

## ◆ QUETE 4:

# JE PEUX PAS J'AI LICRONE

Moyen / 4-6 HEROS / 60-90 MINUTES

**E**nfin fini, après l'action la pause s'impose. Cela fait plusieurs jours que nous nous la coulons douce dans ce petit village au bord de l'eau. Le bateau a pris énormément de retard à cause d'une tempête sur son chemin. C'est très agréable de glander de temps en temps, mais on commence à rouiller quand même.

Par contre ça fait 2 jours que le magicien nous soûle avec sa vision. Il parait que durant son rêve il a vu une licrone se baladant sur la colline au dessus du village. Le lendemain matin il s'y est rendu et a ressenti une très forte présence magique. Et le pire de tout ça, c'est que les habitants du village le conforte dans ses idées, ils auraient "aperçu" plusieurs fois un cheval d'un blanc pur se poster au dessus du village. A chaque disparition de ce cheval, un arc-en-ciel se forme quelque soit la météo.

Bref, le magicien, les habitants, tous des adeptes de la gnôle.

De toute façon on a rien d'autre à faire les 2 jours à venir, autant passer pour des guignols et allons chasser la licrone.

Tuiles nécessaires: **1R, 2V, 3V, 5V, 6R, 7R 8R et 9V**

## Objectifs

Trouver la licorne et ramener une preuve de son existence ( cadavre, corne, licorne vivante...).

## Règles spéciales

- **CHROMATIS** : Piochez **2 cartes** lors de la découverte de **Chromatis**. La licrone peut utiliser tous les objets.

- Pour la **capturer vivante** vous devez descendre CHROMATIS à 1 PDV exactement. Une fois capturée, le joueur qui chevauche CHROMATIS gagne 1 point de mouvement par action de mouvement et gagne également 1 "bam" par action de combat (il symbolise le bonus qu'offre Chromatis)

- Si vous devez ramener son **cadavre**, le héro qui la porte durant le reste du scénario se voit amputer d'un point de mouvement par action de mouvement.

- Si vous lui infligez un nombre de dégât  $\geq$  à **10** d'un **seul** coup, sa **corne** est sectionnée et vous pouvez la récupérer. Chromatis disparaît dans un halo aveuglant en laissant au sol 2 cartes "Artefact"

- **Combat Contre CHROMATIS** :

- Lorsque vous touchez CHROMATIS, celle-ci riposte à la fin de votre attaque.

- Une fois sa **riposte** effectuée CHROMATIS se **téléporte** sur le jeton "niveau" de la dalle **suivante** (dans le sens des aiguilles d'une montre entre les 2 jeton lvl 2 et 2 jetons lvl 3)





6R	5V	9V	7R
3V	2V	1R	8R