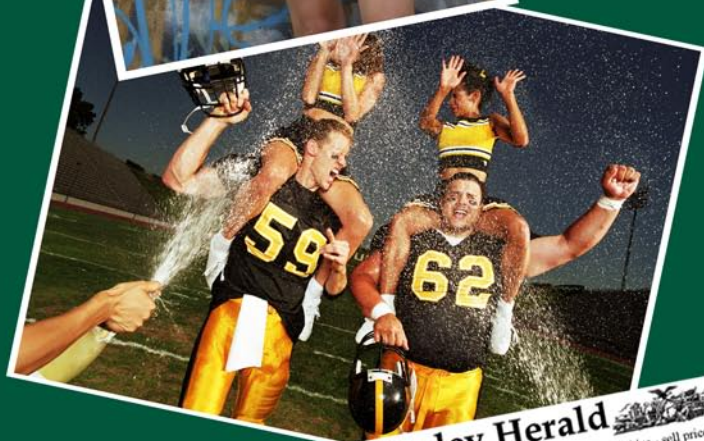


CAMPUS

NAME : _____



Ucla

Kikoo
Lol!

Kingley Herald Tribune
journal fondé en 1969 - directeur : Simon Ezechias - sell price : 1,2\$ - www.kht.pr

Des zombies attaquent le campus !

Un professeur déclare : « Je n'ai jamais eu aussi peur depuis l'attaque des robots géants le mois dernier ».

Voir notre reportage en pages 2 et 3.



CAMPUS



CREDITS

Textes : Cédric B.

Relecture : Laurent Séré

Maquette : Jérémie Coget

Illustrations : AbleStock.com, BananaStock, Brand X Pictures, Comstock Images, Creatas Images, Digital Vision, Goodshoot, Hemera, iStockphoto, Lifesize, liquidlibrary, Photodisc, PhotoObjects.net, Photos.com, Pixland, Polka Dot Images, Stockbyte, Valueline.

SOMMAIRE

A- LISEZ LA NOTICE

p.7 : *Campus* en six questions

p.8 : Quelle ambiance de jeu ?

B- ENTAMEZ LES PRÉÉLIMINAIRES

p.12 : Historique de la F.U.C.K

p.13 : Localisation

p.15 : Description du campus

p.24 : L'organigramme

p.34 : Les professeurs

p.37 : Le petit personnel

p.40 : Les étudiants

C- SACHEZ SIMULER

p.45 : Créer un personnage pour *Campus*

p.56 : Les règles de base du système D6

p.71 : Mouvements et déplacements

(Liste de véhicules : p.77)

p.80 : Combats et dégâts

(Liste d'armes : p.88)

p.89 : Soins

p.91 : Equipement

p.92 : Progression

p.94 : Points Z

p.95 : Gérer la réputation

p.97 : Les confréries

p.99 : Gérer le niveau de danger

p.100 : Plans médias

D- LACHEZ TOUT

p.103 : Scénario : « A, B, C, D, E, F, G : Je connais mon alphabet »

p.107 : Scénario : *Fini de jouer*

p.116 : Synopsis

p.123 : *Shortcuts*

E- ACCESSOIRES

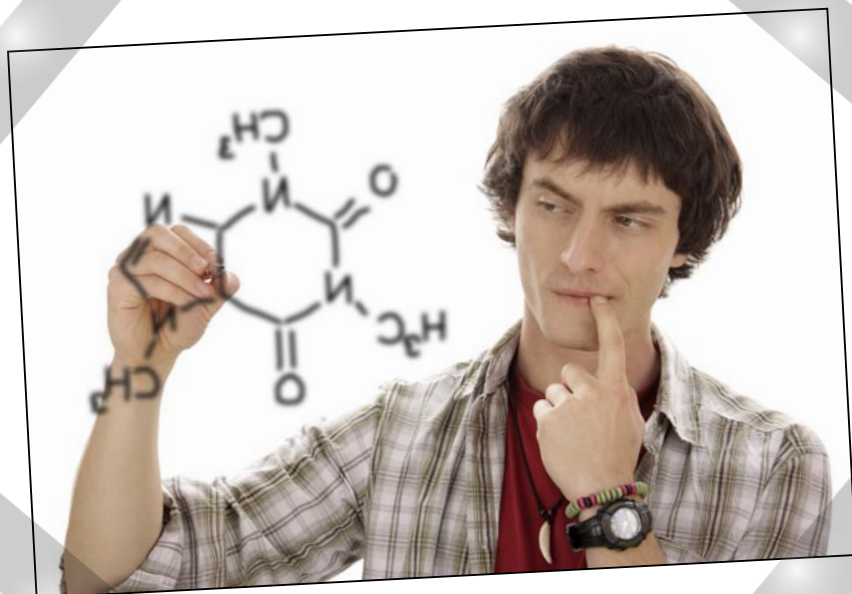
p.126 : Générateur d'aventures

p.134 : Fiches de personnage

p.136 : Licence de l'*Open D6*

- A -

LISEZ LA NOTICE



*Merde c'était quoi déjà son pseudo
sur Facebook ?*

1- Campus en six questions

Qu'est-ce que *Campus* ?

Campus est un jeu de rôle. Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle (JdR), passez votre chemin. On pourrait vous tondre en vous faisant croire que ce jeu est fait pour vous, mais non. Ce sera ici notre seul moment d'honnêteté, profitez. Si le jeu de rôle vous intéresse cependant, bravo. Demandez au vendeur de votre magasin de vous orienter vers des jeux écrits pour l'initiation ou consultez par exemple le site de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR). Vous y trouverez un jeu d'initiation en téléchargement libre et gratuit et de nombreux conseils. Quoi qu'il en soit, dans la suite de l'ouvrage, nous partons quant à nous du principe que vous êtes familier des JdR et que vous en connaissez le vocabulaire de base : MJ, PJ, PNJ, dé (D), etc.

D'où vient *Campus* ?

Au départ, *Campus* est un jeu amateur diffusé gratuitement et assez confidentiellement. Il a tout de même connu un petit succès d'estime. Une simple annonce sur un seul forum lui a ainsi valu plusieurs centaines de téléchargements. Trois raisons nous ont cependant poussés à proposer

ici une nouvelle version de *Campus*. D'une part, le document d'origine avait été rapidement écrit et toutes les idées lancées n'avaient pas été exploitées entièrement. D'autre part, nous avons pensé que ce jeu méritait une meilleure exposition. Enfin, le document d'origine posait plusieurs problèmes de légalité. Celui-ci respecte toutes les lois en vigueur de par le vaste monde.

Quelles sont les nouveautés dans cette version de *Campus* ?

Campus reste *Campus* et ne s'appelle pas *Campus 2*. Pourquoi ? Il s'agit en fait de la première version du jeu commercialisée et, par ailleurs, celui-ci a été profondément modifié. Il est plus qu'une reprise de son ancêtre. Outre une réécriture complète du texte de base et une nouvelle maquette, cet *opus* intègre de nouvelles options (Gestion du danger, Confréries, Accréditations...), de nombreuses illustrations, un scénario supplémentaire, de nouvelles aides de jeu (Équipement...), et, surtout, des règles complètes : les règles du système D6.

Le système D6 ? Mais c'est quoi ça ?

Le système D6 a été édité à l'origine par West End Games. Il a connu un grand succès à partir de 1987, date à laquelle il a été créé pour le jeu de rôle de *La Guerre*

des Étoiles (Copyright / Trademark / Tous droits réservés / et tout ça). Le système D6, comme son nom l'indique, utilise des dés classiques à six faces. Il est simple, rapide à mettre en place et adapté pour des aventures aux rythmes débridés et aux scènes spectaculaires. Il est aujourd'hui placé sous licence OGL (voir en fin d'ouvrage pour davantage d'informations à ce sujet), ce qui nous permet de vous en proposer ici une version traduite et adaptée.

Campus, c'est pour qui en fait ?

Campus propose des aventures relativement courtes (2 à 3 heures) jouées sur un ton humoristique et un rythme frénétique. Si vous cherchez du sérieux et de la crédibilité, passez votre chemin. Si vous voulez vous marrer entre potes, c'est tout droit.

Bon, et qui est responsable d'avoir commis un tel jeu ?

Campus est issu d'un travail collectif (écriture, relecture, maquette...) mené au sein du Studio 09. Après avoir travaillé pour *Jeux de Rôle Magazine* et sur de nombreux jeux pour des éditeurs professionnels, le Studio 09 a décidé de lancer ses premières créations autonomes.

Pour plus d'informations sur le studio, ses créations et les productions qu'il propose à la

vente, consultez son site web :



<http://www.studio09.net/>

Suivez toute l'actualité du d6 intégral sur : <http://d6integral.overblog.com/> Sorties, aides de jeu, news, avant-premières...

2- Quelle ambiance de jeu ?

Dans *Campus*, les joueurs incarnent des étudiants d'une antenne de l'Université Fédérale de Californie, localisée à Kingley. Leur objectif est de suivre les cours assidûment et de réviser jours et nuits pour réussir leurs examens et passer en classe supérieure. Mais non, pas d'affolement...

Campus est en fait un jeu qui se veut être un mélange caricatural des séries B et Z, des mauvais films de *kung-fu*, des films d'horreur qui font rire au lieu de faire peur et autres productions navrantes qui ont déferlé dans les rayons des vidéo-clubs. Dieu les a d'ailleurs damnés en inventant le téléchargement internet. En tous cas, dans *Campus* on part du principe que « *Buffy et les Vampires*

font un *Massacre à la tronçonneuse* sur le *Boulevard de la mort* le jour de l'*Independance Day*», ça c'est un synopsis digne de ce nom ! D'ailleurs, Angelopoulos c'est un minable comparé à Romero.

Dans *Campus*, les PJ sont aux prises à toutes sortes d'ennemis : mafia d'Italiens ou de Russes qui parlent avec des accents pathétiques, terroristes ouzbeks qui ont trouvé une ogive nucléaire dans un sous-marin du Syr-Daria, malfrats qui tiennent leurs flingues sur le côté pour se donner un style, gangs d'asiatiques champions olympiques de karaté élevés dans des temples de moines shaolins, fous mégalomaniques rêvant de conquérir le monde, sectes, démons venus de « failles extra-quelque chose », entités de toutes les couleurs (Petits-gris ou Grands-verts), *serial killers*...

La seule limite ne sera pas la crédibilité mais votre imagination. N'hésitez pas en faire trop. Comme dans les séries télévisées, personne ne s'étonnera que ce campus attire autant de faits étonnants. Eh oui, des sorciers ont voulu y ouvrir un portail pour invoquer un démon au nom imprononçable (pas qu'on ait légalement pas le droit de le prononcer mais que vraiment il est dur à dire). Eh oui, des morts sont ressortis de leurs tombes et en plus ils étaient armés de tronçonneuses (mais où les avaient-ils trouvées ?).



Je mords

Eh oui, toutes les étudiantes en troisième année de biochimie se sont vu pousser un troisième sein au milieu de la poitrine. Tout ça au même endroit en quelques semaines. Et alors ?

Le seul élément important c'est qu'au final, à part les PJ, tout le monde ignore ces faits ou les réinterprète pour les intégrer dans la marche rationnelle du monde. Le sorcier qui voulait invoquer un démon ? Un illuminé : de toutes façons, ça n'aurait jamais marché. Les étudiantes en biochimie ? Étant

petites, elles ont dû jouer avec des poupées fabriquées en Chine ; la peinture était toxique et a déclenché une poussée hormonale incontrôlée. Les morts ? D'abord, qui vous dit qu'ils étaient vraiment morts ?

Si vous voulez rester dans le ton, dites-vous que *Campus* peut se résumer en trois mots : du fantastique, de l'horreur, des

filles (et des garçons bien sûr), de l'humour. Ah, tiens, ça fait quatre mots en fait.

Inspirations

Voici jetés en vrac quelques titres du côté desquels vous pouvez aller piocher pour vous plonger dans l'ambiance de *Campus* et puiser des idées de scénario. Pour faire un bon scénario de *Campus*, c'est simple : prenez trois parties de trois œuvres différentes, mixez-les et mettez le tout en scène chez nos bons étudiants déjantés de Kingsley.

- *The X-Files*, *Men In Black* : pour le paranormal, de préférence déjanté,
- *Buffy et les Vampires*, *Scream* : blondes, horreur et fantastique, quel savoureux mélange,

- *Ed Wood* : vive les séries-Z,

- *Indépendance Day*, *Mars Attacks !* : pour les extra-terrestres mais en leur donnant moins d'envergure,

- Les films de Jackie Chan : pour leur haute crédibilité en termes d'arts martiaux et de culture orientale,

- *Massacre à la tronçonneuse*, *L'exorciste* : tronçonnez-les tous, dieu reconnaîtra les siens,

- *The Blair Witch Project*, *Tales from the Crypt* : pour une horreur plus intime et quotidienne,

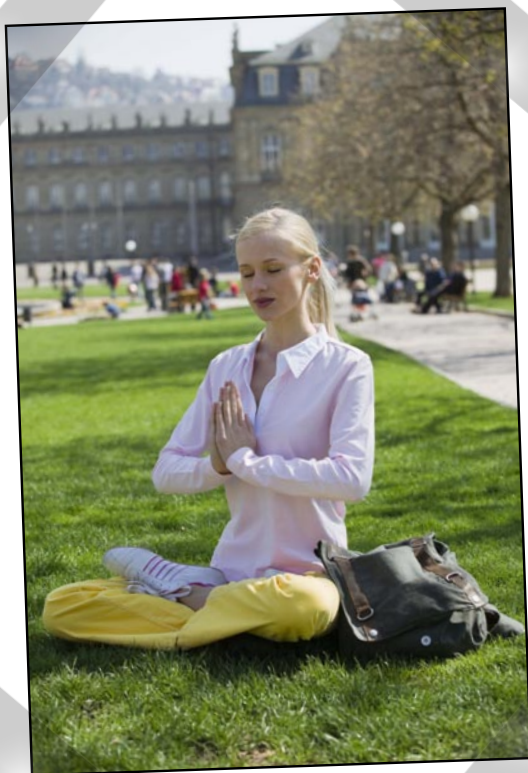
- *American Pie* : bein quoi ? Les PJ sont quand même avant tout de jeunes adultes, avec tout ce que ça implique,

- *Zodiac* : encore que le *serial-killer* y est un peu trop propre et organisé.

Éventuellement, en américanisant les œuvres, vous pouvez également utiliser : *L'auberge espagnole*, *Hélène et les garçons*, *Les Beaux Gosses*, *Les Rivières Pourpres*...

- B -

ENTAMEZ LES PRELIMINAIRES



*Je ne sais pas sur quoi je
suis assise là, mais ça me
fait un bien fou.*

1- Historique de la F.U.C.K

Dans les années 1960', la croissance des effectifs étudiants est très importante aux États-Unis. Elle pousse l'Université Fédérale de Californie (oui ça n'existe pas mais si ça vous pose problème c'est que vous n'êtes pas prêts à jouer à *Campus*) à créer une annexe à Kingley, une commune située dans le banlieue de San Diego. C'est ainsi que naît la Federal University Of California - Kingley. Son acronyme, la F.U.C.K, lui assure immédiatement une grande notoriété mais ruine aussi toute sa crédibilité avant même sa naissance.

Lorsqu'elle ouvre ses portes en 1962, la F.U.C.K accueille 5.000 étudiants en sciences humaines. De 1968 à 1972, l'antenne universitaire de Kingley devient un des foyers de la contestations contre la Guerre du Viêt-Nam. Les mauvaises langues prétendirent que ce n'étaient pas tant pour leurs idées politiques que les étudiants s'engagèrent alors dans des marches et des *sit in* contre le gouvernement mais pour se trouver une bonne raison de sécher les cours et de mettre en application la devise de l'époque : *Sex, Drugs and Rock n' Roll*.



Aquarius

Durant le même temps, les effectifs croissent peu à peu jusqu'en 1969. Cette année-là, je chantais pour la première fois et des sections scientifiques sont ouvertes à Kingley : physique, chimie... En 1978, on compte alors 15.000 étudiants inscrits. Si la hausse est respectable, l'université reste un établissement de second plan : aucune équipe qui ne fasse d'exploits sportifs, aucun chercheur qui ne se fasse connaître dans les revues spécialisées, pas de faits divers particulièrement reluisant qui ne la mette en avant...

Aujourd'hui, la F.U.C.K a la réputation d'être une fac tranquille de banlieue aisée, accueillant essentiellement des jeunes issus des classes moyennes et supérieures.

- E - ACCESSOIRES



*Fuyez les biens matériels.
Vanités, vanités, tout
n'est que vanités.*

Generateur d'Aventures

Imaginer créer une réelle histoire par quelques jets de dés est une illusion. Mais ce générateur d'aventures peut vous offrir un squelette à étoffer et compléter. Comment procéder ? Lancez cinq fois trois dés à six faces dont vous ajoutez les résultats pour compléter les phrases ci-dessous.

Une fois que vous avez réécrit ces

Des [ennemis : tirez au sort sur le tableau 1] veulent [objectif : tirez au sort sur le tableau 2].

Pour les arrêter, les PJ doivent rencontrer [allié : tirez au sort sur le tableau 3] qui leur permettra d'accéder à [objet de résolution : tirez au sort sur le tableau 4], qui contient la clé du succès.

Bien sûr, pendant ce temps il faudra gérer un [problème : tirez au sort sur le tableau 5].

phrases avec vos jets, vous devez les préciser et les expliciter. Exemple : si vous avez tiré comme ennemis des « étudiantes sexy » et comme objectifs « ressusciter leur idole », vous avez à déterminer qui peut être cette idole : un grand couturier décédé ? Un ancien photographe de mode ? Si vous tombez sur des éléments qui vous paraissent incohérents, ne les écarterez pas. Amusez-vous au contraire à les tenter d'expliquer leur coprésence par des raisons aussi absurdes que possibles.

Bien évidemment, vous êtes libres de ne pas tirer les éléments au sort mais de les choisir. Dans ce cas, vous pouvez aussi piocher dans la liste des « mais aussi ».

Au final, vous pouvez utiliser la fiche qui suit pour mettre vos idées au clair :

TITRE DE L'AVENTURE (à déterminer à la fin du processus) :

Ennemis (tirez au sort) :

Leur objectif (tirez au sort) :

Pourquoi veulent-ils faire cela (à vous de décider) :

Allié des PJ (tirez au sort) :

Pourquoi les aide-t-il (à vous de décider) :

Objet de résolution (tirez au sort) :

Comment l'allié met-il les PJ sur la piste de l'objet de résolution (à vous de décider) :

Pourquoi l'objet de résolution permet-il la victoire des PJ ? (à vous de décider) :

Problème à gérer pendant ce temps (tirez au sort) :

Lieu de la confrontation finale (voir tirage au sort dans le tableau 2) :

Voici trois exemples d'aventures tirées au sort. Libre à vous de vous en inspirer :

TITRE DE L'AVENTURE (à déterminer à la fin du processus) :
UN DIPLODOCUS CA TROMPE ENORMEMENT

Ennemis (tirez au sort) : Des dinosaures.

Leur objectif (tirez au sort) : Réaliser un attentat pour attirer l'attention sur leur cause.

Pourquoi veulent-ils faire cela (à vous de décider) : Ils estiment qu'ils sont bien plus en danger de disparition que les pandas ou les dauphins et personne ne parle d'eux.

Allié des PJ (tirez au sort) : Carlo Torantini

Pourquoi les aide-t-il (à vous de décider) : Les dinosaures lui faisaient peur quand il était petit.

Objet de résolution (tirez au sort) : Une bombe neuronale.

Comment l'allié met-il les PJ sur la piste de l'objet de résolution (à vous de décider) : il suit les recherches du professeur Mac Coy dont il se méfie.

Pourquoi l'objet de résolution permet-il la victoire des PJ ? (à vous de décider) : La bombe supprimera toute conscience propre aux dinosaures.

Problème à gérer pendant ce temps (tirez au sort) : Incendie dans le bâtiment des chambres étudiantes.

Lieu de la confrontation finale (voir tirage au sort dans le tableau 2) : Grand amphithéâtre durant une visio-conférence.

TITRE DE L'AVENTURE (à déterminer à la fin du processus) : DES ROBOTS ET DES HOMMES

Ennemis (tirez au sort) : Des robots.

Leur objectif (tirez au sort) : Provoquer un cataclysme naturel pour tout raser.

Pourquoi veulent-ils faire cela (à vous de décider) : Les humains sont vraiment trop inutiles.

Allié des PJ (tirez au sort) : Un groupe de rock.

Pourquoi les aide-t-il (à vous de décider) : Ils se sentent responsables : c'est un de leur robot aspirateur qui a lancé le mouvement robotique anti-humain. Leurs guitares sont par ailleurs passées à l'ennemi et refusent de sortir le moindre son à présent.

Objet de résolution (tirez au sort) : Une poupée gonflable.

Comment l'allié met-il les PJ sur la piste de l'objet de résolution (à vous de décider) : Il s'en servait quand il était ado boutonneux avant de devenir une star et l'a donné à son petit cousin il y a quelques années.

Pourquoi l'objet de résolution permet-il la victoire des PJ ? (à vous de décider) : En montrant une représentation séduisante mais synthétique de la femme humaine, les robots changeront peut-être d'avis.

Problème à gérer pendant ce temps (tirez au sort) : Alerte à la bombe sur le campus.

Lieu de la confrontation finale (voir tirage au sort dans le tableau 2) : La plage (sans Léonardo).

TITRE DE L'AVENTURE (à déterminer à la fin du processus) : YOU NEED EDUCATION

Ennemis (tirez au sort) : Des professeurs fous.

Leur objectif (tirez au sort) : Prendre le contrôle du cerveau des élèves.

Pourquoi veulent-ils faire cela (à vous de décider) : Désespérés par le niveau de crétinisme de leurs étudiants, ils veulent prendre le problème à la racine.

Allié des PJ (tirez au sort) : La mère d'un des PJ.

Pourquoi les aide-t-il (à vous de décider) : « Mon fils ? On ose toucher à mon fils ? »

Objet de résolution (tirez au sort) : Un programme informatique.

Comment l'allié met-il les PJ sur la piste de l'objet de résolution (à vous de décider) : Elle a couché avec un des professeurs fous (ou plusieurs d'entre eux et pourquoi pas simultanément) il y a quelque semaines et a obtenu cette confiance sur l'oreiller : les criminels ont prévu une possibilité de retour en arrière si l'expérience dégénère.

Pourquoi l'objet de résolution permet-il la victoire des PJ ? (à vous de décider) : Il permet de contrer le programme des professeurs fous.

Problème à gérer pendant ce temps (tirez au sort) : Tremblement de terre de grande ampleur.

Lieu de la confrontation finale (voir tirage au sort dans le tableau 2) : Les bureaux de l'administration.

Bien évidemment, rien ne vous empêche de tirer au sort plusieurs ennemis et de décider si ceux-ci sont alliés ou non lors de l'aventure, tout comme vous pouvez décider que pour les vaincre les PJ auront plusieurs alliés à leurs côtés et qu'ils devront collecter plusieurs « objets de résolution ». De même, le nombre de problèmes à gérer auxquels vos joueurs sont confrontés est de votre ressort.

Pas convaincu par l'idée d'un générateur d'aventure ? Nous pourrions difficilement vous en vouloir. Cependant, il présente un intérêt peut-être plus important que celui de créer des histoires. En le lisant vous aurez une bonne vue de l'esprit de *Campus*, du type d'histoires qu'il permet de raconter en commun avec vos joueurs.

TABLEAU 1 : ENNEMIS

- 3- Des étudiantes sexy vêtues de jupes à carreaux
- 4- Des zombies affamés
- 5- Des vampires dandys
- 6- Des dinosaures doués de conscience
- 7- Des évangélistes
- 8- Des terroristes ouzbeks communistes
- 9- Des professeurs fous
- 10- Des *geeks*
- 11- Des robots
- 12- Des extraterrestres
- 13- La CIA
- 14- Des nazis
- 15- Des moines *shaolins* corrompus membres d'une troupe qui va de festival en festival
- 16- Des membres de l'équipe de *football* US
- 17- Des Français portant des bérets (et une baguette sous le bras)
- 18- Des étudiantes sexy vêtues de jupes à carreaux, ah non, déjà dit : les membres d'une secte alors.

Mais aussi : des Nord-Coréens, des dieux vikings, des animaux sauvages doués de conscience, des descendants des Indiens qui vivaient sur le site du campus, des travailleurs mexicains (*Machete* !), une des confréries de l'université, un ancien ennemi des PJ, une petite fille de six ans (petite sœur d'un des PJ ?), un créateur de jeux vidéos, un cinéaste ou un romancier « poète maudit »...

TABLEAU 2 : OBJECTIFS

- 3- Ouvrir un portail spatio-temporel pour que le monde revienne à une époque bénie selon eux. Lieu de la confrontation finale : les sous-sols des laboratoires.
- 4- Ouvrir un portail satanique pour faire venir des démons. Lieu de la confrontation finale : la salle de prière du campus.
- 5- Ouvrir un portail galactique pour permettre une invasion de la Terre. Lieu de la confrontation finale : le stade et ses hampes d'éclairage géant pour former une « piste d'atterrissage ».
- 6- Faire un attentat pour attirer l'attention sur leur cause. Lieu de la confrontation finale : le grand amphithéâtre pendant une visio-conférence.

- 7- Ressusciter leur idole. Lieu de la confrontation finale : le cimetière indien.
 - 8- Sucrer le sang de tout ce qui passe à leur portée. Lieu de la confrontation finale : les dortoirs.
 - 9- Prendre le contrôle des cerveaux des étudiants. Lieu de la confrontation finale : le local qui permet de diffuser des messages vocaux sur le campus, dans les bureaux de l'administration.
 - 10- Braquer la caisse de l'association des étudiants alors que le *Spring Break* local se prépare : horreur !! Lieu de la confrontation finale : la cafétéria.
 - 11- Provoquer un cataclysme naturel pour tout raser. Lieu de la confrontation finale : la plage.
 - 12- Faire le maaaaaanaal mais en fait on se rend compte que les méchants sont pas ceux qu'on croit mais justement leurs ennemis qui veulent les discréditer (ex : si vous aviez tiré CIA, les méchants sont en réalité les services secrets chinois qui se faisaient passer pour la CIA). Lieu de la confrontation finale : au choix.
 - 13- Organiser un suicide collectif, une des connaissances des PJ faisant partie des victimes potentielles. Lieu de la confrontation finale : la forêt.
 - 14- Se faire connaître au maximum, avoir sa tête en gros plan sur les couvertures des magazines. Lieu de la confrontation finale : le grand amphithéâtre pendant une visio-conférence.
 - 15- Attirer à eux toutes les étudiantes canons du campus. Lieu de la confrontation finale : un endroit qu'ils prennent pour un dortoir de filles.
 - 16- Éliminer toute forme de vie, considérée comme porteuse de virus, de maladies, de bactéries, beurk (ennemi possible : le médecin). Lieu de la confrontation finale : le cabinet médical du campus.
 - 17- Faire du campus la base de départ de la conquête de la Californie d'abord, du monde ensuite (ennemi possible : Carlo Torantini). Lieu de la confrontation finale : le bureau du directeur de l'Université.
 - 18- Mettre en place un réseau pour écouler de la drogue à grande échelle sur le campus. Lieu de la confrontation finale : le siège du *gang*, au bureau de l'association des étudiants.
- Mais aussi : Piller, violer, tuer, « tuez les tous dieu reconnaîtra les siens », « quoi il faut une raison ? », « j'ai manqué d'affection », retrouver son honneur...

TABLEAU 3 : ALLIES

- 3- Des étudiantes sexy vêtues de jupes à carreaux
- 4- Des membres de l'équipe de football US
- 5- La CIA
- 6- Des *geeks*
- 7- Carlo Torantini (directeur général de l'université)
- 8- Tom Hicks (directeur des services techniques)
- 9- Le révérend Harry C.O. Vair
- 10- L'infirmière Kun Hi-Lin-Ghus
- 11- Le shérif Éric Cartman
- 12- Des professeurs fous
- 13- La mère d'un des PJ
- 14- La grand-mère d'un des PJ
- 15- Un groupe de *rock*
- 16- Des voyous qui vont se repentir pendant l'aventure
- 17- Un gars en collant moulant qui se prend pour un super-héros
- 18- Un gars avec des épines sur la tête qui prétend être Jésus

Mais aussi : une des confréries de l'université, un ancien ennemi des PJ, une petite fille de six ans (petite sœur d'un des PJ ?), un créateur de jeux vidéos, un cinéaste ou un romancier « poète maudit », des dieux vikings, des animaux sauvages doués de conscience, des descendants des Indiens qui vivaient sur le site du campus, des travailleurs mexicains (*Machete* !)...

TABLEAU 4 : OBJET DE RESOLUTION

- 3- Une vieille cassette vidéo. Localisation : vieux vidéo-club en ville.
- 4- Un katana sacré. Localisation : le musée du campus.
- 5- Une voiture équipée d'armes futuristes et possédant une conscience. Localisation : le garage.
- 6- Un livre ancien. Localisation : la bibliothèque du campus.
- 7- Un disque vinyle contenant des inédits de Jimi Hendrix. Localisation : les archives de la bibliothèque.
- 8- Un truc en train d'être mis au point par des chercheurs. Localisation : les laboratoires.
- 9- Des bonbons aphrodisiaques. Localisation : le bureau de l'association des étudiants.
- 10- Une bombe neuronale. Localisation : les laboratoires.
- 11- Une poupée gonflable. Localisation : la chambre d'un étudiant.
- 12- Un revolver avec des balles en argent gravées de runes magiques. Localisation : le temple.
- 13- Une clé USB. Localisation : les bureaux de l'administration.
- 14- Un programme informatique. Localisation : les laboratoires.

15- Un coffre-fort. Localisation : en mer à trente mètres de profondeur.

16- Un vieux parchemin avec une formule magique. Localisation : le temple.

17- Un gadget dans un paquet de céréales. Localisation : une chambre d'étudiant.

18- Un bazooka. Localisation : enterré dans la forêt.

Mais aussi : un ampli de 1500W, un livre de jeu de rôle, une bougie parfumée, un *pin's* « Yes We Can », un tank de la Seconde Guerre mondiale...

TABLEAU 5 : PROBLÈME À GÉRER

3- Le directeur réclame le secret absolu, menaçant de renvoyer les PJ en cas de médiatisation de l'affaire.

4- Les partiels ont lieu à un moment où les PJ sont en pleine action.

5- Un groupe d'enfants en bas-âge passe dans le coin.

6- Il fait un horrible temps de chien.

7- Une panne générale de courant survient (on est en Californie, ne l'oubliez pas !).

8- Problème familial grave pour un PJ qui demande son intervention (frère qui fugue...).

9- Des manifestations massives sur le campus (contre la guerre ?) se déroulent.

10- C'est le jour du « Big One » : un tremblement de terre sans précédent ébranle les lieux (on est en Californie, ne l'oubliez pas !).

11- Une alerte à la bombe (une vrai, avec des fils et qui fait tic-tac) oblige à évacuer les bâtiments.

12- Un grave incendie se déclare dans le bâtiment des chambres des étudiants.

13- Un groupe de *rock* culte joue le soir : toute la journée des étudiant(e)s errent par milliers ivres ou drogués sur le campus.

14- Le gouverneur de Californie doit arriver sous peu.

15- Un(e) étudiant(e) tombe fou/folle amoureux d'un des PJ, le suivant à la trace.

16- C'est la journée « portes ouvertes » à la fac.

17- Un groupe de PNJ cherchent à concurrencer les PJ pour résoudre l'affaire avant eux, commettant des gaffes à la pelle.

18- Un des PJ tombe malade (migraines violentes...) ou se blesse (jambe ou bras cassé...).

Mais aussi : le MJ est furieux, les PJ doivent se dédouaner d'une accusation grave portée contre eux (viol ?), les comptes en banques des PJ sont bizarrement bloqués, un ennemi revient leur faire payer leurs dettes...