

los movimientos de los mortales.

Poderes típicos:

- Dureza
- Esbirros (pájaros, sólo sirven de espías)
- Hablar con plantas
- Intemporal (no se oxida ni deteriora con el tiempo)
- Resistencia especial

Debilidades típicas:

- Insensible
- Obviedad
- Punto débil

Dones típicos:

- Buena memoria
- Contactos (otros imaginarios)
- Duro de pelar
- Nunca se pierde
- Visión nocturna

Defectos típicos:

- Crédulo
- Curioso
- Distráido
- Indeciso
- Obsesión (ser "más" humano)
- Parlanchín
- Voto (proteger el lugar donde está su lugar de descanso)

Idea de aventura

En un pueblo perdido de la campiña italiana han desaparecido varios adolescentes. Sospechando actividad imaginaria los agentes de la Sociedad descubren que uno de los espantapájaros de los campos de cultivo de los alrededores es un imaginario. Tras conseguir un acercamiento amistoso, los agentes descubren que el espantapájaros sabe algo sobre las desapariciones pero no parece dispuesto a contar nada. ¿Deberán los agentes tratar de ganarse su confianza de alguna manera o recurrir a medidas más drásticas?

Gárgolas

Las gárgolas son también uno de los tipos especiales de imaginarios animados más antiguos. Estos seres residen exclusivamente en iglesias, catedrales, castillos o grandes casas nobiliarias, desde donde vigilan día y noche de forma parecida a los espantapájaros.

A diferencia de otros tipos de animados, las gárgolas no están fabricadas con partes móviles, sino de bloques enteros de piedra en la mayoría de los casos. Su aspecto suele ser bastante grotesco, en parte para cumplir con su misión clásica de repeler a los malos espíritus, siendo este papel de guardián el que define principalmente su forma de ser.

Poderes típicos:

- Curación acelerada (sólo cuando vuelven a su puesto de vigía)
- Dureza
- Fuerte como las montañas
- Fusión (con las rocas)

- Hablar con rocas
- Intemporal (no se deteriora con el tiempo)
- Muy grande
- Piel acorazada
- Resistencia especial
- Terror
- Volar (con alas)

Debilidades típicas:

- Insensible
- Obviedad
- Letárgico (de día)
- Punto débil

Dones típicos:

- Ambidextro
- Duro de pelar
- Reflejos rápidos
- Visión nocturna

Defectos típicos:

- Distráido
- Fealdad
- Violento cuando se enfada
- Voto (proteger su lugar de descanso)

Idea de aventura

Tras la caída mortal de un albañil desde las grandes alturas de la catedral de Notre Dame, los agentes locales sospechan que una de las gárgolas es en realidad un inanimado hostil. Lamentablemente de día no les es posible acceder al tejado, ¿se atreverán a intentarlo de noche, cuando podrían tener que enfrentarse en inferioridad de condiciones a un ser de tremendo poder físico?

Alternativamente, ¿cuál fue el motivo de la muerte del albañil? Si fue la gárgola, ¿tuvo una motivación que podría ser respetada o fue sólo un acto violento? ¿Pudo otra criatura imaginaria ser el verdadero responsable, y la gárgola quien intentara salvar al mortal?