

Las cinco sierpes aladas nacieron de los gritos de las erinias, espíritus del mundo antiguo condenados al giro eterno en el vórtice Estigia.

Criaturas místicas y de las que poco se sabe. Sin embargo, un rumor ha crecido tanto que amenaza con convertirse en verdad, pues narra que aquel que alimente a la serpiente traerá un suceso conocido como: El Fin de los Tiempos.

Akh' Anaris

La serpiente azul de la ira



Akh' Anaris. La serpiente azul de la ira.

Su característico color refleja el mal carácter de aquella de la que nació.

La nunca saciada.

Relatos la vinculan con el suicidio colectivo antes de «La gran batalla de las arenas frías», en las costa de Mar Dulce.

Si alguna vez oyes su cantar, tan solo huye.

Habilidades canjeables por oro

A continuación se listan las habilidades que Akh 'Anaris permite desbloquear al jugador que la haya elegido.

Cada habilidad solo puede adquirirse una sola vez.

Cada habilidad requiere haber iniciado un acto concreto de la campaña: **Los Invocadores del Fin.**

Habilidades a partir del ACTO II

Pesadilla insistente

Coste de adquisición: 2 oros

Puedes repetir una tirada dirigida a alguien o algo dormido. Solo 1 vez por partida.

Valió la pena

Coste de adquisición: 3 oros

Puedes agregar un bonus de +1 a la primera tirada para herir que hagas en un combate a cambio de perder 1 punto de salud.

Ignorar al amo

Coste de adquisición: 2 oros

Ignora los efectos de tu dios cuando obtengas el primer 1. Solo 1 vez por partida.

Resistencia elemental

Coste de adquisición: 5 oros

Elige un elemento al adquirir este poder. Obtienes resistencia elemental (-1) a dicho elemento de manera permanente.

Ataque elemental

Coste de adquisición: 6 oros

Elige un elemento al adquirir este poder. Puedes decidir que tus acciones empleen dicho elemento. Si tus acciones ya emplean un elemento, elige qué elemento deseas que prevalezca.

Subestimar al débil

Coste de adquisición: 8 oros

Las tiradas que realices con tu estadística principal más baja obtienen un bonus de +1.

Habilidades a partir del ACTO III

Negarse a la debilidad

Coste de adquisición: 10 oros

Ninguna de tus estadísticas principales puede reducirse por debajo de 0.

Estudiar un arte

Coste de adquisición: 12 oros

Elige una estadística secundaria que poseas a Nivel 0. Al adquirir esta habilidad, obtienes un nivel en dicha estadística secundaria.

Oportunidad para respirar

Coste de adquisición: 9 oros

Elige a un jugador. Cuando ese jugador obtiene un resultado de 20+ en un combate, tú obtienes un turno extra en ese momento. Durante este turno extra no puedes herir a ningún jugador o enemigo.

No hay mal que por bien no venga

Coste de adquisición: 11 oros

Por cada 20 natural que obtengas en un lanzamiento, consigues 5 monedas de oro.

Por cada 1 natural que obtengas en un lanzamiento, tus aliados consiguen 5 monedas de oro.

Habilidades a partir del ACTO IV

Superar los límites

Coste de adquisición: 15 oros

Elige una estadística principal. El nivel máximo pasa de Nivel 5 a Nivel 6. **Nota:** Este poder no te otorga un punto en dicha estadística, solo te permite asignar un punto extra cuando subas de nivel.

Mejorar

Coste de adquisición: 12 oros

Elige una estadística secundaria. El nivel máximo pasa de Nivel 5 a Nivel 6. **Nota:** Este poder no te otorga un punto en dicha estadística, solo te permite asignar un punto extra cuando subas de nivel.

Otro sacrificio más

Coste de adquisición: 100 oros

Tu sierpe evoluciona a su forma final. Cuando te enfrentes a Fiona, si un ataque acaba con tu vida, tu sierpe se sacrifica por ti. En ese momento recuperas toda tu salud. Solo 1 vez por partida.

