

Indiana Jones et le Temple du Kamasutra Maudit

samedi 15 septembre 2007, par [Djez](#)

Un synopsis avec les mots-clés suivants :

- un mot de passe que tout le monde connaît
- la femme du boss
- un lac de montagne
- "La plume est plus forte que l'épée"

Les joueurs bossent tous pour le British Museum, plus précisément, ils sont les hommes (et les femmes) chargés de récupérer des pièces intéressantes pour le musée.

Cette fois-ci, leur "boss", le Professeur Huygues, leur a demandé de participer à une vente aux enchères pour essayer de mettre la main sur ce qui pourrait être l'un des premiers exemplaires du Kama-Sûtra...

Voici donc nos joueurs, en pleine ventes aux enchères, face à des gens tels que Mr Norris, riche Texan qui achète tout ce qui claque à l'oeil, M. Vincze, représentant du musée de Budapest, un mystérieux Indien Hindou se faisant appelé Le Tigre Blanc, ou encore le Dr Heinrich, représentant nazi si il en est...

Les lots se succèdent, les joueurs vont profitablement en profiter pour essayer de ruiner leurs opposants avant l'arrivée du lot final, un ensemble de textes Indiens, dont le fameux Kama-Sûtra désiré par le boss (enfin, si l'on en croit les bruits de couloir du British Museum, c'est plutôt la femme du boss qui attend avec impatience ce bouquin, mais chut !, n'écoutez pas les médisants ! ^^)

Tant bien que mal, les joueurs vont donc faire l'acquisition du lot, ce qui fâchera clairement le Dr

Heinrich qui partira non sans avoir menacé les joueurs. De plus, Le Tigre Blanc viendra demandé en faveur aux joueurs de leur remettre si ce n'est le kama Sutra, tout du moins les textes qui l'accompagnent moyennant finance, mais n'ayant pu les évaluer véritablement, ils refuseront.

De retour au British Museum, en examinant les textes qui accompagnaient le Kama-Sûtra, les experts du musée découvriront une véritable carte au trésor, faisant mention d'un temple oublié qui, si l'on en croit la carte, se trouverait actuellement en plein lac de montagne, quelque part dans l'himalaya indien. Mais ils n'auront même pas eu le temps de partir qu'en pleine nuit, un cambrioleur s'introduira dans le bureau du Dr Huygues pour récupérer les plans : heureusement que le boss avait pensé à faire un double !

Voici donc nos joueurs allant pour les Indes, à la recherche du temple perdu. Là-bas, ils découvriront bien vite que les hommes du Tigre Blanc chercheront à les égarer (car se sont des protecteurs du temple) tandis que les nazis cherchent à les devancer (le cambrioleur était un homme d'Heinrich).

Le temple en question se situe à flanc de colline et surplombe un lac, on ne peut y accéder que par barque. Pour entrer, il faut déchiffrer une énigme en sanskrit, qui est en vérité connu de tous, puisqu'il

s'agit du fameux "Qu'est-ce qui marche à 4 pattes le matin, à deux pattes à midi et à 3 pattes le soir" Répondant l'homme (il faut appuyer sur une pierre gravé d'un personnage pour actionner le mécanisme), les joueurs pourront pénétrer dans le temple farci de pièges, tous basés sur des énigmes. En effet, il s'agit du temple d'un ancien seigneur très érudit, qui méprisait la guerre, et qui donc à tout fait pour refléter que La plume est plus forte que l'épée, ici, pour survivre, il faut être intelligent, rien ne sert de se battre... Sauf, bien sûr, lorsque les Nazis arrivent avec leurs mitraillettes et leurs grenades !

Les joueurs parviendront ils à rapporter les écrits savants de l'antique Roi Philosophe Indien, les remettront-ils à son descendant, le Tigre Blanc, ou bien seront-ils doublés par les hommes de l'infâme docteur nazi, Heinrich ?

P.-S.

Le OujDiRéPo se trouve [ici](#) !