

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' Quedel

La serpiente dorada de la suerte



Akh' Quedel. La serpiente dorada de la suerte.

Su característico color refleja la suerte burlada a aquella de la que nació.

La que ilumina la opulencia.

La más pícaro de todas sus hermanas.

Cuando se obtiene riqueza sin ser esperada, los susurros acusan sobre un trato con Akh' Quedel. Dichas habladurías suelen ser ciertas. Mas siempre obvian las consecuencias de aquel pacto...

Habilidades canjeables por oro

A continuación se listan las habilidades que Akh 'Quedel 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

Insistencia ciega

Coste de adquisición: 2 oros

Puedes repetir una tirada dirigida a alguien a quien hayas robado. Solo 1 vez por partida.

Saco por romper

Coste de adquisición: 2 oros

Ignora la primera consecuencia de un robo fallido. 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.

Doble o nada

Coste de adquisición: 9 oros

Cuando ganes monedas de oro, puedes apostar Doble o Nada. Para ello lanza 1D20 y suma tu estadística **Suerte**. Si obtienes un 12+, doblas la cantidad de oro obtenida. Si fallas esta tirada, pierde el oro obtenido.

Pagar a la muerte

Coste de adquisición: 10 oros

Si fueras a recibir 10 o más puntos de daño de un solo ataque, puedes pagar 5 monedas de oro para reducir esas heridas a la mitad. Redondea hacia arriba.

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.

