

SEQUÊNCIA DE JOGO E PONTOS DE INFLUÊNCIA (PI)									
Executar ações (ver à direita)									
Fase de ação	<table border="1"> <tr> <td>2 - 6 PI</td> <td>por cada novo noviço no Templo</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada noviço expulso</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>pela ação do "Livro"</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por soprar a última vela</td> </tr> </table>	2 - 6 PI	por cada novo noviço no Templo	1 PI	por cada noviço expulso	1 PI	pela ação do "Livro"	1 PI	por soprar a última vela
2 - 6 PI	por cada novo noviço no Templo								
1 PI	por cada noviço expulso								
1 PI	pela ação do "Livro"								
1 PI	por soprar a última vela								
Fase de pontuação	<table border="1"> <tr> <td>1 - 6 PI</td> <td>pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)</td> </tr> <tr> <td>- PI</td> <td>pelo herege (número de noviços +1)</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada noviço no templo</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> distribua os pts. de influência reative os noviços movia os personagens retone a pilha de velas 	1 - 6 PI	pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)	- PI	pelo herege (número de noviços +1)	1 PI	por cada noviço no templo		
1 - 6 PI	pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)								
- PI	pelo herege (número de noviços +1)								
1 PI	por cada noviço no templo								
Final da partida	<table border="1"> <tr> <td>4 PI</td> <td>por cada santuário</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada símbolo de favor não gasto</td> </tr> <tr> <td>0 - 10 PI</td> <td>pela posição no Conselho</td> </tr> </table>	4 PI	por cada santuário	1 PI	por cada símbolo de favor não gasto	0 - 10 PI	pela posição no Conselho		
4 PI	por cada santuário								
1 PI	por cada símbolo de favor não gasto								
0 - 10 PI	pela posição no Conselho								

AÇÕES DE ILHA

Favor do sacerdote: !

Recrutamento:

Santuário:

Ervas: (1-2)

AÇÕES DE MOVIMENTO

Jornada:

Maré:

Jangada: (1-2)

LUNA

AÇÕES DE TEMPLO

Promoção: !

Santificação:

Livro:

Conselho dos sacerdotes:

OUTRAS AÇÕES

Expulsão:

Noviço Virtual: 1X +

Meditação:

SEQUÊNCIA DE JOGO E PONTOS DE INFLUÊNCIA (PI)									
Executar ações (ver à direita)									
Fase de ação	<table border="1"> <tr> <td>2 - 6 PI</td> <td>por cada novo noviço no Templo</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada noviço expulso</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>pela ação do "Livro"</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por soprar a última vela</td> </tr> </table>	2 - 6 PI	por cada novo noviço no Templo	1 PI	por cada noviço expulso	1 PI	pela ação do "Livro"	1 PI	por soprar a última vela
2 - 6 PI	por cada novo noviço no Templo								
1 PI	por cada noviço expulso								
1 PI	pela ação do "Livro"								
1 PI	por soprar a última vela								
Fase de pontuação	<table border="1"> <tr> <td>1 - 6 PI</td> <td>pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)</td> </tr> <tr> <td>- PI</td> <td>pelo herege (número de noviços +1)</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada noviço no templo</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> distribua os pts. de influência reative os noviços movia os personagens retone a pilha de velas 	1 - 6 PI	pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)	- PI	pelo herege (número de noviços +1)	1 PI	por cada noviço no templo		
1 - 6 PI	pela Sacerdotisa da Lua (6/3/1 ou 5/2)								
- PI	pelo herege (número de noviços +1)								
1 PI	por cada noviço no templo								
Final da partida	<table border="1"> <tr> <td>4 PI</td> <td>por cada santuário</td> </tr> <tr> <td>1 PI</td> <td>por cada símbolo de favor não gasto</td> </tr> <tr> <td>0 - 10 PI</td> <td>pela posição no Conselho</td> </tr> </table>	4 PI	por cada santuário	1 PI	por cada símbolo de favor não gasto	0 - 10 PI	pela posição no Conselho		
4 PI	por cada santuário								
1 PI	por cada símbolo de favor não gasto								
0 - 10 PI	pela posição no Conselho								

AÇÕES DE ILHA

Favor do sacerdote: !

Recrutamento:

Santuário:

Ervas: (1-2)

AÇÕES DE MOVIMENTO

Jornada:

Maré:

Jangada: (1-2)

LUNA

AÇÕES DE TEMPLO

Promoção: !

Santificação:

Livro:

Conselho dos sacerdotes:

OUTRAS AÇÕES

Expulsão:

Noviço Virtual: 1X +

Meditação: