente a los peligros de una excavación arqueológica), la capacidad de encontrar alcohol digerible o la capacidad de torturar. No obstante, algunas de estas habilidades son en realidad necesarias en nuestras vidas como investigadores ya sea la de la burocracia —este sí que es un gran obstáculo en nuestro trabajo—, buscar libros, hablar idiomas o la geología. Puede que sean más aburridas que las anteriores, pero son mucho más útiles.

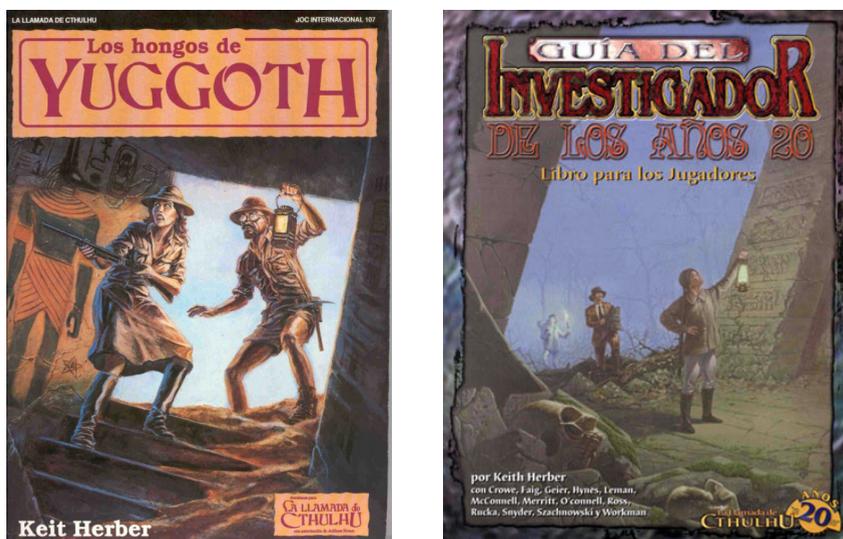


Fig. 4. Cubierta de *Guía del Investigador de los años 20* y de *Los hongos de Yuggoth*.

En muchos de los juegos de rol aparecían los lugares de trabajo, tumbas egipcias y tumbas aztecas o mayas. El motivo, en nuestra opinión, para la elección de estos escenarios no es otro que el encanto por los lugares misteriosos y que pueden conducir a una maldición, de ahí la necesidad de todo arqueólogo que se precie, en los juegos de rol, de conocer las ciencias ocultas y andar con sigilo.

En resumen, podemos apuntar que tanto la imagen de la arqueología como la del arqueólogo en los juegos de rol no es una visión que se adapte

a la realidad. Según lo que se ha podido observar estos libros poseen un gran influjo de los videojuegos, películas e imágenes de la arqueología de comienzos del siglo XX, donde la importancia estaba en lo material. Es una visión deformada, más cercana al aventurero, pero sin embargo, hay que tener en cuenta que son juegos y que por lo tanto su finalidad última es la de divertir, por lo que las licencias que se pueden permitir a la hora de diseñar sus personajes no hacen otra cosa más que alimentar nuestra fama de aventureros que se enfrentan a grandes peligros y maldiciones, con habilidades en numerosos campos. Por último habría que advertir que los escritores de juegos de rol, en algunas ocasiones, son conscientes de la dificultad de seguir una conversación con los arqueólogos cuando nos enfrascamos en nuestro trabajo y que debido a ello, podemos llegar a desarrollar diversas obsesiones, como por ejemplo con los fragmentos cerámicos¹².

12 En la *Guía de la Universidad de Miskatonic*, se describe un arqueólogo como “a veces difícil de entender cuando se mete en su trabajo. Tiende a obsesionarse con los fragmentos de alfarería, hasta el punto de que evitará que los demás miren la pieza que está estudiando”, Antunes, Sandy: *Guía de la Universidad de Miskatonic*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001, p. 71.

Habilidades	Equipo
<p>Arqueólogo</p> <p>Hablar y escribir o leer escribir: akio, alemán, árabe, bantú, egipcio, jeroglíficos, francés, gaélico, griego antiguo, inglés, latín.</p> <p>Abrir cerraduras, academicismo, alerta, antropología, archivos y bibliotecas, arqueología, arquitectura, arte, atletismo, astronomía, averiguar intenciones, avistar, buscar, buscar libros, burocracia, callejeo, cartografía, ciencias, ciencias ocultas, ciencias de la tierra, ciencias sociales, conducir, concentración, cosmología, criptografía, cultura, crédito, demoliciones, derecho, descubrir, dibujar mapas, discusión, electrónica, empatía, encontrar alcohol digerible, enigmas, escuchar, esquivar, escapismo, expresión, explosivos, etiqueta, historia, historia natural, investigar, informática, intimidación, jeroglíficos egipcios, falsificación, fotografía, geología, historia, labia, lingüística, literatura, mecánica, meditación, medicina, mitos de cthulhu, mitología, monta, moverse sigilosamente, nadar, observación, ocultar, ocultarse, orientación persuasión, pilotar avión, primeros auxilios, recogida de pruebas, saltar, saber (historia, arqueología, ocultismo), seguridad, sigilo, submarinismo, subterfugio, supervivencia, tasación, trato con animales, torturar, trépar, vigilar.</p>	<p>Armas</p> <p>Rifle de cazar elefantes. Subfusil. Revólver del 32. Revólver del 38. FN P90. Rifle de caza. Desert Eagle. Machete. Látigo.</p>
	<p>General</p> <p>Mochila, saco de dormir, material de acampada y tienda de campaña. Material de supervivencia en el desierto. Gafas para el desierto, prismáticos. Raciones de supervivencia. Pico, pala y equipo de excavación. Herramientas pequeñas de excavación. Antigüedades. Linterna y equipo de vigilancia. Cuadernos. Mapas, GPS, Land Rover 4x4. Confirmaciones arrugadas de subvenciones de tres museos. Biblioteca de publicaciones académicas. Ordenador personal o portátil, grabadora de video, comunicador personal.</p>

Tabla 1. Habilidades y equipo del arqueólogo.

BIBLIOGRAFÍA

Achilli, Justin: *El libro del clan Giovanni, los pecados del padre*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Acres, Mark: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Nuevos Comienzos*. Barcelona: Zinco, 1993.

Allston, Aarón; Kaufman, Douglas: *Los cazafantasmas*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Anderson, Marion: *Guía de El Cairo, el embrujo del Nilo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2001.

Antunes, Sandy: *Guía de la Universidad de Miskatonic*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Baker, Keith; Slavicsek, Bill; Wyatt, James; *Eberron, escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, 2004.

Barber, Jeffrey: *Planeta Azul, libro básico, el juego de rol de ciencia ficción en una nueva frontera*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

Boulle, Philippe; Carrières, Jean; Charest, Èlie; Marcil, Gene: *Heavy Gear. Segunda edición*. Sevilla: Edge Entertainment, 2000.

Bridges, Bill: *Fading Suns*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Cabriada, Mikel; Monzón, Carlos; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor: *Mutantes G2*. Bilbao: Ludotecnia, 1997.

Carbó García, Juan Ramón; Pérez Miranda, Iván.; “Fuentes históricas de los juegos de rol: un experimento para la didáctica de la Historia Antigua”, *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3), 2010, pp. 149-167.

Carnahan, John; Clegg, John Scott; Gore, Ed; Hutchison, Marc: *Las sombras de Yog-Sothoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Carvajal Castro, Álvaro; Hernando Álvarez, Clara; de Soto García, M^ª de los Reyes; Tejerizo García, Carlos: “El síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo”, en prensa.

Cenczyk, Mark: *Mundo de tinieblas: cosas más extrañas en el cielo y la tierra*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Claire-King, Brian ST.: *Tíbet el juego de rol*. Barcelona: Maqui Edicions, 2009.

Cole, Joshua: *RuneQuest. Ruins of Glorantha*. [Swindon]: Mongoose Publishing, 2008.

Corella, C.J.: *Códice de misterios. Un suplemento para Witchcraft*. Sevilla: Edge Entertainment, 2004.

- Corella, C.J.: *Witchcraft. Brujería*. Sevilla: Edge Entertainment, 2003.
- Davis, Graeme; Estes, James: *Mundo de Tinieblas. Momia*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.
- Decker, Jesse: *El aventurero completo, una guía para personajes habilidosos de todas las clases*. Barcelona: Devir Iberia, 2005.
- Defendi, Robert; Gearin, Scott; Kaperera, Patrick; Mappin, Don: *Stargate SG-1*. [S.L.]: Alderac Entertainment Group, 2003.
- Findley, Nigel: *El despertar, diablerie en Méjico*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.
- Freeman, Brad: *El libro del clan Gangrel, desde bosques misteriosos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.
- García Aparicio, Carlos B.: *Anima Beyond Fantasy Core Exxet edición revisada*. Sevilla: Edge Entertainment, 2010.
- Garzón, José Félix; Arriola, Igor: *Mutantes en la sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro*. Bilbao: Ludotecnia, 1991.
- Greenberg, Andrew; Greenberg, Daniel; Rein-Hagen, Mark; Davis, Graeme: *Vampiro la Mascarada. Guía del jugador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.
- Hall, Mark A.: “Romancing the Stones: Archaeology in Popular Cinema”, *European Journal of Archaeology*, 7-2, 2004, pp. 159-176.
- Hernández Descalzo, Pedro. J.: “Luces, cámara, ¡acción!: Arqueología, toma 1”, *Complutum*, 8, 1997, pp. 311-334
- Heinig, Jess: *El libro del clan Tremere*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.
- Herber, Keith: *Guía del Investigador de los Años 20. Libro para los jugadores*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2008.
- Herber, Keith: *Los bongos de Yuggoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.
- Herreros Lucas, Juan Carlos: *Alejandretta*. Manises (Valencia): Sombra, 2007.
- Hite, Kenneth: *El Rastro de Cthulhu. Un juego de horror cósmico en los mundos de H.P. Lovecraft*. [Sevilla]: Edge Entertainment, 2008.
- Huerta Domínguez, Juan Antonio: *Redención, un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente para luchar*. Sevilla: Edge Entertainment, 2004.
- Iparraquirre, Joseba; Cabriada, Mikel: *Liber Rolis, manual básico*. Amorebieta (Vizcaya): Asociación Cultural Forjadores, 2004.
- Kiley, James; Kiley, Ellen: *El libro del clan Gangrel*. Arganda del Rey

(Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Klug, Gerard Christopher: *Bienvenidos al mundo de James Bond, el juego de rol al servicio secreto de su majestad*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

MacKinnon, Mark C.: *Ojos Grandes, Manga d20*. Barcelona: Devir Iberia, 2004.

McDonald, Michael; Schumann, Mark; Wright, Benjamín; Pondsmith, Mike: *Mekton el juego de rol de manga y anime*. Madrid: M+D y La Factoría de Ideas, 1997.

Monte, Cook; Tynes, John: *La Llamada de Cthulhu, el juego de rol*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2002.

Monzón, Carlos: *Ragnarok*. Bilbao: Ludotecnia, 1992.

Monzón, Carlos; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor: *Ragnarok, un nuevo comienzo*. Bilbao: Ludotecnia, 1995.

Oliver, Clayton: *El libro del clan Assamita*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

Ortiz Castells, Joan: “Juegos de rol e identidades inventadas”. *Cuadernos de Pedagogía*, 285, 1999, pp. 61-66.

Petersen, Sandy: *La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Petersen, Sandy; Willis, Lynn: *La Llamada de Cthulhu, edición 5.5, juego de rol de horror en los mundos de H.P. Lovecraft*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Ruíz Zapatero, Gonzalo; Fernández Martínez, Víctor M.: “Arqueología: imagen y proyección social”, *Complutum*, 8, 1997, p. 263.

Sevillano Pareja, Héctor.: *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2009.

Slavicsek, Bill; Collins, Andy; Wiker, J.D.: *Star Wars, el juego de rol, manual básico revisado*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.

Slavicsek, Bill; Grubb, Jeff; Redman, Rich; Ryan, Charles: *D20 moderno, juego de rol, libro de reglas básico*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.

Smith, Lester (Coord.): *Milieu 0 campaign. Marc Millers's Traveller*. Beverly Hills (CA.): Imperium Games, 1996.

Stafford, Greg; Kraft, Rudy: *El Abismo de la Garganta de la Serpiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Stafford, Greg; Laws, Robin D.: *HeroQuest, juego de rol de fantasía épica en el mundo de Glorantha*. Sevilla: Edge Entertainment, 2003.

Sturrock, Ian: *Conan el juego de rol*. [Sevilla]: Edge Entertainment, 2007.

Thompson, Rodney: *Star Wars el juego de rol. Guía del héroe*. Barcelona: Devir Iberia, 2004.

Watts, Richard: *El libro del clan Setita, hijos de la Noche Eterna*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Wyatt, James; Baker, Keith; Johnson, Luke; Stan!: *Eberron, guía del jugador*. Barcelona: Devir Iberia, 2007.

