

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' Finlil

La serpiente roja de la lujuria



Akh' Finlil. La serpiente roja de la lujuria.

Su característico color refleja la depravación sufrida de aquella de la que nació.

La que gime y hace gemir.

La más pasional de todas sus hermanas.

Las mujeres oran durante la ovulación por tal de que Akh' Finlil aparezca para saciar su libido. Los hombres oran para que la serpiente roja no se sacie con ellos.

Habilidades canjeables por oro

A continuación se listan las habilidades que Akh 'Finlil 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

Beso maldito

Coste de adquisición: 2 oros

Puedes repetir una tirada dirigida a alguien o algo que hayas besado. Solo 1 vez por partida.

Mejora medicinal

Coste de adquisición: 3 oros

Elige una acción tuya destinada a sanar. La sanación realizada restaurará el doble de puntos de salud. Solo 1 vez por partida.

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.

No hay envidia

Coste de adquisición: 9 oros

Si un aliado tuyo obtiene una tirada de 20+, tú recuperas 4 puntos de salud.

La suerte del diablo

Coste de adquisición: gratis

Si en un lanzamiento obtienes un 6 en una tirada natural, lanza un dado extra. Si vuelves a obtener un 6, ganas 10 monedas de oro. Lanza otro dado. Si, de nuevo, obtienes otro 6, recibes 6 heridas.

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.

