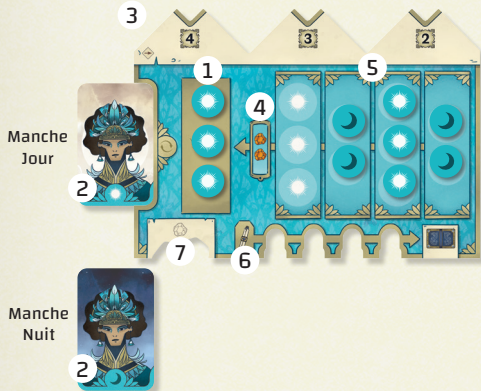


Anatomie des éléments de jeu



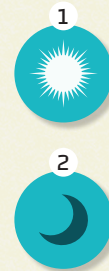
Tuiles Champ

1. Emplacement cout de la tuile (partie supérieure) et gain de construction/bonus de pose (partie inférieure)
2. Emplacements des pions
3. Couleur de la tuile
4. Effet de la tuile : Serpente  ou Chaudron 
5. Symbole identifiant la couleur de la tuile (violet , vert , blanc , orange )



Plateaux individuels

1. Apprentis disponibles pour la manche en cours
2. Tuile Druid, qui indique la face active de vos apprentis. Lorsqu'une personne passe, elle doit la retourner
3. Emplacements des tuiles Bosquet
4. Gain de cristaux au début de chaque manche
5. Apprentis en attente pour les manches suivantes : 3 pour la manche 1 et 3, 2 pour la manche 2 et 4
6. Zone de stockage des jetons Parchemin
7. Réserve de cristaux



Apprentis

1. Recto : Soleil/Jour
2. Verso : Lune/Nuit



Temple Salamandre

1. Emplacement des cartes Salamandre Jaune
2. Emplacement des cartes Salamandre Noire
3. Cout des actions Temple pour chaque Salamandre
4. Gain à chaque activation quand toutes les cartes de cette Salamandre ont été prises



Cartes Salamandre

1. Type de Salamandre (Noire ou Jaune)
2. Symboles de Croyance de la carte
3. Gain immédiat



Plateau Divinités secondaires et rappel

1. Emplacement pour les cartes Aigle
2. Emplacement pour les cartes Ours
3. Rappel de points de règles (cf. page 3 du dépliant principal).



Cartes Divinité secondaire

1. Divinité (Aigle ou Ours)
2. Symboles de Croyance de la carte
3. Effet permanent
4. Effet utilisable à votre tour tant que vous le souhaitez



Tuiles Bosquet

1. Orientation de la tuile : marquage sombre supérieur
2. Gain immédiat
3. Chemins avec ou sans cristaux



Cartes Grimoire

1. Élément concerné
2. Emplacements et PV remportés pour l'élément concerné

Nomenclature générale



Ressource primaire éphémère



Ressource améliorée éphémère



Ressource primaire éphémère au choix



Ressource cristal



Jeton Parchemin



Point de Vénération (PV)



Tuile Serpette: faire travailler un de vos apprentis sur un de ces champs **n'est pas une action**



Tuile Chaudron: faire travailler un de vos apprentis sur un de ces champs **est une action**



Champ Vert



Champ Blanc



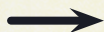
Champ Violet



Champ Orange



N'importe quel Champ



Dépensez les ressources à gauche pour générer les gains à droite



L'action à gauche génère le gain à droite



Retournez un de vos apprentis inactifs sur sa face active



Retournez un de vos apprentis actifs sur sa face inactive



Tuile Bosquet



Récoltez gratuitement une tuile Bosquet, de votre choix, en jeu: gagnez les gains et les éventuels PV lors de la pose au-dessus de votre plateau



Carte Salamandre



Carte Divinité secondaire



Carte Ours



Carte Aigle



Carte Grimoire



Placer un apprenti



Prendre



Construire

Effets des cartes Grimoire



Gagnez les PV correspondant à votre position sur la carte Grimoire

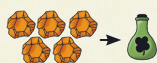


Gagnez les PV correspondant à la position de votre apprenti sur la carte Grimoire, multipliés par le nombre d'éléments concernés en votre possession (tuiles Bosquet, cartes Grimoire, Salamandre et Divinité secondaire)



Gagnez les PV correspondant à la position de votre apprenti sur la carte Grimoire, multipliés par le nombre de tuiles Champ concernées (orange, vert, violet, blanc, chaudron) où vous avez au moins 1 apprenti

Exemple de lecture des effets



À tout moment lors de votre tour et autant que vous le souhaitez, vous pouvez échanger 5 cristaux pour une ressource améliorée éphémère



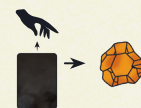
Quand vous récoltez ce Bosquet, gagnez la première carte Divinité Ours de la pioche



Quand vous récoltez ce Bosquet, gagnez 1 jeton Parchemin



La pose d'un apprenti sur une tuile avec le symbole  vous fait gagner 1 cristal



Quand vous prenez une carte Divinité secondaire, gagnez 1 cristal



Quand vous construisez une tuile Champ, peu importe la couleur (car le pictogramme de la tuile est gris), gagnez 2 PV



Dépensez 1 cristal pour retourner un de vos apprentis inactifs sur sa face active



Gagnez 2 cristaux



Dépensez une ressource primaire éphémère au choix pour gagner 2 PV par tuile Champ vert où vous avez au moins 1 apprenti