

7

6

3

# TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 1



**Feu Infernal** : Portée Tuile (D). -1 à tous les Héros.

Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

**Aspect de Rage** : Les Démons qui ne sont pas de type Boss gagnent 1 Activation Supplémentaire à chaque TH.

**Âme Brisée** : Les Héros à Portée 3 ou plus doivent réussir un test de Courage ou subir 1 Dégât.

## ATTAQUE

**Déchéance de Vorkuul** : Teraxas attaque une seule cible.

**Attaque** : Portée 2(M), 3 Dégâts par AR

6 1 6

## SPÉCIAL

8 DD

**Objectif Démoniaque** : Portée Tuile (D). Tous les Spires Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.



## PRIORITÉS

Moins de Vitalité

PNJ

Proximité



**Immunités** : Feu et À Terre | **Faiblesse** : Glace



# TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 2



**Feu Infernal** : Portée Tuile (D). -1 à tous les Héros.  
Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

**Aspect de Terreur** : Les Héros ont besoin de 3 Succès pour toucher Teraxas.

**Souvenir Sombre** : Les Héros revivent leurs pires souvenirs. +1 PA lors de leurs Actions d'Attaque.

## ATTAQUE

**Déchéance de Vorkuul** : Teraxas frappe tous les Héros à portée.

**Attaque** : Portée 2(M), 2 Dégâts par AR

## SPÉCIAL

8

**Objectif Démoniaque** : Portée Tuile (D). Tous les  
Sbires Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.



**Désespoir** : Portée Tuile (D). Annule toutes les  
cartes Rage ou Persistant pour ce TH.



## PRIORITÉS

Moins de Vitalité

PNJ

Proximité



Immunités : Feu et À Terre | Faiblesse : Glace

5

10

4

# TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 3



**Feu Infernal** : Portée Tuile (D). -1 à tous les Héros.

Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

**Aspect du Tourment** : Les Héros reçoivent 1 Dégât de **Feu** lorsqu'ils attaquent Teraxas avec succès.

**Terreur** : Les cartes Interruption prennent 2 Emplacements d'Action.

## ATTAQUE

**Déchéance de Vorkuul** : Teraxas pulvérise sa cible.

**Attaque** : Portée 2(M), 2 Dégâts par Succès.

4 1 4

## SPECIAL

8

**Objectif Démoniaque** : Portée Tuile (D). Tous les Sbiens Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.



**Désespoir** : Portée Tuile (D). Annule toutes les cartes Rage ou Persistant pour ce TH.



**Apocalypse** : Portée 5(D). Un météore frappe une zone de 3x3. Les cibles dans cette zone subissent 2 Dégâts de Feu et leur Limite de Main est réduite de 3 lors du prochain TH.



## PRIORITÉS

Moins de Vitalité

PNJ

Proximité

3

Immunités : Feu & À Terre | Faiblesse : Glace