

# CAMPUS

NAME : \_\_\_\_\_

**WE ARE THE**



**Kingley Herald**  
journal fondé en 1969 - directeur : Simon Ezechias - sell price : ...  
...quent le campus

**WOMEN**

*W.O.Man*

une aide de jeu pour

# CAMPUS

**STUDIO**



> **Retrouvez-nous sur...**

- [facebook.com/desix.integral](https://www.facebook.com/desix.integral)
- Twitter : [@Studio09\\_CB](https://twitter.com/Studio09_CB)
- Instagram : [cedricb\\_s09](https://www.instagram.com/cedricb_s09)
- [studio09.net](https://www.studio09.net) : matériel à télécharger  
(fiches de personnage, aides de jeu...),  
actualités, concours...

> **Nos points de vente :**

- Notre boutique : [studio09.net](https://www.studio09.net)
- Sur DriveThruRPG/RapideJdr : <https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3478/Studio-09>
- Sur Lulu.com : <https://www.lulu.com/spotlight/d6integral>

> **Crédits**

Textes : Cédric B.

Contact : [d6integral@gmail.com](mailto:d6integral@gmail.com)

Tous droits réservés.



# Les mecs (les vrais) de la White Organization of Man (W.O.Man)

Une aide de jeu pour *CAMPUS*

*Une organisation raciste et anti-féministe qui s'appelle la W.O.Man ? Il n'y a que dans Campus qu'on peut voir ça !*

## Le mot de l'éditeur

Le soir (pour nous) de l'assaut sur le Capitole, les images nous ont immédiatement fait penser à notre cher *Campus*, le jeu de rôles le plus bête du monde. Mais la farce a viré à la tragédie et on a préféré enterrer notre idée d'un scénario basé sur cette folle équipée.

Pour autant, il y avait toute une matière qui n'a cessé de nous titiller. À l'occasion du 1<sup>er</sup> avril, on propose donc cette aide de jeu, pour soigner le pire par le rire.

## Présentation générale

La White Organization of Man (W.O.Man) a été créée en réplique au mouvement Black Lives Matter par des groupuscules suprématistes racialistes blancs pro-mâles. Son objectif est d'infiltrer les universités pour (on les cite) « y lutter pied à pied avec l'invasion de la French Theory, les attaques des SJW, les confusionnistes du gender ».

Les membres de la W.O.Man aiment les discours grandiloquents et les citations compliquées. Mais, vu le nom qu'ils ont donné à leur propre organisation, on comprendra que ce ne sont pas forcément des lumières...

## **Organisation et modes d'action**

La W.O.Man est totalement décentralisée. Elle s'organise en groupes au niveau des universités dans lesquelles elle est implantée. Ces antennes communiquent via Telegram et Parlour. Par ces réseaux, elles échangent des informations et, parfois, montent des actions communes. Mais, le plus souvent, chacun agit dans son coin. Les polémiques entre groupes de la W.O.Man sont par ailleurs récurrentes. Il en faut de peu pouvoir s'écharper sur tel ou tel sujet.

Au niveau local, les membres du White Organization multiplient les actions dans l'ombre : coller des stickers dans les toilettes, troller les comptes de leurs « ennemis »... Récemment, ils ont ouvert une cagnotte afin de récolter des fonds pour inviter Éric Zemmour en tournée américaine.

Concrètement, les membres de la W.O.Man passent surtout du temps à boire de la bière et fumer des joints en se gargarisant d'exploits imaginaires. Quand ils sont nombreux, ils trouvent cependant le courage d'organiser des petites manifestations publiques, brandissant pancartes et drapeaux, dans une atmosphère qui rappelle la montée vers le Capitole du 6 janvier 2021.



## **Mode de vie**

Faire partie de la W.O.Man, c'est une sorte (on a bien dit « une sorte ») d'art de vivre. Chaque moment de sa vie doit être « mâle » et « blanc ». Les hommes de la W.O.Man ne boivent pas d'eau (transparente, sans couleur et donc transraciale à leurs yeux). Ils s'abreuvent de lait (blanc). Mais comme le lait vient de la vache, une femme, ils préfèrent le lait d'amande. De même pour la viande, afin de manger de la viande de mâles blancs, ils ne mangent que du poulet.



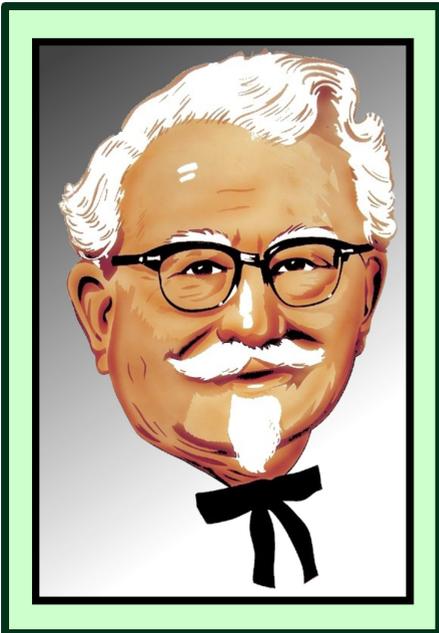
*Une de ces  
boissons est  
prisée par nos  
esthètes de la  
W.O.Man.  
Saurez-vous  
deviner  
laquelle ?*

## ***Une aide de jeu pour CAMPUS***

En termes d'hygiène, les membres de la W.O.Man s'enduisent très régulièrement de crème solaire à haut indice de protection, afin d'éviter de bronzer et que leur peau reste le plus blanche possible.

Bien évidemment, vous l'aurez compris, leurs animaux de compagnie sont nécessairement blancs, ce qui n'empêche pas une certaine fantaisie : les alligators blancs sont ainsi très prisés.

Les loisirs favoris des membres de la W.O.Man sont, bien sûr, les échecs, le jeu de go et le jeu de dames, qui mettent en scène un affrontement entre blancs et noirs. Mais ils ont du mal à jouer ensemble, car personne ne veut jamais prendre les noirs... Beaucoup s'adonnent à la musique, car sur les partitions une blanche vaut deux noires. Mais comme le blues, le gospel, le jazz ou le rap sonnent trop « noirs », ils tentent de monter des orchestres de musique de chambre et de jouer du Jean-Sébastien Bach. Avec un succès des plus relatifs...



*Eat American,  
Eat Sanders.  
Du poulet blanc  
de blanc.*

## Figures typiques

On reprend ici la photographie de couverture pour proposer trois figures typiques de membres de la W.O.Man.

### L'homme bison

Étudiant en biologie, l'homme-bison s'est endormi au cours d'une expérience de dissection et un voisin facétieux lui a greffé le chef de l'animal sur la tête. Toujours sous l'emprise de psychotrope, le garçon ne s'est encore rendu compte de rien. Sans réelle qualité propre, l'homme-bison possède une certaine énergie qui lui permet de réaliser parfois des actions étonnantes.



*« Comment ça, j'ai des cornes sur la tête ? »*

En termes de jeu : Lancez 2D pour tout jet de l'homme-bison, sauf en Biologie (3D). L'homme-bison possède 3PD et trois niveaux de blessure.

## **Le prophète barbu**

Le prophète barbu l'assure : il parle à Donald Trump par l'esprit. D'ailleurs, il est probablement une réincarnation de Donald Trump, le vrai ayant été assassiné par l'État profond en 1961 (ce n'était pas Kennedy dans la voiture à Dallas, mais bien Trump. Kennedy, lui vit sur une île du Pacifique avec Jim Morrison, Elvis Presley et Michael Jackson). Cet étudiant en littérature sait se montrer d'autant plus convaincant qu'il est lui-même convaincu de tout ça. S'il reste souvent en retrait dans les actions, il n'en possède pas moins une certaine autorité sur les membres de la W.O.Man de la F.U.C.K.



**« Vous me voyez flou ? C'est la preuve que je suis habité par les esprits. »**

En termes de jeu : Lancez 2D pour tout jet du prophète barbu, sauf en Littérature (3D) et en Éloquence (5D). Le prophète possède 1PD et deux niveaux de blessure.

## Le porte-drapeau

Étudiant en licence de mathématiques, le porte-drapeau est celui qui s'occupe de tous les aspects concrets de l'organisation des actions menées par la W.O.Man. Sa grande spécialité est la confection de pancartes et de drapeaux. Ce n'est ni un idéologue ni un beau parleur (pour tout dire il aurait d'autant plus de mal à aligner deux idées que bien souvent il n'en a qu'une). Mais dans son domaine il faut preuve d'une certaine efficacité.



## ***Une aide de jeu pour CAMPUS***

En termes de jeu : Lancez 2D pour tout jet du porte-drapeau, sauf en Mathématiques (3D). Corpulent, le porte-drapeau possède quatre niveaux de blessure. Quand le porte-drapeau brandit son drapeau durant une action, tous les membres de la W.O.Man bénéficient d'1D bonus à leurs jets. Si, à l'inverse, son drapeau est mis à terre, ils subissent tous une pénalité d'1D à leurs jets. Le porte-drapeau possède 1PD.

## **Pour jouer**

L'aide de jeu ici présente peut être utilisée de différentes manières.

### **1. Utiliser la W.O.Man comme élément de décor**

Sans que les PJ n'interagissent directement avec des membres de la W.O.Man, vous pourriez leur décrire certains autocollants, des affiches, la tenue d'un happening en mode « Capitole ».

Il s'agit ici seulement de donner de la couleur (blanche...) à une scène. Mais cela peut aussi préparer un futur scénario qui impliquerait directement la W.O.Man.

### **2. Faire de la W.O.Man une intrigue secondaire**

Dans le cadre d'un scénario, les PJ pourraient devoir s'opposer à la W.O.Man, un de ses membres possédant un objet ou une information nécessaire pour la suite de l'aventure. Un lieu auquel les PJ voudraient accéder pourrait aussi faire l'objet d'un blocus organisé par la W.O.Man.

Plus difficile à gérer, les PJ pourraient même devoir nouer une alliance avec l'Ordre. Il leur faudrait se montrer convaincants, voire se faire accepter à force de discours et en réussissant toute une série d'épreuves initiatrices et de tests.

### **3. Mettre la W.O.Man au centre d'une intrigue**

Les PJ pourraient se retrouver face à la W.O.Man, à devoir lutter pour le contrôle du campus de la F.U.C.K. L'affaire prendrait une tournure particulière quand les hommes de la W.O.Man signeraient un pacte avec des vampires, ces êtres à la peau si blanche. Le point de départ du scénario pourrait être une enquête tournant autour d'étudiants retrouvés vidés de leur sang, des étudiants aux profils assez similaires : sexualité non hétéronormée, personne non-blanche...



*Un problème d'auto-bronzant ?*

Plus difficile à mettre en scène, de manière indépendante ou dans la suite de la proposition précédente, les PJ pourraient être amenés à infiltrer la W.O.Man, pour en identifier les leaders et, surtout, déjouer un projet d'attentat sur le campus. Une tâche qui pourrait s'annoncer difficile pour certains profils de PJ. Mais dans un jeu loufoque comme *Campus*, il n'y a pas de limite...

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

*The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.*

1. Definitions: (a)«Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)«Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)«Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, moto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must afx such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial Organisation, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc. **PRODUCT IDENTIFICATION:**

Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



# Commandez l'intégrale de *CAMPUS* à prix cassé

Sur notre [boutique en ligne](#)

- > les 4 livres « papier » pour 50€, frais de port compris,
- > les 4 pdf pour 15€,
- > les 4 livres « papier » + les 4 pdf pour 60€, frais de port compris.

