

Déroulement d'un tour de jeu

1. Phase de régénération

- Activez toutes vos cartes déchargées
- Restaurez 1 personnage dément (*déchargez la carte, si elle ne l'est pas*)
- Régénérez vos domaines (*enlever les marqueurs / figurines placés dessus*)

- Des actions peuvent être effectuées

2. Phase de tirage

- Tirez 2 cartes

- Des actions peuvent être effectuées

3. Phase de ressources

- Attachez 1 ressource à un de vos domaines (*optionnel*)

- Des actions peuvent être effectuées

4. Phase d'opérations

- Des actions peuvent être effectuées

Quand le joueur actif joue une carte de personnage ou de soutien depuis sa main, ceci est considéré comme étant une action effectuée par ce joueur

5. Phase d'histoire

- Des actions peuvent être effectuées





- Vous (le joueur actif) pouvez engager des personnages dans des histoires
Si le joueur actif n'engage aucun personnage dans une histoire, la phase d'histoire se termine immédiatement. Passez directement à la Phase 6. Fin du tour

- Des actions peuvent être effectuées

- Votre adversaire (le joueur non-actif) peut engager des personnages dans les histoires où vous avez engagé vos personnages

- Des actions peuvent être effectuées

*Résolution des histoires, dans l'ordre de votre choix.
Pour chaque histoire, respectez l'ordre des étapes suivantes :*

- Résolution des luttes de Terreur ()
- Résolution des luttes de Combat ()
- Résolution des luttes Occultes ()
- Résolution des luttes d'Investigation ()
- Détermination du succès (*comparaison du total de compétence de chaque joueur*)

- Les **réactions** aux luttes d'icônes et au gain de marqueurs de succès peuvent être appliquées

- Des actions peuvent être effectuées

- Les personnages sont désengagés

6. Fin du tour

- Le joueur situé à votre gauche devient le joueur actif

Les étapes sur fond vert ne peuvent pas être interrompues par des **Actions** ou des **Réactions** (par contre des **Interruptions** peuvent être jouées et les **Réactions forcées** doivent être appliquées)