

Esta aventura se ha diseñado para un grupo de personajes con escasa experiencia en el mundo rolero, siendo mucho más idóneo un grupo que jamás lo haya probado. Las aventuras de zombies suelen recurrir a los tópicos cinematográficos por lo que los jugadores veteranos no se sorprenderán tanto como los neófitos. **Anima Ater** es un módulo para **Ragnarok Segunda Edición** con adaptaciones para el **D20System** (niveles 5-7), en el que se recomienda unos personajes con escaso poder bélico para hacer la aventura mucho más complicada.

Enemigos

Se presentan los antagonistas y rivales de los personajes en la aventura.

Las criaturas sin alma

El módulo presenta un gran desafío, sobrevivir al horror de las criaturas muertas vivientes, los seres sin alma. Como los aficionados al género ya sepan, un “zombie” por sí solo no representa una amenaza, pero un enjambre de ellos resulta letal.

Muertos vivientes

Fuerza 15	Muerto viviente
Destreza 7	
Constitución 13	Ignoraremos los efectos de localización de impacto, excepto en la cabeza. Son inmunes a los efectos de las heridas en el cuerpo.
Inteligencia 5	
Carisma –	
Percepción 7	Infección.
Voluntad 7	
Esencia 6	Los zombies transmiten a través de las heridas que provocan una enfermedad mortal.
Vigor 8	
Reflejos 7	
Coraje 7	
Conocimiento 6	
Puntos de vida 67	

Muertos vivientes

VD 2; Muerto viviente; DG 3d10; pg 35; AL N; Inc Ataca en último lugar; Vel 20 pies; CA 12; Atq +2; AE infección; CE No; TS Fort +3, Ref -1, Vol -1.

Habilidades y dotes: Ataque poderoso.

Ataques especiales: No.

Cualidades especiales: No.

Acólitos de Gabriela.

Presentan un grupo de fanáticos que servirán a Gabriela hasta más allá de la muerte.

Adoradores

Fuerza 18	Correr 2/12
Destreza 10	Lanzar 2/12
Constitución 17	Saltar 2/12
Inteligencia 9	Trepar 3/13
Carisma 7	Buscar 3/15
Percepción 12	Intuición 12
Voluntad 10	Inglés 2/11
Esencia 7	Conducir 12
	Armas CC 1/13
Vigor 10	C. Sin armas 1/13
Reflejos 11	Sigilo 2/12
Coraje 10	Frialdad 3/13
Conocimiento 9	
	Desventaja: Fanatismo -5.
Puntos de vida 86	

Acólitos

VD 2; Guerrero; DG 2d10; pg 19; AL NM; Inc +5; Vel 20 pies; CA 15; Atq +6; AE No; CE No; TS Fort +5, Ref +1, Vol+1; Fue 15 (+2), Des 13 (+1), Con 14 (+2), Int 10, Sab 12 (+1), Car 8 (-1).

Habilidades y dotes: Correr +2, saltar +3, trepar +2, buscar +2, averiguar intenciones +2, conducir +3, sigilo +2, religión +2, soltura con un arma (cuchillo), iniciativa mejorada, ataque poderoso.

Ataques especiales: Ninguno.

Cualidades especiales: Ninguna.

Equipo: Túnica y cuchillo (1d4+2 de daño).

Gabriela Sandoval

Es una mujer muy bella, extraordinariamente hermosa pero cruel y demoníaca. Adora al Diablo y es su fiel servidora. Gabriela es muy poderosa, incluso sólo mirando. Su aspecto es joven pero su alma cuenta con muchas décadas más. Nació en Sudamérica en 1826.

Fuerza 22	Correr 3/16
Destreza 15	Lanzar 2/15
Constitución 20	Saltar 3/16
Inteligencia 14	Trepar 2/15
Carisma 13	Buscar 2/16
Percepción 14	Intuición 3/17
Voluntad 13	Ciencias Ocultas 2/16
Esencia 13	Parapsicología 2/15
	Conducir 1/15
Vigor 13	Sigilo 2/15
Reflejos 14	Frialdad 2/15
Coraje 14	Medicina 2/16
Conocimiento 13	Idiomas antiguos 2/16
Puntos de vida 102	Conoce todos los hechizos.

VD 10; Nigromante; DG 10d4; pg 41; AL CM; Inc +6; Vel 30 pies; CA 15; Atq +5; AE Magia; CE No; TS Fort +5, Ref +6, Vol+9; Fue 10, Des 14 (+2), Con 13 (+1), Int 17 (+3), Sab 12 (+1), Car 16 (+3).

Habilidades y dotes: Correr +3, saltar +5, trepar +2, buscar +8, averiguar intenciones +10, conducir +6, sigilo +4, religión +10, conocimiento de conjuros +6, todos los saberes +6, dureza, conjurar en combate, iniciativa mejorada, esquiva, apresurar conjuro.

Ataques especiales: Magia.

Cualidades especiales: Todos los hechizos de nigromancia permitidos.

Equipo: Túnica y cuchillo (1d4 de daño).

Demonio Zairiel

Horrenda criatura del infierno que devora las almas de los habitantes de Gaztelu gracias al ritual de Gabriela.

Fuerza 45	Regeneración 7
Destreza 13	Posesión mental 7
Constitución 40	Convocación 7
Inteligencia 12	
Carisma 13	Debido a su antigüedad conoce todas las habilidades.
Percepción 12	
Voluntad 15	
Esencia 15	
Vigor 15	
Reflejos 12	
Coraje 14	
Conocimiento 13	
Puntos de vida 205	

VD 15; ajeno; DG 10d10; pg 110; AL CM; Inc +8; Vel 50 pies; CA 20; Atq +21, AE Magia; CE Demonio; TS Fort +10, Ref +6, Vol+9.

Habilidades y dotes: Todas las habilidades a +10, alerta, ataque poderoso, especialización con un arma (puños), esquiva, gran fortaleza, iniciativa mejorada, luchar a ciegas, movilidad, reflejos de combate, reflejos rápidos, soltura con un arma (puños), impacto sin arma mejorado.

Ataques especiales: Dominación, consumir energía, consumir sangre, volar.

Cualidades especiales: Muerto viviente, curación rápida 5, forma alternativa, reducción de daño 5/-, resistencia al frío/electricidad 20, trepar cual arácnido.

Equipo: Puños (1d8+6).

Armas de fuego para el sistema d20

Beretta: Daño 1d10, crítico x3, distancia 150 pies, 5 libras de peso (vacías), perforante.

Escopeta Remington: Daño 3d6, crítico x3, distancia 250 pies, 12 libras de peso (vacías), perforante.