

Expedición a la Tierra Hueca - Introducción

Author : Tadevs

Categories : [Reseña](#)

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

Date : abril 28, 2016

Hace unos meses, la joven editorial editorial [Summun Creator](#) se lanzó a la publicación de uno de los juegos de temática *pulp* y de aventuras que más éxito ha tenido fuera de nuestras fronteras: **Expedición a la Tierra Hueca**. Lo hizo por medio del procedimiento de financiación colectiva o *crowdfunding* y, aunque consiguió su objetivo, que era la publicación no andó muy sobrado. Y como desde **Aventuras Bizarras** no quedemos que este juego caiga en el olvido y creemos que merece ser aupado le dedicaremos una serie de entradas que empiezan con esta misma que nos ocupa.

Y sin más preámbulos doy paso a mi compañero, que de este juego sabe mucho más...

Deben haber pasado unos quince años desde que David Innes y yo atravesamos la superficie interior de la corteza terrestre y emergimos en el salvaje *Pellucidar*. Pero cuando un sol estacionario cuelga eternamente en su cénit y no existe ni la inquieta luna ni las estrellas, el tiempo no se puede medir, y, por tanto, lo mismo pueden haber pasado cien años que uno solo. ¿Quién lo sabe? (...) No envejecemos aunque la Tierra haya girado setenta veces alrededor del sol desde nuestro nacimiento, porque no tenemos conciencia de que eso haya ocurrido. (...) quedé convencido de que la corteza terrestre era impermeable para la radio. De hecho, raras veces usamos nuestras emisoras, ya que, después de todo, *Pellucidar* sólo está comenzando a salir de la Edad de Piedra, y en una economía de la Edad de Piedra no parece haber ninguna necesidad de comunicación por radio.

[...]

Todo data de nuestras victorias sobre los *mahars*, la antaño raza dominante de *Pellucidar*. Cuando con nuestros ejércitos perfectamente organizados, equipados con armas de fuego y otras armas desconocidas tanto para los *mahars* como para sus guerreros mercenarios gorilas, los *sagoths*, derrotamos a los monstruosos reptiles y

expulsamos a sus viscosas hordas de los confines del Imperio, la raza humana del mundo interior ocupó por primera vez en su historia su lugar correcto en el orden de la Creación.

Edgar Rice Burroughs – “*Tanar de Pellucidar*” (1930)

La llamada “*teoría intraterrestre*”, el “*mundo interior*”, el *Shangri-La* tibetano, las sociedades subterráneas (los *Morlocks* de Wells), la *Agartha* de Blavatsky, la *Shambala* hindú o el “*centro de la Tierra*” verniano conforman en definitiva una de las ambientaciones más ricas y maravillosas que podemos encontrar en el panorama de los juegos de rol actuales gracias a “*Expedición a la Tierra Hueca*”; un juego de rol con solera editado recientemente en castellano por *Summum Creator*. “*Expedición a la Tierra Hueca*” (o “*Hollow Earth Expedition*” en su edición original) ha sido escrito, ideado y coordinado por *Jeff Combos*, presidente y director creativo de *Exile Game Studio*, la editorial original del juego en EE.UU., que lo lanzó al mercado hace ya diez largos años (en 2006).

El libro (que en el caso que nos ocupa es el manual básico de esta línea de productos) consta de una maquetación sencilla a doble columna con un fondo que evoca viejos diarios y antiguos mapas, que a pesar de haber sido impreso en blanco y negro no dificulta en absoluto la lectura del texto. La mayoría de las ilustraciones (salvo aquellas que corresponden a los personajes pregenerados en la parte central del libro) son dibujos a carboncillo a medio camino entre el dinamismo de los comics de autores como Alfredo Alcalá y la sobriedad de los cuadernillos de campo de los naturalistas del siglo XIX. En este sentido la calidad es impecable y la multiplicidad de ilustradores (Stephen Danielle, Mike May, Mark Selander y Jeff Slemons) no perjudica a la uniformidad del estilo a lo largo de todo el libro.



INTRODUCCIÓN

Vamos al lío: Según la contraportada “Expedición a la Tierra Hueca” es un juego de rol que nos pone en la piel de aventureros de la década de los 30 del pasado siglo XX, a pesar de eso no tiene nada que ver con juegos como “El Rastro de Cthulhu”, coetáneos pero en la antípoda de lo equiparable. De este modo, como si fuésemos imitadores de un Allan Quatermain providencial descenderemos a un mundo oculto intraterreno, salvaje y primitivo, donde habitan atlantes, dinosaurios, nazis, piratas, ejércitos de hombres mono, sociedades secretas, supervivientes de expediciones perdidas, gorilas gigantes con ganas de visitar Nueva York, todo el catálogo de la megafauna propia de las glaciaciones y cualquier cosa que se te pueda ocurrir que suene mínimamente a AVENTURA (así, con mayúsculas). Todo agitado Y removido para disfrute del personal.

También desde el principio se nos hace hincapié en sus bases literarias (más literarias que históricas como veremos a continuación), que son muchas. Curiosamente se referencia a Burroughs, Verne y Conan Doyle, lo que nos llevaría a pensar en la poca influencia de la literatura Pulp en este manual; género/formato a reivindicar presentado aquí frente a otros

autores culturalmente más “aceptables” o “aceptados” (por desgracia los Pulps han sufrido siempre el escarnio de ser literatura de segunda y ni Verne ni Doyle pertenecerían a este género, ni por formato, ni por estilo, ni por fecha de publicación ya que son muy anteriores). En cualquier caso, aunque en efecto todos trataron de un modo u otro la llamada “Tierra Hueca”, sin duda el espíritu general predominante de este juego (no solo en este manual sino en toda la línea de publicaciones) es el de Edgar Rice Burroughs y su saga de Pellucidar.

En último lugar se hace referencia al sistema de juego, llamado Ubiquity. Este es un sistema ágil y rápido, pensado para historias llenas de acción desenfrenada, donde los combates son letales, el desarrollo de la trama es muy cinematográfico y que, mediante su reducción a pares/impares equivalente a éxitos/fracasos, cumple con la máxima indispensable en cualquier juego de rol de temática Pulp que se precie: que el sistema no moleste ni ralentice las escenas, y que quede en un segundo plano mientras la narración se desarrolla.