



SISTEMA DE CREACIÓN FAMILIAR

NEPHILIM

Esta es la primera ocasión que Nephilim se asoma a La Voz de su Máster. Y lo hace, para abrir boca, con una ayuda de gran utilidad: un método rápido para generar la situación familiar de tu simulacro. Que ustedes lo jueguen bien

POR J. CARRIÓN "CARRY"



El grito ronco y metálico del timbre le recordó el gruñido que, aquella misma mañana, había escapado de la garganta del Grifo. El plexus de aire. El combate contra la bestia. Los soldados de La Hermandad. La fría presencia del auricalco. Aquella victoria que tantos esfuerzos les había costado.

Había sido una dura jornada. Las heridas del brazo mordían su sistema nervioso y el cansancio del cuerpo de su simulacro se manifestaba en forma de tirones. El metamorfo deseaba surgir en todo su esplendor. Le apetecía llenar completamente la bañera de agua tibia, desnudarse, dejar que la humedad inundara su cuerpo de ondina. Estremecerse. Relajarse. Olvidar aquel día plagado de combates y de magia; lleno de situaciones límite y de sectarios obsesionados con la idea de aniquilar a los de su raza. De acabar con los Nephilim.

Dispuesto a acoger la tranquilidad y el reposo que le esperaban en el hogar, tocó de nuevo el timbre. La puerta no tardó en abrirse. Tras ella apareció Tomás, el más pequeño de sus hijos.

—Hola, papi, necesito que me ayudes con unos problemas de álgebra —le saludó.

No pudo negarse. Su simulacro era un individuo complaciente, atento, altruista a más no poder, amante de la vida familiar y un auténtico padrazo. Aquellos problemas matemáticos le costaron casi una hora, pero valió la pena: Tomás se fue contento y, al día siguiente, tendría un sobresaliente en su haber.

Dejó a su hijo pequeño y se dirigió hacia el cuarto de baño. Por un momento tuvo la sensación de que perdía el control y su metamorfo surgía, tal era su necesidad de dejar correr el agua sobre su acuático cuerpo; pero pudo controlarse, con el consuelo de que no tardaría en ver sus sueños hechos realidad. Puso el tapón de la bañera y abrió el grifo.

Entonces llamaron a la puerta. Era Sonia, la mayor, la que, pese a haber finalizado sus estudios de periodismo e historia y tocar el saxo en un tugurio, seguía disfrutando de una comodísima vida en el hogar de sus padres.

—Hola, papi, necesito mil duros para poner gasolina al coche.

No pudo negarse. El coche se lo había comprado ella y la universidad se la había pagado con sus clases particulares y los fines de semana trabajando en una pizzería (el dueño de la cual era propietario del tugurio donde tocaba el

saxo). Aunque cinco mil pesetas era un importe algo exagerado... ¿Dónde pensaba ir?

—Es que nos vamos a la Molina a esquiar, al chalet de los padres de Alberto, ¿sabes?

Prefirió ignorar lo que aquella moza, que era su hija, haría con aquel Alberto en la casita de turno y le dio los mil duros sin rechistar. Cerró la puerta y corrió el pestillo. Introdujo la mano en el agua. Temperatura ideal. Un escalofrío de placer le recorrió la espalda. Abandonaría por una hora los acertijos cabalísticos, los nexus y plexus, los dolores de cabeza que le provocaban sus hijos y todos aquellos pormenores de su vida diaria, para dejarse llevar por sus necesidades primarias.

Justo cuando liberaba a su metamorfo oyó un plof seco. El novio de Rocío, la adolescente de la familia, volvía a salir por la ventana.

El por qué de este sistema

La principal virtud de *Nephilim* es, a mi entender, el permitir que el jugador tenga que interpretar más de una personalidad, que el personaje sea, a un mismo tiempo, nephilim, simulacro y metamorfo. Por lo que respecta al simulacro, en el juego base se menciona la importancia de que su entorno familiar quede más o menos definido. Para ello, o bien se reúnen el máster y el jugador y diseñan una familia más o menos bien trazada, o bien se utiliza lo que presento a continuación.

Se trata de un sistema de creación de entornos familiares. Con algunas sencillas tiradas en las tablas que acompañan estas líneas, quedarán fijadas circunstancias tan importantes como si un simulacro está casado, es viudo o se divorció hace años, si tiene hijos o no y de qué edad, si el trato con sus parientes es estrecho o esporádico, e incluso si tiene un amante o alguna mascota. Evidentemente no cubre todas las posibles situaciones que pueden darse en su vida familiar, pero sí consigue personalizar algo tan básico en la estructura social actual como es la familia.

Una vez se haya diseñado, el entorno familiar deberá ser utilizado por el máster y el propio jugador cuando ellos lo consideren oportuno. No estaría de más enfrentar al jugador a problemas domésticos que, a menudo, pueden ser tan peliagudos como combatir contra una horda de encantadores selenim. En todo caso, eso depende de los involucrados. La interpretación



y la ambientación siempre se verán enriquecidas por estas pinceladas de problemas amorosos, económicos y, en general, familiares.

El S.C.F. (Sistema de Creación Familiar)

El S.C.F. se basa en el viejo sistema de tirar dados y ver lo que "toca" en una serie de tablas. Ésta es, al menos, la forma básica. La avanzada consistiría, como ya he comentado, en que máster y jugador se reunieran y, utilizando como orientación los datos recogidos en las tablas (es decir, aumentándolas, matizándolas, ampliándolas, ignorándolas), personalizaran, concretaran y diseñaran una familia que huyera de los arquetipos que suelen generar las tablas.

Evidentemente, aquí sólo puedo comentar el sistema básico, recomendable y mínimo, aunque recomiende y practique el avanzado. Será necesario, pues, realizar las siguientes tiradas de dados y anotar los resultados para perfilar el núcleo familiar. Algunas tablas, en los casos que he considerado oportuno pues no quedaba claro el significado del resultado, están acompañadas de una explicación:

T.1) Situación familiar: Una tirada de 1d6.

T.2) Hijos: 1d4 (o más) tiradas de 1d8 (en el

caso de que sea compatible con el resultado en la T.1.).

T.3) Otros miembros de la familia: 1d2 tiradas (más serían exagerar el asunto).

T.4) Cónyuge: una tirada de 1d6 (en el caso de que sea compatible con el resultado de la T.1.).

T.5) Entorno familiar: una tirada de 1d6.

T.1 SITUACIÓN FAMILIAR

1. Soltero/a independizado/a.
2. Soltero/a en domicilio paterno.
3. Casado/a sin hijos.
4. Casado/a con hijos.
5. Divorciado/a.
6. Viudo/a.

T.2 HIJOS

1. Bebé llorón.
2. Niño/a pequeño/a.
3. N.A.E.R.
4. Adolescente problemático.
5. Hija casamentera.
6. Universitario/a.
7. J.A.S.P.
8. Hijo/a casado/a.

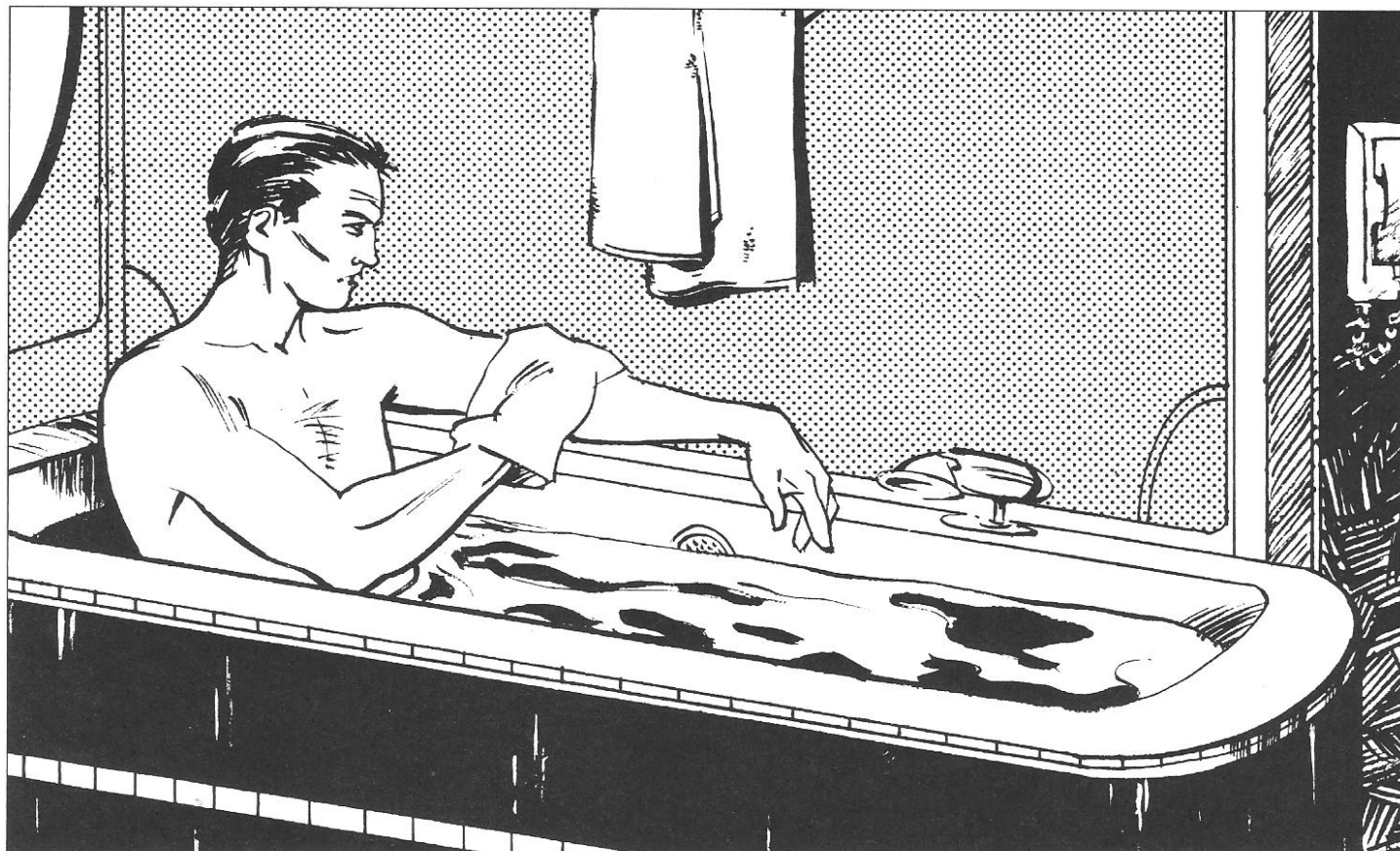
Bebé llorón: Tienes un hijito/a de pocos meses de edad. No para de llorar durante las noches, lo que supone irritaciones y poquísimos descansos.

Niño/a pequeño/a: Se trata de una criatura de entre 2 y 8, reposada, tranquila, ordenada, ha aprendido a hablar a una edad prodigiosa y en el colegio dicen que es el primero de la clase.

N.A.E.R. (Niño/a Aunque Endiabladamente Revoltoso): Con su tirachinas al cinto o sus coletitas de colegiala, este hijo/a tuyo te va a traer todos los problemas que no te traigan los Nephilim, la magia o los cultos. Las quejas de los vecinos son diarias: vidrios rotos y coches abollados. En el colegio, más de un profesor ha cogido semanas de vacaciones y reposo para poder recuperarse de su trato. Ya lo has cambiado tres veces de academia de idiomas en lo que va de año. Para más inri, tu cónyuge está convencido/a de su inocencia. Nada de mano dura.

Adolescente problemático: Que se quiten las sectas y la Cábala, no hay nada más misterioso que las reacciones de un quinceañero. Pendiente en la oreja izquierda, tejanos rotos, tatuaje, la música a toda pastilla y tu cónyuge que insiste en que deberías hablar con él.

Hija casamentera: La mayor de tus hijas está en edad de casarse y tiene un novio la mar de formal, así como algo chapado a la antigua. Insiste en que quiere venir a casa a presentarse y a





pedir su mano. Te invitará a ir a pescar y buscará la conversación y las afinidades bajo cualquier pretexto.

Universitario/a: Te costase muchos esfuerzos o no, ya tienes un hijo/a en la Universidad. Dependiendo de tus ingresos familiares es posible que esto suponga esfuerzos extra a la hora de encarar los gastos: transporte, matrícula, libros, etc. Suerte.

J.A.S.P.: Pese a su cochecito "de guays", sus licenciaturas en historia y periodismo, tocar el saxo en un bareto, saber mucho sobre Kant y Séneca y haberse colocado en una empresa de renombre después de haber dejado al jefe como un ignorante, tu hijito/a insiste en quedarse a vivir en casa, lugar en el que celebrará sus convenciones de yuppies, experimentará sus menús hiperdietéticos y pasará horas y más horas negando la autenticidad de tus citas y recordándote todos sus méritos.

Hijo/a casado/a: ¡Eres abuelo/a! ¡Qué bien! Horas felices junto a la chimenea jugueteando con tus nietos y nietas. También sería posible que, mientras te ocupas de entretenerlos, te surja un imprevisto: un ataque sorpresa, una repentina metamorfosis... El espectáculo está asegurado.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE

T.3. OTROS MIEMBROS DE LA FAMILIA

1. Abuelo/a.
2. Tío/a soltero/a.
3. Sempiterno familiar de visita.
4. Vecino/a plasta.
5. Amiguetes de los niños.
6. Animal de compañía.

Abuelo/a: Tu ascendente o el de tu cónyuge vive con vosotros. Su presencia puede ser una verdadera bendición (cuida y quiere a los niños, prepara unas natillas estupendas) o un verdadero incordio (se inmiscuye en los problemas con tu pareja, está sordo como una tapia).

Tío/a soltero/a: Soltero/a y sin trabajo fijo. Una carga insoportable, sobre todo si es pariente de tu cónyuge (y no tuyo) y si gusta de no aportar ni un céntimo a la economía familiar, siendo él el principal consumidor del hogar.

Sempiterno familiar de visita: Que si un primo lejano que ha venido a la ciudad a hacer un máster y se queda en tu casa, que si una tía enferma a quien le han recetado un cambio de aires, que si un hermano que se ha divorciado y decide pasar unos meses en tu casa...

Vecino/a plasta: El típico vecinito/a de la tele-comedias americanas. Gorrón, criticón y chafardero, será el primero en sospechar de que algo "la mar de raro y misterioso" le está pasando a tu simulacro.

Amiguetes de los niños: Cuando no están en el colegio, están en tu casa. Han convertido la cocina en su almacén de provisiones y el comedor en improvisado parque de juegos.

Animal de compañía: El "otro" miembro de la familia. 1. Perro 2. Gato 3. Pajarillo cantador 4. Hamster. 5. Pecesillos. 6. Bicho exótico (por ejemplo el reptil que debe cuidar un serpiente para subir sus puntos de metamorfo).

T.4 CÓNYUGE

1. Complaciente.
2. Eterno celoso.
3. Dominante.
4. Confiado.
5. Libertino.
6. Caprichoso/romanticón.

Complaciente: Tu cónyuge hace todo lo posible por complacerte. Tu vida en pareja está llena de detalles y de regalos. Nunca iniciaría una conversación cuyo tema pudiera contrariarte, es decir,

jamás te preguntaría sobre ese extraño medallón o los pergaminos que llevas siempre contigo, si tú le has comentado que no quieres hablar del tema.

Eterno celoso: Los celos corroen a tu cónyuge. No importa que excusas pongas, dudará de ellas y no tardará en sospechar de tus salidas nocturnas, de las manchas en tus trajes, de la procedencia de tus éxtasis, en fin: de cualquier cosa (inocente o no) que hagas o que dejes de hacer.

Dominante: Tu relación conyugal se basa (o se basaba hasta el momento que te encarnaste en ese simulacro) en el dominio que tu pareja ejerce sobre ti. Posesiva hasta la exageración, le gusta prohibir y no cesará de pedir explicaciones.

Confiado: Tu cónyuge confía plenamente en ti. Sería necesaria una auténtica tormenta de circunstancias, hechos y catástrofes varias (como que una sociedad secreta atacara tu hogar o que invocaran al mismísimo Gabriel en el jardín) para romper esta confianza.

Libertino: El talante juerguista y fiestero de tu pareja te va a traer más de un problema. No es capaz de rechazar una invitación a una fiesta o negarse a ir a tomar unas copas. Los problemas domésticos que ello conlleva son evidentes.

Caprichoso/romanticón: Tu cónyuge necesita que estés por él, que lo sorprendas con pequeños detalles, que vuestra relación no sea monótona. Intenta acaparar tu atención siempre que puede y él mismo te obsequia con inesperadas visitas al lugar de trabajo o cenas íntimas las veladas más inesperadas (precisamente aquella que tú habías destinado a cargar tu éxtasis o a explorar aquellos pasadizos subterráneos que tanto te intrigan).

T.5 ENTORNO FAMILIAR

1. De perfecta armonía y amor.
2. Problemillas domésticos.
3. Suave tensión.
4. ¡Tensión!
5. ¡¡TENSION!!
6. Familia al borde de un ataque de nervios.

Evidentemente, esta última tirada estará determinada por los resultados obtenidos en las anteriores. Si has obtenido una familia compuesta por un cónyuge complaciente o confiado, un niño pequeño de lo más tranquilo y una abuela que se ocupe de él en vuestra ausencia, es difícil que el entorno familiar sea tenso. Por el contrario, si tu cónyuge es dominante o libertino, tu hijo/a es N.A.E.R. o adolescente problemático y tienes un vecino plasta, tu entorno será lo más parecido a un campo de batalla.