

ÁNGELES LLOROSOS

ADAPTACIÓN A PLENILUNIO

Ayuda de juego para Plenilunio, el Juego de Rol de Malefic Times



By Darkpasionsplay

¡NO TE ATREVAS SI QUIERA A PARPADEAR!

LOS ÁNGELES LLOROSOS

Desde tiempos inmemoriales las sociedades humanas han utilizado la piedra, el mármol y otros materiales para representar sus dioses a su imagen y semejanza. Parece una necesidad innata de la raza humana el hecho de recordarse a sí mismos la existencia unos seres superiores a su entendimiento que los vigilan y protegen.

Con una simple mirada atrás, si todavía existe alguien que pueda acceder a esos archivos después de que el mundo se haya ido a la mierda, podremos dilucidar que incluso antes desconocíamos el momento exacto en el que aparecieron las primeras estatuillas de piedra. Los arqueólogos del siglo XXI no dejaban de soltar teorías a la cual más descabellada, pero no parecían ponerse de acuerdo en una fecha exacta, aunque la mayoría parecía coincidir en que las primeras representaciones datan del paleolítico.

Sin remontarnos tanto parece claro que sociedades como la egipcia, griega y romana contaban con grandes estatuas en representación tanto de dioses como emperadores. Situadas en zonas vistosas o estratégicas de estructuras públicas, y privadas, muchas de ellas han sido conservadas hasta nuestros días. Aun hoy, cuando todo sentido de coordinación y unidad ha desaparecido del mundo, ellas siguen ahí. Observando desde sus altos pedestales, aparentemente ajenas a lo que ocurre a su alrededor.



Pero... ¿Y si este aspecto de indolente indiferencia no fuera más que una fachada? ¿Existiría jamás un sistema de camuflaje mejor? Pensadlo bien, han estado ahí desde que tenemos memoria: vigilando, protegiendo, controlando. Nada escapa. El mundo se ha ido a la mierda bajo la atenta mirada de sus ojos vacíos, los amantes disfrutaban su cariño en las noches oscuras sin prestarles atención y nuestros niños juegan entre las piernas de derruidos colosos de piedra.

¿Tendrán razón los antiguos griegos y los dioses siempre han estado observando nuestros actos de honor? ¿Habrán sido las ejecutoras silenciosas de extrañas venganzas?



Los ángeles llorosos son representaciones ocultas del poder de los dioses. Estatuas vivientes escondidas en todos los estratos de la sociedad humana. Siempre influenciando en los actos del hombre, eternamente vigilantes a cualquier violación de los designios del destino. Técnicamente pueden ser considerados casi inmortales, pues se alimentan de la energía de los sentimientos de la gente que vive a su alrededor.



Nadie suele prestarles atención, por lo que sus mecanismos de defensa innatos los obliga a mantenerse congelados ante la mirada de cualquier otro ser. No pueden permitir que su fachada se desmorone. Sus superiores lo sabían, y por ello han utilizado estos seres en misiones de vigilancia y control a lo largo de la historia.

El regalo de un rico comerciante en el momento preciso. La preciosa estatua de un ser alado encontrada en unas excavaciones en la Grecia antigua. La representación de San Miguel oculta a la vista de todos sobre el portón de una iglesia desde hace 800 años. No fue difícil introducirlas en nuestra vida, convertirlas en algo tan normal que los seres humanos jamás nos preguntamos de donde salieron.

Después de todo somos animales de costumbres. No solo la religión ha servido para controlarnos, sino que ha sido el medio perfecto para introducir un gran número de agentes que nunca han resultado sospechosos. Nos hemos acostumbrado a vivir rodeados de seres que vigilan nuestros pasos, que observan desde las cornisas, que nos acompañan desde el reborde de nuestra cultura.



Los ángeles llorosos resultarán ser un enemigo poderoso y muy adaptable a cualquier situación. Para todo narrador resultará muy sencillo introducir una estatua en una mazmorra u ocultarla en plena vista. Sus posibles configuraciones y poderes son muy variados aunque todos parecen coincidir en algunas premisas generales.

No se mueven mientras son observados, por lo que siempre parecen sombras en el límite de nuestra visión. Se alimentan tanto del miedo como del amor de la gente, cualquier sentimiento que puedan captar y absorber sirve para mantener su esencia. Por regla general comienzan a desmoronarse por sí solas si se mantienen cientos (o miles) de años alejados de cualquier ser consciente.

Parece que la cantidad de energía varía con respecto al tamaño, por lo que las estatuas de mayor tamaño serán capaces de canalizar mayor energía contra sus enemigos, pero al mismo tiempo requieren ser un símbolo mayor que los otros. ¿Podrían ser representaciones de momentos puntuales? ¿Símbolos de nuestra cultura o de nuestra propia independencia?



A continuación ofreceremos un compendio de ideas y tablas generales que podrían ser utilizadas en vuestras partidas de Plenilunio. Sentíos libres de modificar y mejorar cualquiera de ellas, después de todo no todas las estatuas son iguales.



Líderes de piedra – *Símbolos Culturales*

Fortaleza	9	Agarrar, Aplastar
Combate	4	Trasladar en el tiempo y espacio
Voluntad	7	Cazadores
Astucia	4	Elementos del destino
Sutileza	2	Emboscar
Presencia	6	Símbolos
Cultura	2	Historia
Aguante	16	Camuflaje perfecto
Destino	8	Solo se mueven si no se les mira Se mueven solo en casos excepcionales



Solar de piedra – *Ángeles llorosos*

Fortaleza	6	Agarrar
Combate	5	Trasladar en el tiempo
Voluntad	5	Cazadores
Astucia	3	Presa
Sutileza	5	Emboscar
Presencia	4	Intimidar
Cultura	1	Historia
Aguante	11	Camuflaje perfecto
Destino	5	Movimiento silencioso Se mueven si no se les mira



Pequeñín de piedra – *Querubín Risueño*

Fortaleza	4	Correr
Combate	6	Trasladar en el espacio
Voluntad	3	Curiosos
Astucia	2	Vigilancia
Sutileza	6	Perseguir
Presencia	2	Reírse
Cultura	0	
Aguante	7	Camuflaje perfecto
Destino	3	Se mueven si no se les mira Se ríen cuando se mueven





Desmoronados – *Ángeles sin energía*

Fortaleza	3	Resistir
Combate	2	Agarrar
Voluntad	5	No quiero morir
Astucia	6	Sentir el destino
Sutileza	3	Absorber energía
Presencia	1	Ruinas del tiempo
Cultura	4	Historia
Aguate	8	Resistencia a la muerte
Destino	10	Se mueven si no se les mira Se mueven lentamente Destino alcanzado

SEMILLAS DE AVENTURA

Es probable que junto a ésta ayuda de juego, o poco después, se publique una de nuestras aventuras utilizando éstos personajes como posible antagonista. Ésta sección pretende añadir posibles ideas para el diseño de aventuras en las que pueden añadirse.

- **Semilla de Rencor.** Los personajes conocen a un anciano bastante estrafalario que les habla de una banda de personajes muy extraños. Según él lo engañaron para robarle un objeto muy valioso hace mucho tiempo. El anciano está dispuesto a pagar una gran suma para que los personajes encuentren una manera de derrotarlos.



- **Hilos del destino.** Uno o varios personajes son enviados al pasado y deben realizar alguna acción que los encamine hacia su destino. Cuando despiertan no recordarán nada de sí mismos, pero a medida que la aventura pase pueden ir recobrando fragmentos de su pasado.
- **Las estatuas del Metropolitano.** Los personajes han de recuperar algún objeto del interior del museo, o tal vez estén persiguiendo la pista de algún enemigo. Una vez dentro nuestros amigos de piedra podrían comenzar a moverse. Después de todo... ¿no dice todo el mundo que el museo está maldito?
- **Nos observan.** Un buscador de nombre Jelybean se ha puesto en contacto con los personajes para encargarles un trabajillo un tanto delicado. Ciertos personajes de mala vida han raptado a una niña... sus padres están muy interesados en recuperarla y después de todo podría ser una buena obra en éstos tiempos. Los rumores y datos que han podido recabar apuntan a Liberty Island. ¿Habrà algo extraño en la secta que domina la famosa isla?

SOBRE EL COPIRRIGH

La idea original de la ayuda de juego pertenece a Antonio Luis Ocaña y Memorias del Soñador, que lo comparten sin afán de lucro a través de su web: <http://memoriasdelsoador.blogspot.com.es/>

La idea original de los Ángeles Llorosos pertenece solo y exclusivamente a su autor Steven Moffat y son propiedad intelectual exclusiva de la BBC. Las imágenes utilizadas en el resto del módulo son propiedad intelectual exclusiva de sus autores.

En ningún caso se pretende hacer uso comercial de ninguna de ellas sin el correspondiente permiso. Rogamos que si alguien se siente herido, o desea que se retire modifique algo por lo anteriormente dicho, se ponga en contacto con nosotros a través del correo electrónico: memoriasdelsonador@gmail.com

SOBRE EL AUTOR

Soy Antonio Luis Ocaña, más conocido como Darkpasionsplay. Para los que no me conozcan diré que soy el creador del blog y canal de youtube Memorias del Soñador. En mi tiempo libre, como muchos otros, me dedico a crear pequeñas historias y ayudas de juego como ésta para facilitar la utilización de algunos juegos de rol.

Principalmente hago esto por Hobby, por lo que la mayoría de mis creaciones las comparto de forma gratuita en mi blog. Creé esta ayuda de juego en particular gracias a una fotografía hecha durante la Expocomic de Madrid, el mismo fin de semana en que se estrenó el juego, en la que se veía a Luz acompañada de dos ángeles llorosos. La misma que hoy es portada de éste material.

Si queréis más información, o ver otros materiales, no dudéis en visitarnos:

BLOG: <http://memoriasdelsoador.blogspot.com.es/>

YOUTUBE: *Memorias del Soñador*

TWITTER: <https://twitter.com/Memoriasdel>