



*La Tigresse, le navire pirate de la Reine de la Côte Noire, a pris en chasse l'Argus, une galère marchande corinthienne, au large des côtes de Kush. Le capitaine de l'Argus, Tito, ne peut rien faire pour distancer l'ennemi. Très vite, les galères ennemies se retrouvent bord à bord. L'échange de tirs nourris entre les embarcations a laissé l'équipage corinthien au plus mal. Déjà, les pirates Noirs hurlent et frappent leurs boucliers de leurs lances, prêts à se lancer à l'abordage de leur proie.*

*Conan, hache en main, exhorte les marins de l'Argus à vendre chèrement leurs vies tandis que les Kushites, en proie à une frénésie sanguinaire, sautent sur le pont de la frêle galère de commerce. En plein chaos le Cimmérien aperçoit la silhouette élancée et voluptueuse de Bélit, la capitaine de la Tigresse prête au combat.*

*Son sang s'embrase ...*

\*\*\*

Avant propos :

Coup de foudre à la cimmérienne est un scénario pour deux joueurs, basé sur la nouvelle "*La Reine de la Côte noire*". Il nécessite 2 boîtes du jeu Conan pour être joué. En effet, chaque joueur devra gérer son propre livre de Skélos en plus de leur héros.

Pour ce scénario, un joueur prendra le contrôle de l'équipage de la Tigresse. Cet équipage aura le rôle de **l'attaquant**. Le joueur devra se munir des éléments de jeu propre à cet équipage .

Le joueur qui contrôle l'équipage de l'Argus est le **défenseur**, il doit également se munir de son propre élément de jeu.

Vous trouverez plus loin deux inventaires complets du matériel nécessaire afin de faciliter la mise en place du scénario, l'un pour la Tigresse et l'autre pour l'Argus,

Enfin, les épilogues permettront aux joueurs de connaître la fin narrative du scénario en fonction de leurs résultats.

Bon jeu, et n'oubliez pas que l'amour est toujours le plus fort, même avec des haches.



### MISE EN PLACE DU SCENARIO POUR L'EQUIPAGE DE LA TIGRESSE :

Pour jouer ce scénario 2 boîtes de base de Conan ainsi que le contenu d'un King pledge et les stretch Goals KS sont nécessaires.

#### Pour la mise en place de l'équipage de la Tigresse vous aurez besoin :

- du plateau de jeu "Les bateaux",
- d'un Livre de Skelos,
- de la tuile de récupération "3 gemmes",
- de 8 gemmes  pour le Livre de Skelos et d'une gemme  pour indiquer l'état de Bêlit la Tigresse,
- de 10  à placer sur la fiche de Bêlit la Tigresse,
- de la piste compte-tour,
- du pion compte-tour,
- d'un pion de renfort ,
- de 2 pions  et de 2 pions  (pour indiquer la difficulté des sauts),
- des pions Halo de Mitra et Halo de Set,
- des dés.

#### Les figurines, tuiles, pions et fiche utilisés sont :

- la figurine de l'Héroïne exclusive KS Bêlit la Tigresse et sa fiche,
- 10 figurines de Gardes de Bêlit et la tuile correspondante,
- la figurine exclusive KS N'Gora, sa tuile et son pion,
- la figurine exclusive KS Ageera, sa tuile et son pion qui représentent N'Yara,
- 1 tuile événement.

Je vous conseille de mettre des socles rouges aux figurines de Bêlit la Tigresse, N'Gora et Ageera (N'Yara) afin de pouvoir les identifier aisément.

#### Vous aurez besoin des cartes d'équipement :

- Armure de cuir (Bêlit la Tigresse),
- Kriss (Bêlit la Tigresse),
- Lames de lancer (Bêlit la Tigresse),
- Arc Zingaréen (N'Gora),
- Javelot (Ageera/N'Yara),
- Potion de vie (Ageera/N'Yara)
- Épée turanienne (Bêlit la Tigresse) issue de l'Equipment pack exclusif au KS.

#### Vous aurez également besoin des cartes de sorts issues du Spell pack exclusif au KS :

- Flétrissement (Ageera/N'Yara),
- Rage d'Ymir (Ageera/N'Yara).



Les tambours de la Tigresse battent un rythme de plus en plus sourd alors que la galère serpentine gagne rapidement du terrain sur sa proie. Les quarante rames, manoeuvrées avec rage et discipline, sont une promesse de mort que la vue du navire marchand en provenance d'Argos a su ranimer. Les jours précédents en effet, la Tigresse avait entamé une campagne de pillages le long des côtes de Kush, mais le butin décevant et les massacres sans saveur avaient ouvert l'appétit de l'équipage, et plus encore celui de la maîtresse du navire.

Bêlit.

Bêlit, la reine de la côte noire.

Bêlit et son équipage de Noirs assoiffés de sang frais.

Et sur le pont du navire, Bêlit, dont le nom suinte la mort aussi sûrement qu'une lame affûtée, scrute attentivement le navire marchand, avant de passer une main dans la longue chevelure noire qui caresse sa peau blanche comme de la craie.

*Intéressant.*

La jeune femme, avance sans armure, simplement vêtue d'une ceinture de soie, jusqu'à la proue de la Tigresse. Autour d'elle, les archers décochent leurs premières flèches. Intriguée, Bêlit plisse les yeux et fixe sa proie. Il y a... Cet homme. Un guerrier, qui n'a rien à faire sur un navire marchand. Son armure, ses vêtements, sont étrangers à ces terres. Ses gestes... Sa manière de se mouvoir, de donner des ordres... Cette manière de... Bêlit reste immobile alors qu'une flèche tirée à longue distance par l'inconnu transperce la gorge d'un homme juste à côté d'elle. ...de ne pas être effrayé alors que la certitude de la mort est en train de fondre sur lui.

C'est un loup, réalise Bêlit à voix haute. Un loup blessé qui attend l'inexorable carnage avec impatience.

*Intéressant, vraiment.*

Bêlit sourit de toutes ses dents : la Tigresse va finalement rencontrer un loup.



## Objectifs

À la fin du tour 8, l'équipage qui a marqué le plus de points de victoire (PV) gagne la partie.

### Décompte des points de victoire :

#### Pour l'équipage de l'Argus :

- 
- +1 PV si N'Yara est tué,
  - +1 PV si N'Gora est tué,
  - 2 PV si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan,
  - +0 PV pour les 2 équipages, si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan mais que l'utilisation de la compétence *Retour de l'Au-delà* tue Conan,
  - +2 PV si Bêlit la Tigresse est tuée par un sbire ou par un événement,
  - +2 PV si le nombre de figurines du joueur de l'Argus est supérieur au nombre de figurines de la Tigresse sur la poupe de l'Argus (le pont arrière de l'Argus).
  - +2 PV si le nombre de figurines du joueur de l'Argus est supérieur au nombre de figurines de la Tigresse sur la proue de l'Argus (le pont avant de l'Argus).

#### Pour l'équipage de la Tigresse :

- 
- +2 PV si le Capitaine Tito est tué,
  - 2 PV si Conan est tué par Bêlit la Tigresse,
  - +0 PV pour les 2 équipages, si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan mais que l'utilisation de la compétence *Retour de l'Au-delà* tue Conan,
  - +2 PV si Conan est tué par un sbire ou par un événement,
  - +2 PV si le nombre de figurines du joueur de la Tigresse est supérieur au nombre de figurines de l'Argus sur la poupe de l'Argus (le pont arrière de l'Argus).
  - +2 PV si le nombre de figurines du joueur de la Tigresse est supérieur au nombre de figurines de l'Argus sur la proue de l'Argus (le pont avant de l'Argus).

En cas d'égalité, si un équipage est le seul à avoir un Héros en vie, il gagne la partie. Dans le cas où, Conan et Bêlit la Tigresse sont vivants tous deux ou bien morts, l'équipage de la Tigresse remporte la victoire.

Une fois l'équipage vainqueur déterminé, les joueurs doivent se référer aux pages des Epilogues pour savoir ce qu'il advint de Conan et Bêlit en fonction de leurs résultats à la fin du scénario.



La partie débute par le tour des Héros.

\* Belit la Tigresse (Armure de cuir, Epée Turanienne, Kriss, Dague)



Les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 4 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



## Evénements

### A l'abordage ! :

6 points de renfort .

### Pont ensanglanté :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.  
Une figurine d'un équipage glisse sur le sang qui empoisse le pont et chute.  
La figurine affectée ne peut utiliser de relance d'aucune sorte jusqu'à sa prochaine activation et perd sa Base de points de mouvement lorsqu'elle est activée.  
Placez le pion Halo de Set autour du socle de la figurine pour vous en rappeler et ôtez le à la prochaine activation de la figurine concernée.

### Pris dans les filins :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.  
Un Héros ennemi s'empêtre dans les cordages du pont.  
Le Héros affecté voit ses caractéristiques Combat au corps-à-corps, Combat à distance et exceptionnellement, sa Défense active saturée à 2. Placez le pion Halo de Mitra autour du socle de la figurine pour vous en rappeler. Lors de sa prochaine activation, le Héros devra effectuer un jet de manipulation complexe et obtenir un symbole sur les dés pour se libérer et ôter le pion Halo de Mitra.

### Tir vicieux :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.

Une figurine est la cible d'un tir vicieux. L'attaque inflige   relancables, ces dégâts peuvent être parés par un bouclier ou esquivés normalement.

### Tonneau libre :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.  
Un lourd tonneau tombe, emporté par le tangage, il roule sur le pont, fauche les malheureux sur sa trajectoire avant de défoncer le bastingage et de terminer sa course dans l'eau.  
Le joueur de l'équipage qui active cet événement choisi une zone du pont de l'un des navires,

pour chaque figurine présente dans la zone on tire ,

si aucun symbole n'est obtenu, le tonneau inflige   à celle-ci, ces dégâts peuvent être esquivés normalement mais pas parés, la Défense passive n'est pas appliquée.



Commence avec 3 points de vie  
Équipé de : Javelot, Potion de vie  
Avec les sorts : Flétrissement, Rage d'Ymir



Commence avec 3 points de vie  
Équipé de : Arc Zingaréen



Commence avec 5 points de vie  
Équipé de : Sabre de pirate, Bouclier, Potion de vie

## Règles Spéciales

### Héros et Overlord :

les joueurs de chaque équipage, le joueur de l'Argus et celui de la Tigresse, doivent gérer lors de leur tour respectif à la fois leur Héros ainsi que leurs sbires et lieutenants.

Les phases de jeu sont modifiées, le tour de jeu d'un joueur contrôlant un équipage est découpé de la sorte :

- 1 -le joueur qui contrôle l'équipage la Tigresse commence à jouer lors du tour 0,
- 2 -phase d'entretien de début de tour du Héros de son équipage seulement,
- 3 -phase de récupération du joueur dont c'est le tour,
- 4 -progression du pion compte-tour, équipage de la Tigresse seulement,
- 5 -phase de déclaration de l'état du Héros de son équipage,
- 6 -phase d'activation des tuiles et d'action du Héros,
- 7 -phase d'entretien de fin de tour.

Les règles propres à la gestion des tuiles et des figurines de l'Overlord sont inchangées pour chacun des joueurs, cependant un Héros peut effectuer une ou plusieurs actions avant et après l'activation d'une tuile de son équipage et la résolution des actions de toutes les figurines correspondantes à cette tuile.

### Evénements :

un seul événement peut être activé lors du tour de l'équipage d'un joueur.

Le joueur qui contrôle l'équipage de l'Argus peut activer la tuile d'événement et déclencher l'effet Tenez bon !

Le joueur qui contrôle l'équipage de la Tigresse peut activer la tuile d'événement et déclencher l'effet A l'abordage!

Les événements suivants sont communs aux deux joueurs : Tonneau libre, Tir vicieux, Pont ensanglanté et Pris dans les filins.

Lorsqu'un joueur déclenche l'effet de l'un de ces événements, ce dernier n'est plus accessible pour lui ou pour son adversaire pour la durée de la partie.

### Lieutenants :

lorsqu'un lieutenant (le Capitaine Tito, N'Gora et N'Yara) est tué, placez dans la zone la ou les Cartes d'équipement correspondantes :

Capitaine Tito (Zaporavo), Sabre de pirate et Bouclier,

N'Gora, Arc zingaréen,

N'Yara (Ageera), Javelot et Potion de vie.

Seuls les Héros peuvent ramasser ces équipements en dépensant une gemme d'énergie.

Il est à noter que les lieutenants ne peuvent utiliser ces équipements.

### Saut :

toutes les figurines à l'exception de N'Gora et des Archers bossoniens peuvent sauter du pont d'un bateau à l'autre.

La difficulté des sauts est indiquée sur le plan. Pour chaque figurine qui saute, lancez , le résultat du dé doit égaler ou dépasser l'indice de difficulté du saut. Les sauts ne sont pas soumis au phénomène de gêne.

Si Conan, le Capitaine Tito (Zaporavo), Bêlit la Tigresse ou N'Yara (Ageera) échoue dans une tentative de saut, le mouvement du personnage est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un Garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins.



## MISE EN PLACE DU SCENARIO POUR L'EQUIPAGE DE L'ARGUS :

Pour jouer ce scénario 2 boîtes de base de Conan ainsi que le contenu d'un King pledge et les stretch Goals KS sont nécessaires.

### Pour la mise en place de l'équipage de l'Argus vous aurez besoin :

- du plateau de jeu "Les bateaux",
- d'un Livre de Skelos,
- de la tuile de récupération "3 gemmes",
- de 8 gemmes rouges  pour le Livre de Skelos et d'une gemme rouge  pour indiquer l'état de Conan,
- de 11 gemmes bleues  à placer sur la fiche de Conan,
- de 2 pions  et de 2 pions  (pour indiquer la difficulté des sauts),
- d'un pion de renfort ,
- des pions Halo de Mitra et Halo de Set,
- des dés.

### Les figurines, tuiles, pions et fiche utilisés sont :

- la figurine de Conan et sa fiche,
- la figurine de Zaporavo, sa tuile et son pion qui représentent le Capitaine Tito,
- 3 figurines d'Archers bossoniens avec des socles violets et leur tuile violette,
- 4 figurines de Pirates avec des socles bleus et leur tuile bleue,
- 2 figurines de Pirates avec des socles oranges et leur tuile exclusive KS orange,
- 1 tuile événement.

Je vous conseille de mettre des socles verts aux figurines de Conan et Zaporavo (Capitaine Tito) afin de pouvoir les identifier aisément.

### Vous aurez également besoin des cartes d'équipement :

- Armure de cuir (Conan),
- Hache de bataille (Conan),
- Dague (Conan),
- Bouclier (Zaporavo/Capitaine Tito),
- Potion de vie (Zaporavo/Capitaine Tito),
- Sabre de pirate (Zaporavo/Capitaine Tito), issue de l'Equipment pack exclusif au KS.



*La voici.*

L'arc est bandé au maximum, la flèche est sur le point de quitter ses doigts.

Conan le Cimmérien n'a rien d'un tireur émérite, mais il sait se servir d'un arc quand la situation l'exige... Et l'Argus, le navire marchand sur lequel il a embarqué en toute hâte pour échapper à la garde de la ville, sera abordé dans quelques minutes par les pirates les plus féroces de la côte noire.

*Par Crom, comment est-ce possible ?*

Cette flèche, Conan le sait mieux que quiconque, n'empêchera pas le massacre. Cette flèche ne repoussera pas la mort. Mais elle peut envoyer un message aux ennemis : votre sang coulera avec le nôtre.

Les rames de l'Argus battent la mer dans une fuite désespérée. La peur au ventre, les marins gaspillent leur énergie dans une fuite éperdue. Non loin de Conan, Tito, le Capitaine, met un genou à terre. Une flèche ennemie vient de lui déchirer les entrailles. Il se relève faiblement, mais il ne sera bientôt rien d'autre que de la viande à requins.

*Il faut qu'elle tombe.*

La peau de cette femme est blanche comme de l'ivoire au milieu de soldats d'ébène : Conan ne peut manquer ce tir. Il stabilise son arc et assure ses appuis. Il veut toucher la tête, décapiter le monstre avant qu'il ne puisse frapper.

Conan ferme les yeux, les rouvre. Une goutte de sueur glisse sur sa tempe. Cette diablesse, nue sur le Pont de son navire, le défie ouvertement. Il doit la tuer d'un coup, pour

désorganiser son équipage et avoir une chance de profiter du chaos pendant l'assaut. Il doit la tuer d'un coup, maintenant.

*Maintenant !*

Le navire à tête de serpent est tout proche, les grappins tournoient dans les mains des assaillants.

*Par Crom, maintenant !*

Conan décoche sa flèche, baisse la tête et ferme aussitôt les yeux.

Sans les ouvrir, il dégaine son épée, résigné à l'assaut. Il sait que son tir n'a pas trouvé sa cible.

Ce qu'il ne sait pas, ce qu'il ne comprend pas, c'est pourquoi il a dévié son geste au dernier moment, pourquoi il n'a pu tuer cette proie offerte, la seule peut-être qui n'avait pas peur de la mort.



## Objectifs

À la fin du tour 8, l'équipage qui a marqué le plus de points de victoire (PV) gagne la partie.

### Décompte des points de victoire :

#### Pour l'équipage de l'Argus :



- +1 PV si N'Yara est tué,
- +1 PV si N'Gora est tué,
- 2 PV si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan,
- +0 PV pour les 2 équipages, si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan mais que l'utilisation de la compétence *Retour de l'Au-delà* tue Conan,
- +2 PV si Bêlit la Tigresse est tuée par un sbire ou par un événement,
- +2 PV si le nombre de figurines du joueur de l'Argus est supérieur au nombre de figurines de la Tigresse sur la poupe de l'Argus (le pont arrière de l'Argus).
- +2 PV si le nombre de figurines du joueur de l'Argus est supérieur au nombre de figurines de la Tigresse sur la proue de l'Argus (le pont avant de l'Argus).

#### Pour l'équipage de la Tigresse :



- +2 PV si le Capitaine Tito est tué,
- 2 PV si Conan est tué par Bêlit la Tigresse,
- +0 PV pour les 2 équipages, si Bêlit la Tigresse est tuée par Conan mais que l'utilisation de la compétence *Retour de l'Au-delà* tue Conan,
- +2 PV si Conan est tué par un sbire ou par un événement,
- +2 PV si le nombre de figurines du joueur de la Tigresse est supérieur au nombre de figurines de l'Argus sur la poupe de l'Argus (le pont arrière de l'Argus).
- +2 PV si le nombre de figurines du joueur de la Tigresse est supérieur au nombre de figurines de l'Argus sur la proue de l'Argus (le pont avant de l'Argus).

En cas d'égalité, si un équipage est le seul à avoir un Héros en vie, il gagne la partie. Dans le cas où, Conan et Bêlit la Tigresse sont vivants tous deux ou bien morts, l'équipage de la Tigresse remporte la victoire.

Une fois l'équipage vainqueur déterminé, les joueurs doivent se référer aux pages des Epilogues pour savoir ce qu'il advint de Conan et Bêlit en fonction de leurs résultats à la fin du scénario.



La partie débute par le tour des Héros.

\* Conan (Armure de cuir, Hache de bataille, Dague)



Les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 4 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



## Evénements

### Tenez bon! :

3 points de renfort .

### Pont ensanglanté :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.

Une figurine d'un équipage glisse sur le sang qui empoisse le pont et chute.

La figurine affectée ne peut utiliser de relance d'aucune sorte jusqu'à sa prochaine activation et perd sa Base de points de mouvement lorsqu'elle est activée.

Placez le pion Halo de Set autour du socle de la figurine pour vous en rappeler et ôtez le à la prochaine activation de la figurine concernée.

### Pris dans les filins :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.

Un Héros ennemi s'empêtre dans les cordages du pont.

Le Héros affecté voit ses caractéristiques Combat au corps-à-corps, Combat à distance et exceptionnellement, sa Défense active saturée à 2. Placez le pion Halo de Mitra autour du socle de la figurine pour vous en rappeler. Lors de sa prochaine activation, le Héros devra effectuer un jet de manipulation complexe et obtenir un symbole sur les dés pour se libérer et ôter le pion Halo de Mitra.

### Tir vicieux :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.

Une figurine est la cible d'un tir vicieux. L'attaque inflige   relancables, ces dégâts peuvent être parés par un bouclier ou esquivés normalement.

### Tonneau libre :

cet événement ne peut être déclenché qu'une fois par partie par l'un ou l'autre des équipages.

Un lourd tonneau tombe, emporté par le tangage, il roule sur le pont, fauche les malheureux sur sa trajectoire avant de défoncer le bastingage et de terminer sa course dans l'eau.

Le joueur de l'équipage qui active cet événement choisi une zone du pont de l'un des navires,

pour chaque figurine présente dans la zone on tire , si aucun symbole n'est obtenu, le

tonneau inflige   à celle-ci, ces dégâts peuvent être esquivés normalement mais pas parés, la Défense passive n'est pas appliquée.



Commence avec 5 points de vie  
Équipé de : Sabre de pirate, Bouclier, Potion de vie



Commence avec 3 points de vie  
Équipé de : Javelot, Potion de vie  
Avec les sorts : Flétrissement, Rage d'Ymir



Commence avec 3 points de vie  
Équipé de : Arc Zingaréen

## Règles Spéciales

### **Héros et Overlord :**

les joueurs de chaque équipage, le joueur de l'Argus et celui de la Tigresse, doivent gérer lors de leur tour respectif à la fois leur Héros ainsi que leurs sbires et lieutenants.

Les phases de jeu sont modifiées, le tour de jeu d'un joueur contrôlant un équipage est découpé de la sorte :

- 1 -le joueur qui contrôle l'équipage la Tigresse commence à jouer lors du tour 0,
- 2 -phase d'entretien de début de tour du Héros de son équipage seulement,
- 3 -phase de récupération du joueur dont c'est le tour,
- 4 -progression du pion compte-tour, équipage de la Tigresse seulement,
- 5 -phase de déclaration de l'état du Héros de son équipage,
- 6 -phase d'activation des tuiles et d'action du Héros,
- 7 -phase d'entretien de fin de tour.

Les règles propres à la gestion des tuiles et des figurines de l'Overlord sont inchangées pour chacun des joueurs, cependant un Héros peut effectuer une ou plusieurs actions avant et après l'activation d'une tuile de son équipage et la résolution des actions de toutes les figurines correspondantes à cette tuile.

### **Evénements :**

un seul événement peut être activé lors du tour de l'équipage d'un joueur.

Le joueur qui contrôle l'équipage de l'Argus peut activer la tuile d'événement et déclencher l'effet Tenez bon !

Le joueur qui contrôle l'équipage de la Tigresse peut activer la tuile d'événement et déclencher l'effet A l'abordage!

Les événements suivants sont communs aux deux joueurs : Tonneau libre, Tir vicieux, Pont ensanglanté et Pris dans les filins.

Lorsqu'un joueur déclenche l'effet de l'un de ces événements, ce dernier n'est plus accessible pour lui ou pour son adversaire pour la durée de la partie.

### **Lieutenants :**

lorsqu'un lieutenant (le Capitaine Tito, N'Gora et N'Yara) est tué, placez dans la zone la ou les Cartes d'équipement correspondantes :

Capitaine Tito, Sabre de pirate, Bouclier et Potion de vie,  
N'Gora, Arc zingaréen,  
N'Yara, Javelot et Potion de vie.

Seuls les Héros peuvent ramasser ces équipements en dépensant une gemme d'énergie.

Il est à noter que les lieutenants ne peuvent utiliser ces équipements.

### **Saut :**

toutes les figurines à l'exception de N'Gora et des Archers bossoniens peuvent sauter du pont d'un bateau à l'autre.

La difficulté des sauts est indiquée sur le plan. Pour chaque figurine qui saute, lancez , le résultat du dé doit égaler ou dépasser l'indice de difficulté du saut. Les sauts ne sont pas soumis au phénomène de gêne.

Si Conan, le Capitaine Tito (Zaporavo), Bêlit la Tigresse ou N'Yara (Ageera) échoue dans une tentative de saut, le mouvement du personnage est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un Garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins.



## Epilogues

Félicitations, votre partie de Conan est terminée ! Mais savez-vous vraiment comment elle s'achève ? Voici la fin de l'histoire en fonction de la fin de votre scénario.

Qu'advient-il de Conan et de Bêlit ?

- Si l'équipage de l'Argus gagne le combat, que Conan et Bêlit sont vivants, **lire la FIN 1**
- Si l'équipage de l'Argus gagne le combat, que Conan est vivant et que Bêlit est morte, **lire la FIN 2**
- Si l'équipage de l'Argus gagne le combat, que Conan est mort et que Bêlit est vivante, **lire la FIN 3**
- Si l'équipage de l'Argus gagne le combat, que Conan et Bêlit sont tous les deux morts, **lire la FIN 4**
- Si l'équipage de la Tigresse gagne le combat, et que Conan et Bêlit sont vivants, **lire la FIN 5**
- Si l'équipage de la Tigresse gagne le combat, que Conan meurt et que Bêlit est vivante, **lire la FIN 6**
- Si l'équipage de la Tigresse gagne le combat, que Conan meurt et que Bêlit est vivante, **lire la FIN 7**
- Si l'équipage de la Tigresse gagne le combat, et que Conan et Bêlit sont tous les deux morts, **lire la FIN 8**

### FIN 1

Les survivants de l'Argus se ruèrent à bord de la Tigresse pour prendre possession de la galère et achever les blessés. Contre toute attente, grâce à l'acharnement du mystérieux mercenaire qui avait embarqué en Argos, le navire marchand avait réussi à repousser les pirates. Les corps mutilés qui jonchaient les ponts étaient jetés à la mer, offerts en pâture aux requins avec des hurlements de victoire. Les survivants ennemis étaient rassemblés et tenus en respect. L'équipage de l'Argus était avant tout composé de marins, et non de soldats, et ne savait pas trop comment réagir devant ce type de situation. Fallait-il exécuter les survivants ? Les faire prisonniers ?

Après la mort du capitaine Tito, Conan le Cimmérien apparaissait comme le leader naturel de l'équipage et chacun se rallia à son commandement. L'offre de Conan aux marins de l'Argus était sans équivoque : il leur proposa de prendre le contrôle de La Tigresse et de profiter de sa rapidité pour perpétuer sa légende. Les marchands deviendraient alors des pirates.

Conan ordonna qu'aucun mal ne soit fait aux survivants. Il s'approcha de Bêlit, qui grondait sa rage comme un animal, et pressa son armure ensanglantée contre le corps nu de la jeune femme. Un baiser aussi spontané que ravageur vint sceller l'union des deux guerriers. Après des effusions aussi rapides qu'obscènes sous le regard troublé des équipages, Conan proposa à Bêlit de naviguer en sa compagnie. Elle resterait bien évidemment Capitaine de La Tigresse, afin que la légende demeure intacte. Certains marins des deux camps refusèrent, et ils furent déposés au large des côtes de Kush... Les autres entamèrent plein d'espoir leur nouvelle carrière de pirates sous le commandement de cet étrange guerrier du nord et de la Reine de la Côte noire... qui avait enfin trouvé son Roi.



FIN 2

Les hommes de Tito eurent un dernier regard pour le corps sans vie de leur capitaine avant d'investir la galère pirate. Ivres de joie, et aussi surpris qu'heureux d'avoir su triompher de ce combat inégal, ils hurlèrent et chantèrent, mimant dans le vide des scènes du combat. Ils réunirent les survivants de la tigresse sur le pont, et les tinrent en respect, les forçant à s'agenouiller devant le nouveau Roi de la Tigresse, Conan de Cimmérie.

Ce dernier, toutefois, était silencieux et impassible, agenouillé devant le cadavre mutilé de la Reine de la Côte noire. Il hasardait sa main le long de son corps, s'attardant sur ses cheveux, son cou, sa poitrine. La peau blanche de la Tigresse était devenue rouge, ses yeux pleins de feu étaient désormais éteints. Conan resta ainsi agenouillé plusieurs minutes, sans bien comprendre pourquoi il agissait ainsi. Ce cadavre provoquait chez lui des sensations curieuses, un trouble qu'il ne parvenait pas à définir. Il se sentait évidemment heureux d'avoir triomphé, mais également ému et désarmé devant cette majesté vidée de son sang.

« Capitaine, que doit-on faire des prisonniers ? »

La voix qui avait retenti derrière lui était pleine de peur, de respect et d'espoir. Conan, par la force des choses, était devenu leur nouveau chef, celui qui avait su transformer une situation désespérée en victoire éclatante.

Le regard de Conan se figea sur le corps sans vie de la Reine. Il hésita un moment, puis il se releva lentement, épaules basses, faisant jouer ses muscles endoloris au ralenti. Sans se retourner, sans détourner son regard de Bêlit, il répondit enfin.

« Tuez-les tous. Jetez les corps. »

Alors qu'il entendait derrière lui les premiers râles des égorgés et les premiers clapotis des corps à la mer, il ajouta d'une voix forcée :

« N'oubliez celui de cette chienne ».

Il s'éloigna en hâte de Bêlit. Une inexplicable larme roula sur sa joue.

\*\*\*

### FIN 3

La clameur de cette victoire embrasa le champ de bataille. Les marins de l'Argus, forts de leur courage, avaient finalement terrassé le terrible équipage de la Reine de la Côte noire.

Cette dernière était solidement maintenue au mât par deux solides gaillards, et hurlait sa haine aux Dieux, tentant par sa simple volonté de ramener à la vie ses hommes tombés.

Une fois l'ivresse de la victoire retombée, une réalité plus dure s'imposa aux marins victorieux. Leur Capitaine était tombé, et le valeureux guerrier qui les avait rejoints n'était plus là non plus. Livrés à eux même, sans qu'aucun d'entre eux n'ose véritablement imposer son point de vue, ils réalisaient alors combien il était difficile de prendre les décisions qui s'imposaient.

Certains, bien sûr, étaient déjà sur les rangs pour prélever une part de butin sur le corps de leur prisonnière, qui leur proférait toujours menaces et malédictions. Mais c'était pour beaucoup de la vantardise, car s'ils décrivaient avec force détails les sévices qu'ils ne manqueraient pas de lui faire subir, aucun ne se risquait véritablement à s'approcher de la tigresse. Ils parlaient ensuite de la tuer, de la remettre aux autorités de Kush (il y aurait forcément une prime) ou de la livrer en esclave à un souverain des environs. Elle avait forcément d'innombrables ennemis qui paieraient fort cher pour la posséder.

Mais la plupart des autres marins demeuraient silencieux et immobiles. Sans doute étaient-ils impressionnés par les vociférations de la tigresse, mais la légende qu'ils avaient capturée les rendait méfiants. N'était-elle pas une sorcière, une valeureuse guerrière protégée par les dieux de la mer ? Ne risquaient-ils pas de courroucer les divinités en faisant du mal à leur protégée ? Ne serait-il pas préférable de la libérer, d'une manière ou d'une autre, et d'éviter ainsi toute offense ?

Incapables de débattre avec lucidité, ils restèrent donc là, interdits et amers, face à la réalité d'une victoire qui leur échappait déjà. Bêlit, percevant leur doute, souriait déjà.

\*\*\*

### FIN 4

La stupeur prit les marins de court. Les hommes de Tito, aussi indisciplinés que valeureux, avaient réalisé l'impensable : soumettre les farouches guerriers kushites, et vaincre la terrible Bêlit, la Reine de la côte noire. Les cris de joie et les effusions déferlèrent sur le pont des deux navires noyés par le sang. Alors que le soleil du matin illuminait le carnage, les marins se hâtèrent d'exécuter les ennemis survivants et de soigner leurs camarades blessés.

Une visite rapide de la cargaison de la Tigresse permit de réaliser l'ampleur de la prise : la Reine de la côte noire n'usurpait pas son titre. Joyaux et armes d'excellence passèrent rapidement de mains en mains, et donnèrent à chaque marin la fièvre du butin et la promesse de nuits enfiévrées.

Contrairement à celui de son équipage, le corps de Bêlit ne fut pas jeté à la mer. Il fut déposé avec précaution à la proue de la tigresse, au pied de la tête de serpent. Auprès d'elle, ils déposèrent la dépouille de l'étranger venu combattre à leurs côtés. Cet homme du Nord, Conan, avait en lui la rage d'un loup ardent, et sa férocité au combat n'avait eu d'égal que celle de la tigresse de la côte noire. Ces deux êtres d'exception avaient encore des choses à se dire, même dans la mort. Alors que le soleil montrait ses premiers signes de déclin, les marins incendièrent le navire ennemi. Puis l'Argus s'éloigna lentement de La Tigresse, la regardant se consumer et sombrer dans le silence de la mer.

\*\*\*

## FIN 5

C'était un combat désespéré, et Conan en avait eu conscience avant même l'abordage. Les marins ne sont pas des guerriers, les marchands ne sont pas des pirates. Conan avait promis son épée à Tito, et c'était une promesse de sang qu'il comptait tenir jusqu'au bout. Les marins en déroute agonisaient sur le pont de l'Argus, mais Conan décida de voir son adversaire de plus près. Il sauta sur le pont de la Tigresse et taillada encore et encore, découpant, frappant, massacrant les hommes nus qui tentaient en vain de le toucher. Conan avait la hargne d'un animal sauvage et sa solide cuirasse déviait l'essentiel des coups qui lui étaient portés. Aveuglé par le sang de ses ennemis, il avançait en riant et en hurlant, allant droit vers la mort.

Les guerriers à la peau d'ébène de la Tigresse se replièrent quelques instants, épouvantés par cette machine à tuer qu'était devenu le Cimmérien. Adossé au mât, à bout de souffle; Conan n'avait cessé de les traiter de lâches, d'eunuques, et les provoquait encore et toujours au combat.

Les Noirs décidèrent alors une autre tactique : pointant leurs armes en avant, ils décidèrent de se précipiter vers Conan pour l'embrocher comme une volaille. Ils se mirent en position, brandirent leurs armes, et...

« Arrêtez ! »

L'équipage de la Tigresse se figea. On ne discutait jamais un ordre de Bêlit. La jeune femme s'avança au-devant de ses hommes alignés et se tint face à Conan. « Tu n'es pas comme les autres, dit-elle avec curiosité. Tu es différent, à tout point de vue. Tu n'es pas un mouton de marchand, ni un soldat à qui l'on donne des ordres. Je connais tout des hommes, de Zingara jusqu'aux tréfonds du sud. Je connais tout des hommes et je ne te connais pas toi, peux-tu m'expliquer cela, guerrier ?

Du haut de son innocence, sans savoir s'il s'agissait d'une ruse, d'une question sincère ou d'une phrase sans importance avant sa mise à mort, Conan décida de faire la seule chose que son instinct l'invitait à faire. Il saisit Bêlit et l'embrassa rageusement sur les lèvres. Les soldats de Bêlit levèrent aussitôt leurs lances, mais les reposèrent aussitôt : la reine de la côte noire lui rendait son baiser, de manière plus violente encore, s'enroulant autour de Conan et le jetant au sol. Les âmes féroces s'étaient enfin trouvées.

\*\*\*

## FIN 6

Les clameurs du combat s'achevaient enfin. Les marins de l'Argus, dépassés par la mort de Tito et par celle de Conan, rendaient les armes les uns après les autres. Bêlit monta alors à bord du navire marchand et envoya ses hommes récupérer la cargaison. Déambulant distraitement sur le pont de l'Argus, Bêlit s'adressa à ses ennemis agenouillés devant elle.

"Savez-vous comment on nomme des hommes à genoux qui attendent la mort ?"

Les marins apeurés ne répondirent pas. En un éclair, d'un seul revers de main, la reine de la côte noire égorgea les trois premiers d'entre eux.

"Des moutons, répondit-elle".

Bêlit planta rageusement sa dague dans la tête d'un prisonnier, lui fendant littéralement le crâne avec autant d'assurance qu'elle l'aurait fait pour une simple noix de coco.

"Vous allez mourir aujourd'hui, dit-elle. Pas demain. Pas ce soir. Aujourd'hui. Vous pouvez choisir entre mourir immédiatement, ou plus tard. Ceux d'entre vous qui accepteront de porter votre cargaison à l'intérieur de mon navire pourront vivre quelques heures de plus. Ce sera pénible, douloureux, mais vous survivrez quelques heures. À vous de voir..."

L'ensemble des marins se leva pour se montrer volontaire. Bêlit ferma des yeux affligés.

Elle fit signe à son équipage de prendre en charge les marins, et reporta son attention sur le corps de Conan. L'inconnu était robuste, grand, et bien armé. Peut-être un mercenaire payé pour protéger la cargaison ? se dit-elle. Mais il avait eu une grâce, une élégance dans le combat qu'ont rarement les anciens soldats.

Du coin de l'oeil, Bêlit chercha N'Yara, son Shaman. Il était peut-être encore temps de ranimer cet étranger ? Mais elle renonça presque aussitôt. Le réanimer, ne serait-ce pas faire entrer un loup bien mystérieux dans une bergerie si docile ?

Bêlit s'adressa à deux de ses hommes, en désignant Conan de l'épaule : "Ramassez-moi celui-là et attachez-le à la proue de la Tigresse, il va nous accompagner un moment."

Un marin de l'Argus suivit des yeux le corps de Conan alors qu'il était transporté sur la galère ennemie. Un bref instant plus tard, la dague de Bêlit lui traversait les orbites.

\*\*\*

FIN 7

Conan vit la fin arriver : les marins de l'Argus jonchaient le sol, répandant leurs tripes sur le pont des navires. Massacrés, décapités, énucléés, ils avaient été réduits en charpie par l'équipage de la Reine de la côte noire. Le combat avait été violent, mais inégal. Conan, était l'un des derniers survivants de l'Argus, et il savait qu'il ne tiendrait guère longtemps. Sa rage lui permettait de survivre, mais même lui savait que l'épuisement aurait raison de ses réflexes, et que la fatigue lui ferait baisser la garde.

Quelles étaient ses options dans la déroute ? Se rendre ? Sauter à la mer ? C'étaient là des fins de couards et de damnés. Conan de Cimmérie mourrait comme il avait toujours vécu : les armes à la main. Il trancha la gorge d'un guerrier, en poussa un second à la mer et en chargea un troisième. Plusieurs os craquèrent, mais l'homme tient bon et attrapa Conan à hauteur de la gorge. Conan tenta de porter un coup d'épée, mais l'homme le désarma en écrasant sa main contre le mât. Trois autres Noirs vinrent en renfort, puis quatre puis cinq. les coups pleuvaient, durs et puissants. Conan résista, tenta de frapper à l'aveuglette, mais il sut que son heure était venue lorsque l'obscurité voila ses yeux.

Il y eut alors...

Un cri.

Un cri horrifié qui résonna sur le pont.

Un cri de douleur et de tristesse, qui devint un murmure général.

Bêlit était tombée.

Conan fut jeté au sol, et son assaillant partit lourdement en courant.

Et.

Il y eut le silence.

Quand Conan rouvrit les yeux, il était de retour sur l'Argus, parmi les rares survivants. Ces derniers, blessés et hagards, débarrassaient le pont des cadavres et de leurs restes. À quelques mètres de là, les requins se disputaient un festin royal.

Par Crom !, commença le Cimmérien, cherchant à agripper son agresseur. Un marin lui mit une main apaisante sur l'épaule et s'assit à côté de lui.

"Ils t'ont ramené, toi et deux autres. Bêlit est morte, ce qui a mis fin au combat. Ils nous ont décimés, mais ils n'ont même pas pris notre cargaison. Ils se sont mis autour d'elle, et ils chantent".

Conan, la gorge en feu, regarda la scène, fasciné. L'équipage de la Tigresse n'existait plus sans la reine de la côte noire. Les Noirs, combattants sanguinaires quelques moments auparavant, étaient désormais en pleurs, et psalmodiaient des chants connus d'eux seuls.

Les chants durèrent de longues heures, jusqu'à la tombée de la nuit. Plusieurs fois, les survivants de l'Argus demandaient à Conan la permission de lever l'ancre et d'essayer de rallier la côte avec leur navire endommagé, mais Conan refusait toujours. Lui aussi, à sa manière, voulait accompagner cette mystérieuse femme dans son dernier voyage.

Lorsque la nuit fut tombée, les chants cessèrent, et un cri retentit. Une série de craquements sinistres résonna alors, portée par les eaux calmes. Ils se prolongèrent quelques minutes, jusqu'à ce qu'un autre cri, étouffé celui-ci, y mette fin. Alors la Tigresse, son équipage et sa reine, commencèrent à sombrer lentement, dans les eaux noires et le silence de la nuit.

D'un geste, Conan ordonna alors que l'Argus s'éloigne du champ de bataille.

\*\*\*

FIN 8

"Par Crom, tout ceci est un rêve, n'est-ce pas ?"

"Oui mon amour, simplement un rêve... Un mauvais rêve. Nous nous sommes trouvés, nous en pouvons plus nous perdre. Tu m'as tout de suite plu, mon amour, je veux faire de toi mon roi, mon héros, mon champion. Je veux être avec toi et voyager, me battre, frôler la mort et n'y trouver que tes bras..."

"Tu es une femme extraordinaire, Bêlit. Une diablesse dans le corps d'une déesse. Depuis que je t'ai vue sur le pont de ce navire, ma vie a changé à tout jamais. Je ne veux que toi, que tes lèvres. Nous combattons ensemble sur mer, sur terre et dans les cieux. Rien ne nous arrêtera jamais. Pas même la mort."

"Je ne veux être qu'à toi".

"Par Crom, je ne sais pas ce qu'est l'amour, mais j'ai besoin de ta présence."

"Qu'à toi. Qu'à toi. Toujours."

À la surface, des hommes noirs fous de douleur se battaient et des marins effrayés tentaient de fuir et des navires sombraient et des requins se régalaient et des cris étaient poussés et du sang giclait dans l'eau salée et des oiseaux survolaient les mâts et des torches étaient allumées et des tripes tombaient au sol et des voiles étaient déchirées et des coffres étaient ouverts et des vagues caressaient les flammes et des tonneaux étaient renversés et le soleil faiblissait et le chaos hurlait et les dieux riaient et le monde entier était pris de ce vertige hystérique et inexorable qui pousse l'homme à tuer l'homme.

Mais la surface était loin et superflue. Sous les flots, là où la réalité avait encore prise, le corps de Bêlit, défunte reine de la côte noire, tombait au ralenti dans une danse légère et funeste. Portée par les courants, elle glissait en silence vers l'autre monde, nue et offerte à son futur roi.

Quelques mètres plus bas, le corps de Conan était tombé plus vite, plus lourdement, sous le poids de son armure et de ses armes. Gisant par le fond, les yeux ouverts sur le vide noir et bleu, il vit glisser vers lui cette femme mystérieuse qu'il aimerait désormais pour toujours. Dans un mouvement lent et aléatoire, le courant ouvrit l'un des bras de Conan afin que Bêlit puisse se nicher contre lui.