

LISTA DE DESENLACES DEL KRATER



Múltiples son tratados como un solo .



Trata tu ficha como , , , , o , tú elijas, y si es apropiado, uno de tus regalos duraderos o esenciales está relacionado en como los hechos se desarrollan.



Una posible verdad.



Una verdad.



Tus esfuerzos cambian la forma de pensar de tu oponente.



Tratar como un si no tienes en tu reserva, antes de tomar las elecciones.



Actúas con habilidad o determinación física para un desenlace dramático a tu favor y obtienes un y una ficha de jugador dentro del Krater



Actúas con habilidad o determinación física para un desenlace dramático a tu favor.



Una posible amenaza u oponente no aparece o no se materializa.



Tu inteligencia conlleva un desenlace en tu favor y obtienes un .



Tu inteligencia conlleva un desenlace favorable, y obtienes .



Llegas a un acuerdo con tu oponente.



Un regalo duradero y un .



Eres herido de forma directa o traicionado por una Voz.



Si no tienes en tu reserva antes de la inflexión, mueres; de lo contrario tu precaución, temor, torpeza o duda conlleva a un desenlace desfavorable.



El desenlace es humillante, reduces en uno tu .



Demasiado osado, reduce tu en uno. y ningún



Uno de tus regalos duraderos se transforma en esencial.



Un retraso momentáneo mientras tú y tu oponente aprenden a respetarse mutuamente.



Tratar como un si has sido impresionante en una inflexión peligrosa o polémica recientemente; de otra forma, sufres de una lesión grave o permanente.



Cometes una falta dramática, un error.