

Expedicion a la Tierra Hueca - Análisis

Author : Tadevs

Categories : [Reseña](#)

Tagged as : [Aventura](#), [Pulp](#), [RolTierra Hueca](#)

Date : mayo 3, 2016



Volvemos con la segunda entrega de nuestra revisión del juego Expedición a la Tierra Hueca

Martes 18 de Agosto. Llega la noche, o, por mejor decir, el momento en que el sueño quiere cerrar nuestros párpados; porque en este mar no hay noche, y la implacable luz fatiga nuestros ojos de una manera obstinada, como si navegásemos bajo el sol de los océanos árticos. Hans gobierna el timón, y mientras él hace su guardia, yo duermo.

Dos horas después, me despierta una sacudida espantosa. La balsa ha sido empujada fuera del agua con indescriptible violencia y arrojada a veinte toesas de distancia. (...) Hans señala con el dedo, a una distancia de doscientas toesas, una masa negruzca que se eleva y deprime alternativamente. (...) he aquí ahora un lagarto marino de tamaño extraordinario.

-Y más lejos un monstruoso cocodrilo. ¡Mire usted qué terribles mandíbulas, guarnecidas de dientes espantosos! Pero, ¡ah! ¡Desaparece!

(...) Permanecemos atónitos, sobrecogidos, estupefactos ante aquella colección de monstruos marinos. Poseen dimensiones sobrenaturales, y el menos voluminoso de ellos destrozaría la balsa de una sola dentellada. (...) Yo he cogido mi carabina; pero, ¿qué efecto puede producir una bala sobre las escamas que cubren los cuerpos de estos animales? (...) Las dos bestias pasan a cincuenta toesas de la balsa, se precipitan el uno sobre el otro y su furor no la permite vernos.

(...) El primero de estos monstruos tiene hocico de marsopa, cabeza de lagarto, dientes de cocodrilo, y por esto nos ha engañado. Es el ictiosauero, el más temible de los animales antediluvianos. (...) El otro es una serpiente escondida bajo el caparazón de una tortuga; el plesiosauro, implacable enemigo del primero. (...) Los dos animales se atacan con indescriptible furia.

Jules Verne – “Viaje al centro de la Tierra” (1864)



ANÁLISIS

El libro se nos presenta en 9 capítulos que analizaremos a continuación. El manual comienza con una hermosa introducción literaria en forma de diario de viajes, en el que los miembros de una expedición noruega acceden casi por error a la “Tierra Hueca”, y que a su vez sirve como precuela narrativa a la aventura introductoria que se incluye al final del libro (un detalle éste digno de agradecer, que no se prodiga mucho últimamente en las publicaciones roleras).

Continúa con una introducción donde se explica someramente qué es el *Pulp*, qué es la *Tierra Hueca* y qué es un juego de rol. Desde mi punto de vista resulta algo difícil explicarle a una generación actual en qué consisten los *Pulps* originales, sobre todo si no han leído el material del que proviene el juego y que se recomienda en una detallada bibliografía al final del libro. Por experiencia te diré que si tus jugadores no son de los que se implican especialmente, como máster muchas veces tendrás que despachar ésta situación con un somero “es parecido a las películas de Indiana Jones” y que vayan cogiendo el tono sobre la marcha.

En el capítulo 1 se trata la ambientación. Al principio está bien, ya que sin meterse en demasiado detalle intenta reflejar cómo era la vida, la sociedad, los viajes y las costumbres de la época, OJO: siempre desde un punto de vista norteamericano. Esto no desentona con el juego, es decir, el tono de las novelas Pulp siempre fue yankee-centrista (admítase el palabro) y en ese sentido, si entendemos que el mundo es así desde el punto de vista de los estadounidenses de la pasada década de los 30, pues considero que es correcto.

El verdadero problema viene en las páginas siguientes. Como comentábamos antes, este es un libro con una ambientación más literaria que histórica. Aun así decide incluir un apartado histórico donde se refleja una breve situación sociopolítica de un puñado de países del globo. Lamentándolo mucho tengo que reconocer que absolutamente todo lo que hayáis oído previamente sobre lo pobre y precario (por decirlo sutilmente) del apartado de ambientación histórica es rigurosamente cierto. No solo se trata, de nuevo, desde un punto de vista norteamericano, sino que además desprende un aire buenista, tendencioso y hasta paternalista que, por razones evidentes, resulta especialmente hiriente en lo tocante a cómo se trata la Guerra Civil española; el tono displicente presente en las menciones al bando republicano y la ausencia del término “dictadura” cuando se hace referencia al periodo franquista. El resto de países también se llevan lo suyo, y eso con suerte porque algunos ni aparecen. Si queréis ambientar vuestras partidas en un hecho histórico concreto, antes os remitiría a la Wikipedia que a estas páginas.

En el capítulo 2 tenemos todos los rudimentos de la creación de personajes. Este sistema es fácil y se realiza mediante reparto de puntos y asumiendo una serie de arquetipos. Incluso resulta extremadamente sencilla la creación de arquetipos nuevos si tu idea de PJ no encaja exactamente con alguna de las que vienen propuestas. No pasaremos a profundizar mucho en él porque tampoco es necesario. Los puntos disponibles se emplean en la compra de habilidades, recursos y defectos (cuyo uso recomiendo para volver más interesante y tridimensional al PJ). Finalmente se incluye una galería de 12 personajes pregenerados y maravillosamente ilustrados, siendo éstas las únicas páginas a todo color de todo el libro.

En el capítulo 3 se trata el sistema. Cabe destacar que Ubiquity es el sistema que el juego necesita por las razones que comentamos anteriormente (simpleza, rapidez, cinemática...), aunque hay que andarse con cuidado porque la probabilidad siempre anda en la media, ya que al ser par/impar - acierto/fracaso – cara/cruz podría jugarse hasta con un puñado de monedas al estilo del viejo Príncipe Valiente de la extinta JOC. Independientemente de las tiradas, Ubiquity incluye también una gran cantidad de mecánicas narrativas que le dan interés al sistema, orientadas siempre al riesgo y la aventura. Mención especial merecen los llamados “Puntos de Estilo”, otros émulos de los “Puntos Fate”, que funcionan más o menos con mecanismos similares y sirven para que los jugadores puedan meterse en apuros y salir de ellos al menos con vida, amén de mantener ese sistema de “narración compartida” que les permite incluir elementos en la trama. Si el nivel de acción es alto dentro de tu aventura, te recomiendo que como máster seas generoso con los “Puntos de Estilo”, tarde o temprano tus jugadores los necesitarán para salvar el pellejo.

En el capítulo 4 se trata el combate, consistente en un sistema de tiradas enfrentadas de ataque/defensa y una aplicación del daño sufrido al que siempre se resta la protección que se

lleve (si la hay, funciona como una RD de toda la vida). Las tiradas de ataque consumen una acción del turno, las de defensa son gratuitas siempre que se sufre un ataque. A grandes rasgos esto es lo más importante. Aunque ya lo hemos comentado anteriormente, no me importa repetirlo: el combate en este juego es letal. Es cierto que hay muchos estados de salud hasta llegar a morir, pero eso no quita que haya que pensárselo dos veces antes de plantarle cara a un tiranosaurio. Hablando de letalidad, no solo el combate lo es, sino también toda la “Tierra Hueca”: las plantas pueden ser venenosas, ahorcadoras o carnívoras, hay ríos de lava, seísmos, armas secretas nazis, y el ser humano está en el menú de cualquier criatura que habite en este subsuelo (incluido en el menú de otros seres humanos, que son caníbales). Por esto, aunque las ilustraciones llenen la imaginación de los jugadores de un nivel de flipe exagerado, siempre recomiendo prudencia en la mesa (y luego soy el primero que no la tiene). Este capítulo concluye con un ejemplo de juego donde se escenifica una partida y se ven las resoluciones que se toman a partir del sistema.

En el capítulo 5 se incluye el equipo, muy completo y transversal, abarcando distintas épocas (en la Tierra Hueca hay ambientes que oscilan entre la Edad de Piedra, el siglo XVI y mediados del XX). Todo el equipo que se incluye es bastante realista, por lo que no encontraréis demasiadas locuras derivadas de la superciencia nazi (solo alguna, como la tuneladora en forma de tornillo, propia de la Weird Science) ni tampoco chorradas steampunk (al menos no en este manual, en otros libros de esta línea sí), avisados estáis. En cualquier caso, tampoco resulta difícil crear armas nuevas, así que si eres un máster inclinado a los elementos mencionados anteriormente podrás colarlos en tu mesa con menos de 3 minutos de trabajo.

El capítulo 6 nos llena de consejos sobre cómo dirigir el juego. Es uno de mis capítulos favoritos que considero de lectura obligada para todos los masters, sobre todo si no han leído literatura Pulp con anterioridad y tienen interés por comprender las convenciones del género: Que si hay acción lo estás haciendo bien, el maniqueísmo entre malos y buenos, que en el Pulp las cosas ocurren porque sí, el terminar todas las partidas en un cliffhanger, etc. También incluye estupendos consejos sobre estructura de guion y redacción de campañas según su longitud, y una página (la 177) llena de semillas de aventura. Lo dicho, esencial, impagable, útil y muy divertido de leer.

El capítulo 7 nos introduce de puntillas en la ambientación del juego, pero de forma muy ligera ya que la editorial original cuenta con un manual dedicado específicamente a ello (“Mysteries of the Hollow Earth”, Exile Game Studio, 2009). Aquí se explica la teoría real sobre la posible existencia de una Tierra Hueca, se nos habla de la obsesión del nazismo por esta serie de ideas, de las campañas de exploración de los polos, de las características extrañas del interior del planeta, el pueblo atlante junto con sus ruinas y su magia, fenómenos sobrenaturales, etc.

Tan solo hay algo que me molesta en este punto. A lo largo del libro se hace muchísimo hincapié en la “Tierra Hueca”, dado el mismo título del juego, y todas las aventuras introductorias cuentan con la idea de que prácticamente en la primera o segunda sesión de juego tiene que acabarse entrando ya directamente en este paraíso subterráneo. En mi opinión todo el juego está orientado a acelerar demasiado este proceso (citando literalmente: “es mucho más fácil entrar que salir”). No existe en todo el libro un mínimo sentido de anticipación, un proceso en el que llegar a un lugar tan maravilloso y extraño como la “Tierra Hueca” sea la

consecuencia de una investigación que despierte el deseo en el corazón de los jugadores y sus personajes. En mi campaña personal los PJs están recibiendo pistas con cuentagotas que les dan indicios de la existencia de ese extraño mundo interior, para que en el momento que lleguen allí sufran ese Sense of Wonder que tanto se busca en el cine de aventuras y ciencia ficción. En ese sentido es muy triste que todas las aventuras introductorias sean viajar a un volcán hueco/desaparecer en el Triángulo de las Bermudas/abrir un portal dimensional/volar a través de una extraña nube rosa y aparecer en la “Tierra Hueca” a la media hora de juego. Así se pierde gran parte de la gracia que tiene la ambientación. Recordad que los regalos de cumpleaños se envuelven con papeles vistosos porque da gusto abrirlos, en este caso es exactamente igual; envolved bien la “Tierra Hueca” con aventuras en la superficie y les encantará llegar a su destino (cuando su viaje tan solo acaba de empezar).



Del mismo modo el capítulo 8 es una continuación del anterior, donde se trata a los amigos y enemigos que se pueden encontrar en la ambientación: sociedades secretas, los estudios de la Thule, exploradores, agencias gubernamentales y todo tipo de habitantes de la Tierra Hueca

(amazonas, piratas, caníbales y hombres bestia). Como ya dijo Spielberg: “no hay mejores malos que los nazis” y el autor del juego lo sabe y los utiliza a lo grande. Tanto este capítulo como el siguiente sirven al máster tanto de ambientación como de bestiario, pues todos los personajes incluyen sus estadísticas de juego. Igualmente el capítulo 8 continúa donde lo dejó el 7, reflejando a modo de bestiario descripciones y estadísticas de todo tipo de dinosaurios, plantas y muchos mamíferos de la megafauna. El hecho de que muchas de estas especies no conviviesen en ningún momento de la Historia o que, de hecho, el hombre primitivo no llegase a conocerlas no es un inconveniente en la “Tierra Hueca”. Para lo que nos ocupa, en el Pulp no cabe un realismo histórico ni científico, mientras esas reglas se rompan en favor de la diversión en la mesa de juego.

A continuación encontramos el apéndice que incluye la aventura introductoria del juego, que retoma la historia de la expedición noruega más o menos donde la deja la introducción al manual. Metiéndole un poco de chicha y acerbo personal, la aventura puede dar lugar a tardes y tardes de diversión. Además incluye algún que otro cameo histórico bastante divertido para quien sabe leer entre líneas.

El siguiente apartado es otro apéndice que intenta ayudar al máster a acercarse al género Pulp mediante una serie de recomendaciones de libros, películas, seriales radiofónicos y demás historias. Resulta curioso ver como hay muchísimos de estos elementos que nada tienen que ver con el Pulp, pero que han sido incluidos aquí para equívoco del lector tan solo por su relación con el mundo subterráneo, por ejemplo: autores como Aristófanes (madre mía...), Joseph Conrad, Arthur Conan Doyle, Edgar Allan Poe y H. Rider Haggard (autores de novelas y relatos de aventuras que pueden resultar acordes con el tono del juego), junto a otros como Maxwell Grant, R.E. Howard o el propio Lovecraft (auténticos escritores de novela Pulp).

Entre los comics destaco la presencia de Doc Savage, the Phantom, La liga de los caballeros extraordinarios, Rocketeer y Tintín, del mismo modo que no comprendo la ausencia de Hellboy. Entre las películas hay también bastante lío, aunque en general no son malas recomendaciones, no se comprende la presencia de Chinatown o Los intocables de Eliot Ness, junto a Golpe en la pequeña China, Horizontes perdidos o La tierra olvidada por el tiempo. Entre las series de televisión hay que mencionar la estupenda Cuentos del mono de oro y en los seriales de radio (y esto es ya café para los muy cafeteros) los de La Sombra (The Shadow) narrados por el mismísimo Orson Welles.

Y con esto poco queda ya del libro salvo un detallado glosario y un índice.

CONCLUSIONES PERSONALES

“Expedición a la Tierra Hueca” es un juego de rol estupendo con una serie de fallos fácilmente subsanables. Cubre un hueco en el mercado que venía existiendo desde hacía muchos años. Jamás llegó a publicarse en España el juego de rol de Indiana Jones que realizó TSR, y otros que abundan en el género como “Spirit of the Century” lo hacen desde el punto de vista del vigilante enmascarado más cercano al estilo superheróico que a otra cosa. En cambio el juego que nos compete está muy centrado (en este manual básico) en vivir aventuras

en la selva a través de personajes normales que se ven envueltos en una situación extraordinaria. Tienes que tener muy claro lo que el juego ofrece y lo que puedes esperar de él y, sobre todo, te tiene que gustar el género y este estilo de juego.

Lo cierto es que tras diez años en el mercado el juego ha cambiado bastante, no a nivel de reglas, que sigue siendo igual, sino gracias a una serie de publicaciones que Exile Game Studio ha ido sacando y que dejan a este manual básico un poco en pañales. Me explico:

- ***Secrets of the Surface World*** (2007). Este libro cubre una de las grandes fallas del juego: ¿qué pasa si quiero jugar aventuras en la superficie que nada tienen que ver con la Tierra Hueca? Este manual aporta todo lo necesario, ambientación, bestiario, nuevos arquetipos y demás. Se tratan tópicos como los G-Men, los gangsters y también el Terror Amarillo. Todo muy Pulp y muy aprovechable.
- ***Mysteries of the Hollow Earth*** (2009). Un retorno del juego a la Tierra Hueca, esta vez recorriendo sus misterios al detalle. Nuevas criaturas, nuevas tramas, ideal para amantes de los secretos de la Atlántida.
- ***Perils of the Surface World*** (2010). Una colección de 4 aventuras desarrolladas en la superficie (nada que ver con la Tierra Hueca) que incluye reglas especiales de artes marciales y sugerentes títulos como:
 - *Miracle Stone of the Amazon*
 - *Frozen City of Terror*
 - *Legacy of the Terra Arcanum*
 - *Five Talons of the Jade Dragon*
- ***Revelations of Mars*** (2015). El último libro de la línea hasta el momento, volviendo al espíritu de Edgar Rice Burroughs pero esta vez alejándose de la saga de Pellucidar para inspirarse directamente en las historias de John Carter de Marte. De nuevo nada que ver con la Tierra Hueca ni tampoco con la superficie. Aquí el juego ya es prácticamente otro, aunque comparte sistema pasamos del género de Pulp de aventuras y urbano al Pulp de Sword & Planet (Espada y Planeta).

Como puede apreciarse, con los años la editorial ha creado un juego de rol que emula el Pulp de una forma muy completa, tocando prácticamente todas sus variantes y permitiendo llevar aventuras de muchos géneros a la mesa de juego. Creo sinceramente que es la mejor opción del mercado si lo que quieres es lo que te ofrece: Sistema sencillo, aventurero y muy divertido. Si la editorial española Summum Creator mantiene la línea de publicaciones norteamericanas, este será sin duda un título a tener en cuenta dentro del género, si no el mejor.