



# LE ROI KONG

*Un scénario Savage World pou savage.Torgan.net de Bertrand Doucet, ambiance pulp, l'inspiration est évidente : King Kong de Peter Jackson (spoiler inside).*

## **Djakarta, Fin 1933...**

*Inspi : Indiana Jones et le temple maudit*

La ville, aux mains des hollandais, est une plaque tournante de l'espionnage du sud-est asiatique. Ici, des trafiquants négocient l'opium de Thaïlande, des aventuriers revendent des émeraudes d'Indonésie, des chasseurs de fauve traquent les fauves, mais

surtout des espions de tous bords, japonais, hollandais, anglais, tentent de prendre le contrôle de l'île pour le compte de leur gouvernement. Les japonais sont parmi les plus perfides, leur domination s'étend déjà à la Mandchourie et à une partie du pacifique. Si les nations libres n'y prennent garde, l'Indonésie risque d'être leur prochaine cible...

## **Les héros**

► **Qui sont ils ?** Des agents américains, ou travaillant pour les américains. Leur véritable profession est journaliste, chasseur de fauve, négociant pour une multinationale,



secrétaire à l'ambassade, contrebandier ou militaire (et dans ce cas travaillant sous une couverture).

► **Que font-ils ici ?** L'ambassade des Etats-Unis leur a demandé de vérifier les informations de Hang Pei, un négociant indonésien jouant double jeu et, si elles semblent dignes d'intérêt, de les négocier et de les ramener aux States!

► **Où sont-ils ?** Dans un cabaret de la nouvelle ville : le Big Cash. Entre casino, restaurant et spectacle de jolies filles. C'est l'endroit à la mode de la ville, tout les notables s'y rencontrent, ainsi que les gros bonnets.

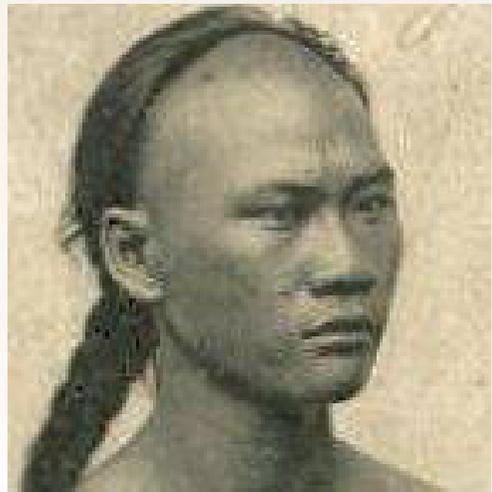
► **Que font-ils ?** Ils sont à la table de Hang pei. Il essaie de rester courtois mais un jet de perception montre que le visage bouffi de leur hôte est agité de tics nerveux, ses mains moites tripotent nerveusement son verre...

Il semblerait que l'affaire qui l'amène ici soit d'importance

### **Hang Pei**

A eux de négocier. Hang Pei souhaite un passeport américain, un billet d'avion pour les Etats-Unis et cinquante mille dollars!!! Pour l'époque, c'est une somme énorme! Les Jokers n'ont aucun moyen de trouver cette somme et rien ne justifie cette dépense. A force de persuasion et d'intimidation (à opposer à l'Âme de Hang Pei : d10), ils arriveront peut-être à obtenir certaines informations, pour chaque réussite donner une information :

- Il s'agit de manoeuvres des troupes japonaises,
- Elles doivent se dérouler en mer de Chine,
- Elles auront lieu dans moins d'un mois,
- Dates, plans, etc, tout est dans son portefeuille,



S'il a raison, ses informations valent effectivement de l'or !

Si les PJs font deux échecs, il se lève et leur annonce qu'ils ne sont pas fiables, les négociations sont terminés. Il se dirige vers la sortie.



Si les PJs sont intéressés et acceptent le deal, ils sortent ensemble.

### Fusillade au Big Cash

Sur le perron, alors qu'ils se dirigent vers leur voiture, un véhicule déboule et mitraille le groupe ! Le tireur utilise une Thompson (Tir d8, dégats 2d8, CdT 3). Hang Pei est touché à mort, il a juste le temps de tendre les documents à un PJ avant d'expirer. Le véhicule continue sa route jusqu'au bout de la rue et profite du carrefour pour faire demi-tour. Un deuxième véhicule garé non loin du cabaret, démarre en trombe et leur fonce dessus également ! Les PJs sont toujours vivants ? Ca risque de ne pas durer !

Ils n'ont guère de choix, les documents en poche, des tueurs aux troussees, il leur faut monter dans leur voiture et prendre la fuite. Rester sur place, c'est faire une cible parfaite...

### Course poursuite et décollage

Bref, une course poursuite s'engage...

La poursuite commence dans la nouvelle ville : boulevard droit planté de palmiers, des passants, des voitures, des pousses-pousses...

C'est évident, pour les semer, il faut passer par la vieille ville, ponts au dessus de canaux, pousses-pousses, foules de gens, un zébu, des étals de marchandises...

L'ambassade devant être surveillé, il n'ont plus qu'une seule solution : direction l'aéroport et embarquement dans un avion, direction les Etats Unis et dans moins de 12 heures, les plans des japonais sur le bureau du Président à la maison blanche !

Aussi dit, aussitôt fait. S'ils n'ont pas réussi à semer leurs poursuivants, le décollage se fait sous une pluie de balles.

## POURSUIVANTS [2]

### ATTRIBUTS

**Compétences :** Conduite d8, Tir d8

### ATTAQUE

Flingues divers	Tir	Dégats
12/24/48 - CdT 3	d8	2d8

## Lost

*Inspis : Lost, Jurassic Park et King Kong*

L'avion est dévié par une tempête alors qu'ils sont au large de l'Indonésie, en pleine nuit. Le pilote est confiant, mais peu de temps avant l'aube, le compas puis l'altimètre de l'avion se mettent à s'affoler. La tempête s'est calmé, mais des brumes épaisses empêchent toute visibilité. Un oiseau, mais était-ce vraiment un oiseau? (jet de perception (-4) : ce n'était pas un oiseau!) heurte le cockpit faisant éclater le verre et aveuglant le pilote, l'avion perd de l'altitude et heurte la cime des arbres (des arbres en plein pacifique? Impossible!) avant de s'écraser dans une forêt vierge.



Des jets de Force (-6) peuvent être tentés pour redresser l'appareil, mais peine perdue. Au pire, ils s'écraseront un peu plus loin, au bord d'une falaise, en équilibre précaire!

Un jet de Vigueur (-4) est nécessaire pour éviter d'être blessé (à moins d'avoir pris



### RAPTOR

**Allure** — 8 (+d10)

#### ATTRIBUTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12	d10(A)	d8

**Compétences** — Combat d8, Escalade d6, Natation d6, Perception d8

#### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+3 Armure ; +1 Taille)

**Armure +3** — Les raptors ont une peau écailleuse très résistante.

**Réflexes de combat** — +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

**Taille +1**

#### ATTAQUE

Crocs et griffes	Combat	Dégats
	d8	d12+d8

quelques précautions : mettre une ceinture, se accrocheviller dans son siège...)

Un rapide bilan peut-être effectué :

► L'avion est hors d'état de fonctionnement.

► Ils ne savent pas où ils sont et la boussole ne fonctionne pas.

► Il y a peut-être des blessés : des membres de l'équipage, des passagers... A moins qu'il n'aient volé un avion!

► Il n'ont quasiment rien à manger, et les moustiques, énormes, commencent leur petit déjeuner...

### Survie en milieu hostile

Alors qu'ils explorent les environs, ils tombent nez à nez avec un dinosaure, du type carnivore et affamé! les armes ne lui font guère de mal, si ce n'est qu'elles l'énervent un peu plus. Une course poursuite s'engage donc dans la jungle : éléments de décors : troncs d'arbres abattus, se glisser entre deux rochers, marécages, autres dinosaures encore plus féroces... Un exemple : commencer la poursuite par de



## TYRANOSAURE\*

**Allure** — 10 (+d6)

### ATTRIBUTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+6	d6(A)	d8

**Compétences** — Combat d8, Intimidation d10, Perception d8

### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	20 (+4 Armure ; +10 Taille)

**Armure +4** — Les écailles du tyrannosaure lui fournissent une très bonne protection.

**Gargantuesque** — Armure lourde. Les attaques faite par des créatures de taille humaine ont un bonus de +4. Les attaques de la créatures sont considérées comme des armes lourdes. Ajoutez la taille de la créature à ses dégats d'écrasement..

**Immunité** — Peur, Intimidation

**Taille +10**

### ATTAQUE

**Rugissement** — Au prix d'une action, le tyrannosaure peut emettre un rugissement terrifiant. Toute personne entendant le rugissement – toute personne dans un rayon de 10km – doivent réussir un jet d'Âme (-2) ou être secoué.

Crocs et griffes	Combat	Dégats
	d8	d12+d10+6

petits raptors hargneux puis faites intervenir un tyrannosaure.

### Cache-cache dans les grottes

Les PJs parviennent enfin à se réfugier dans une grotte. Et se retrouvent entourés par une vingtaine d'indigènes hostiles... Apparemment, ils connaissent les armes à feu, car ils restent à distance. Par contre, ils n'hésitent

pas à brandir sagaies et masses d'armes rudimentaires en direction des Jokers. Une vieille femme décharnée vocifère contre eux, les montrant du doigt et l'entrée de la grotte, où se trouve certainement un dinosaure. A priori, les Jokers ne sont pas les bienvenus. Un jet d'intimidation réussi fera taire la vieille chaman (Ame d10) et fera reculer les indigènes. Un joker baroudeur, qui a passé plusieurs années en Indonésie et dans le pacifique, connaîtra quelques mots de leur idiome et pourra commencer un semblant de discussion :

« D'autres démons blancs avec des bâtons tonnerre sont ici, et ils nous ont forcés à fuir notre village. Ils veulent enlever notre roi. il est caché dans la jungle. »

L'un d'entre eux veut bien les guider jusqu'à leur village, une fois le dinosaure parti.

## A la recherche du roi de la jungle

### LES INDIGÈNES

Allure — 6

#### ATTRIBUTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

**Compétences** — Combat d8, Escalade d6, Furtivité d6, Intimidation d8, Lancer d8, Natation d6, Perception d4

#### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

**Réflexes de combat** — +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

#### ATTAQUE

Sagaie	Combat/Lancer	Dégâts
2/4/6	d8	d8+d6



La traversée de la jungle vers le village est rapide, un jet de perception à -2 leur permet de découvrir des ruines intrigantes cachées par la végétation: les vestiges d'une ancienne civilisation inconnue. Les Jokers arrivent au bord d'un précipice vertigineux, de l'autre côté, une muraille imposante barre le paysage. Juste devant eux, au delà d'un fragile pont de bambou, une porte cyclopéenne fermée d'une herse de bambou perce la fortification. Le pont est assez solide pour que les Jokers puissent franchir sans crainte le ravin et la herse leur laisse suffisamment de passage pour qu'ils se glissent de l'autre côté. Leur guide a déjà regagné le couvert de la jungle.

De l'autre côté de la muraille, des marins américains s'activent au milieu des ruines gigantesques d'une cité. Des filins sont fixés à la muraille, des bouteilles de chloroforme sont transportées, un filet est hissé au dessus de la porte... Ils sont rapidement pris à partie par le capitaine Englethorn, ce dernier discute avec un homme à la forte carrure : Jack Black. Il se présentera comme étant un producteur de cinéma... Après quelques explications, le capitaine et le producteur leur annoncent qu'ils ont un navire, et qu'ils attendent le retour de deux de leurs compatriotes pour pouvoir repartir. Les Jokers ont leur place à bord, pour peu qu'ils ne perturbent pas les préparatifs en cours. Des marins sont en train de relever



le pont de bambou, lorsqu'un cri effroyable retentit. Le cri d'une bête sauvage comme ils n'en ont jamais entendu...

### **La chute du roi**

Des cris, humains cette fois, se font entendre depuis la jungle. Englethorn impose le silence à ses hommes, tous sont cachés dans les ruines, grappins et corde à la main. Les cris d'appel au secours redoublent, il y a une voix de femme et une voix d'homme. Si les Jokers

ne réagissent pas, l'assistant du producteur se rue sur une corde et la coupe, le pont de bambou redescend et les fuyards le traversent en courant. Sur leurs traces, devinez qui ?

Et oui, cher MJ, vous l'avez deviné, vos personnages se retrouvent en plein milieu du film King Kong.

Pour ceux qui n'ont pas vu le film voici une description de la capture de Kong.

Alors que l'homme et la femme traverse le village, Kong défonce la porte. Aussitôt des grappins l'agrippent au bras et au jambe, tandis que le capitaine lance une première bouteille de chloroforme au pied du géant. Un filet lesté de pierre de taille s'abat sur le gorille et fait lourdement chuté. Une deuxième bouteille est lancé au niveau de son visage. Mais à ce moment, son regard croise celui de la jeune femme en pleurs. Celle-ci est emmené par son compagnon vers l'entrée obscur d'un tunnel.



**HOMME DE MAINS (20)****Allure** — 6**ATTRIBUTS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

**Compétences** — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6**DÉFENSE**

Parade	Résistance
5	5

**ATTAQUE**

Fusil	Tir	Dégats
24/48/96	d6	2d8

Bouteille de chloroforme	Lancer	Dégats
1/2/4, <i>Vigueur -2</i>	d6	—

Filin	Tir	Dégats
4/8/16	d6	2d8

**Notes** — *Les filins infligent un malus de -1 à l'Allure et aux jets de Trait.*

Kong se déchaîne alors. Il se relève déchirant le filet qui l'emprisonnait. D'une saccade de ses bras gigantesque, il soulève les hommes qui le maintenaient à terre avec des filins et des grappins. C'est la débandade, les hommes refluent vers le tunnel. Ce dernier mène à la mer, et s'il est assez large pour que le singe géant y suive les humains, des stalagmites et des rochers en bouchent le passage, ralentissant sa progression. Certains se laissent rattraper, et se défendent en lui tirant dessus. De son bras, il les écrase contre les parois ou de ses poings, il les soulève et les projette au loin. La fureur de Kong est sans limite, sa force titanesque lui permet d'arracher les rochers qui gênent sa marche. Les hommes sont en train d'embarquer dans les canots lorsque le géant arrive et en projette un vers les récifs, le brisant en mille morceaux. Le capitaine se

**JACK BLACK\*****Allure** — 6**Charisme** — +2

Producteur véreux et malchanceux, il doit de l'argent à tout le monde. Il ment comme il respire, mais il a un réel talent pour persuader son auditoire de sa probité. Il ne menacera jamais personne, mais recourra à leurs bons sentiments, leurs espérances ou leur appât du gain.

**ATTRIBUTS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d6	d8	d8

**Compétences** — Combat d4, Lancer d4, Perception d6, persuasion d10+2, Tir d6**DÉFENSE**

Parade	Résistance
4	6

**ATTAQUE**

Bouteille de chloroforme	Lancer	Dégats
1/2/4, <i>Vigueur -2</i>	d6	—



saisit d'un canon à harpon et en projette un vers le grand singe. Touché à la jambe, ce dernier s'effondre une première fois. Jack Black, le producteur, qui se trouvait dans le canot brisé est parvenu à se hisser sur un rocher à peu de distance de Kong. Il tient, serré entre ses bras, une bouteille de chloroforme et, dans un geste désespéré le lance sur la tête du grand singe. Ce dernier tombe enfin inconscient.

A vos PJs de jouer. ils peuvent intervenir dans l'action, et certainement ravir la vedette aux protagonistes du film.

**KONG\*****Allure** — 12 (+2d6)**ATTRIBUTS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+8	d10(A)	d8

**Compétences** — Combat d10, Escalade d10, Intimidation d10, Perception d8**DÉFENSE**

Parade	Résistance
7	18 (+12 Taille)

**Gargantuesque** — Armure lourde. Les attaques faite par des créatures de taille humaine ont un bonus de +4. Les attaques de la créatures sont considérées comme des armes lourdes. Ajoutez la taille de la créature à ses dégats d'écrasement..**Taille +12****ATTAQUE****Intimidation** — Au prix d'une action, Kong peut emettre un rugissement terrifiant tout en se cognant le torse. Toute personne assistant à cette démonstration de force doit réussir un jet d'Âme (-4) ou être secoué.

Tronc	Combat	Dégats
AL	d10	2d12+8

**CAPITAINE ENGLETHORN\*****Allure** — 6

Capitaine de navire à l'ancienne, il accepte les missions que personne d'autre ne veut. De plus son équipage lui est entièrement dévoué. Bourru et à l'aise uniquement avec ses hommes, celui-là ne sera pas spécialement démonstratif avec les personnages.

**ATTRIBUTS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d8	d8	d6

**Compétences** — Combat d6, Lancer d6, Navigation d10, Perception d8, Tir d8**DÉFENSE**

Parade	Résistance
5	5

**ATTAQUE**

Canon à harpons	Tir	Dégats
5/10/20	d8	4d8



## Conclusion

Une fois Kong embarqué sur le cargo, les aventuriers seront chaudement remercié par le producteur et ce dernier leur proposera des places pour son prochain show. Libre à eux d'assister à la première...

