

L'Université Miskatonic

Clubs, organisations et fraternités (version MJ)

Le document que vous lisez en ce moment est basé sur le supplément « L'Université Miskatonic » pour la 6ème édition de l'Appel de Cthulhu. Il reprend l'intégralité des clubs présentés dans le livre et y rajoute quelques intrigues ou quelques informations issues de ma propre campagne.

Cette version est destinée uniquement au MJ, et ne devrait jamais se retrouver entre les mains de vos joueurs. Elle contient de fait de nombreux spoilers, qui ne pourraient que gâcher le plaisir du jeu s'ils étaient révélés autrement qu'en cours de partie.

Chaque groupe est défini de la façon suivante :

Titre du groupe :

« *Éventuel surnom du groupe* »

Descriptif du groupe, avec les informations majeures fournies dans le supplément V6... ou tout du moins ce que vos joueurs devraient en savoir. Vous remarquerez que certains groupes décrits ne sont pas indiqués dans la version destinée aux joueurs de ce document. Pour intégrer de tels groupes, il faudra en effet que les PJ apprennent leur existence.

Ab Oculis : Dans ces encarts, vous trouverez les informations sur les secrets des organisations. Certains sont liés à l'essence-même de l'organisation, d'autres aux actes de ses membres. Dans tous les cas, vous y trouverez de quoi rajouter un peu de Mythe dans la vie étudiante de vos personnages.

Statut étudiant : Modificateur à la compétence *Statut Universitaire* par semestre, pour la participation au club ou à l'organisation.

Bonus :

1/2 PE : Bonus pour la dépense d'un demi point d'emploi du temps.

1 PE : Bonus pour la dépense d'un point d'emploi du temps complet

Vous remarquerez que le système de points d'emploi du temps (« points de contrôle » dans le supplément Miskatonic) est utilisé ici d'une façon un peu détournée par rapport à sa version originelle. Au lieu de donner un bonus unique au Statut Universitaire de l'étudiant, les organisations le font progresser à chaque semestre. De ce fait, le Statut Universitaire varie plus facilement, et gagne encore plus d'importance en jeu.

De même, je me suis permis d'attribuer des bonus divers à chaque club, afin de récompenser les joueurs sortant des sentiers battus, et de leur donner envie d'explorer Miskatonic autant que possible.

Bonne lecture, et si cette aide de jeu vous a plu ou que vous avez quelque chose à redire dessus n'hésitez pas à me le faire savoir sur <http://trapezohedron-fulminant.over-blog.com/> ou par mail à shindranel@hotmail.fr

Shindranel

L'Élite du Campus :

Le Sénat Étudiant :

Véritable aboutissement social pour étudiants de dernière année remarquables, le Sénat Étudiant comprends l'intégralité du gouvernement étudiant de Miskatonic. Il est chargé de désigner le responsable de la fête de visite des anciens étudiants (le « Homecoming Day »), de nommer les membres du « comité d'attitude du campus », de défendre les étudiants risquant l'expulsion et d'initier ou appuyer les actions disciplinaires contre les fraternités ou sororités (ce qui est extrêmement rare, du fait du nombre de « Grecs » au sein du Sénat). Il répond de ses actes au Doyen des étudiants, qui participe à la plupart de ses réunions.

Il est composé d'un représentant en dernière année élu de chaque faculté ou département, bien noté dans ses matières principales et au comportement exemplaire. Sont également élus un président, un vice-président, un secrétaire et un trésorier, ce qui porte le total à 32 membres (les 28 représentants et les 4 membres du bureau). Les élections ont lieu chaque printemps, et donnent lieu à des campagnes particulièrement féroces.

Ab Oculis : Totalelement dominé par les fraternités, le Sénat Étudiant est le lieu d'affrontement privilégié entre ces dernières. Quand viennent les élections, chaque fraternité ou sororité tente de faire élire son candidat tout en éliminant ceux de ses rivales. Si, théoriquement, les campagnes électorales doivent être exemplaires, elles sont en réalité gérées dans le plus pur style américain : tous les coups y sont permis, tant que le public regarde ailleurs.

Statut étudiant : +5 % (+8 % pour un membre du bureau)

Bonus :

1/2 PE : +1d6-1 en *Bureaucratie*.

1 PE : +1d10 en *Bureaucratie*.

Le Comité d'Attitude du Campus :

Chargé de maintenir un niveau de ferveur athlétique au sein du corps étudiant, le comité d'attitude est un havre pour les mondains et ceux qui aiment être au centre de l'attention. Ils organisent les soirées avant et après les matchs, décorent les devantures des magasins environnants et s'assurent que personne à Arkham ne puisse oublier que les Blaireaux de Miskatonic sont voués à la victoire. Ils sont aussi chargés d'organiser le Homecoming Day et le Carnaval, deux piliers de la vie du campus.

Ses membres sont nommés par le Sénat Étudiant, mais tout étudiant souhaitant s'investir peut participer aux activités annexes et espérer, à l'occasion, attirer l'attention.

Statut étudiant : +4 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 -1 en *Persuasion*.

1 PE : +1d10 en *Persuasion*, et le joueur peut inventer et mettre en place un événement sur le campus de Miskatonic.

Les Cheerleaders :

Ouvert aux hommes et aux femmes, ce club un peu spécial regroupe les étudiants et étudiantes les plus extravertis et attirants du campus. Nombre d'entre eux, de fait, appartiennent à des fraternités, et ont de forts liens avec le comité d'attitude. Chargés de motiver les foules pendant les événements sportifs, les cheerleaders utilisent divers moyens pour cela : alors que l'équipe féminine chante et manifeste, l'équipe masculine stimule les encouragements à l'aide de mégaphones et d'appels à la foule. Aucun numéro sportif impliquant des contacts entre hommes et femmes n'a bien sûr lieu.

N'importe qui peut se proposer pour rejoindre les Cheerleaders, mais la compétition est féroce pour y être accepté.

Ab Oculis : La compétition est encore pire au sein des Cheerleaders, qui est régit par une hiérarchie extrêmement stricte. Craignant pour leur position, plusieurs membres des Cheerleaders ont récemment mis la main sur un rituel issu des ouvrages interdits de la bibliothèque Orne, qui leur permettrait de développer un charme surnaturel. Ils l'ignorent, mais ledit rituel implique l'invocation de Shub-Niggurath, pour qui la notion de « charme » est toute relative. Les occultistes en herbe n'ont pas encore cédé à la curiosité, mais si leur position devait être menacée ils n'hésiteraient pas.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Persuasion*.

1 PE : +1d10 en *Persuasion*, +1 point en APP pour le semestre concerné.

Le Club de la Clé d'Argent :

Organisation nationale consacrée à l'excellence académique et scolaire. Pour l'intégrer, il est nécessaire d'être en troisième ou dernière année, et d'avoir une moyenne académique de 3.3 ou plus. L'adhésion se fait sur invitation, et est à vie.

Le Club ne demande que peu d'investissement, les membres ne se réunissant qu'une fois par an, au cours d'un dîner de gala des plus prestigieux. D'éminents membres de Miskatonic, comme l'auteur Robert Carter ou le docteur Herbert West en ont fait partie pendant un temps.

Ab Oculis : Le nom du club n'a, en théorie, aucun rapport avec la clé d'argent dont se servira Randolph Carter pour accéder aux contrées du

rêve. Cependant, si vous le souhaitez, rien ne vous empêche de partir sur l'idée d'une boucle du temps ayant permis à Carter d'influencer sur la création du club, des années auparavant. Si c'est le cas, peut-être a-t-il même laissé quelques indices occultes à destination de qui saurait les trouver...

Statut étudiant : +1D3 %

Bonus :

Ne demande pas de dépense de point d'emploi du temps. Ajoute +1D3 % au Crédit du personnage par semestre.

Le Fourreau et la Lame :

Groupe regroupant les meilleurs éléments de Miskatonic. On y retrouve des membres de tous les départements de l'Université, unis par leur excellence scolaire. Ses membres se reconnaissent à l'écusson qu'ils arborent fièrement sur leur veste, au niveau du cœur.

Véritable fraternité informelle, le Fourreau et la Lame s'intéresse à tout étudiant nommé sur la liste du doyen. Si le candidat potentiel confirme ses capacités et parvient à se maintenir au sommet (et que sa réputation académique n'est pas trop sulfureuse), il pourrait bien être invité à rejoindre l'organisation.

L'inscription ne se fait que sur invitation, et est considérée comme une consécration pour l'étudiant, désigné de facto comme un des meilleurs de son domaine.

Ab Oculis : S'il n'est pas déjà dans une fraternité, tout étudiant remarqué par le Fourreau et la Lame sera presque automatiquement intégré aux Sigma Phi, qui se sont arrangés au fil des années pour toujours garder un nombre de membres conséquents au sein du groupe. En agissant de la sorte, ils s'assurent de toujours conserver l'élite de Miskatonic sous leur coupe.

Statut étudiant : +4 %

Bonus :

Ne demande pas de dépense de point d'emploi du temps. Le joueur peut, une fois par partie, faire intervenir un étudiant d'élite de n'importe quelle section pour lui venir en aide.

Clubs de sport :

- Club de Football (Réservé aux hommes)
- Club de Hockey sur glace (Réservé aux hommes)
- Club de Hockey sur gazon (Réservé aux femmes)
- Club d'Aviron (Réservé aux hommes)
- Club de Basket-ball (Un club pour chaque sexe)
- Club de Base-ball (Réservé aux hommes)
- Club de Gymnastique (Un club pour chaque sexe)
- Club de Natation (Mixte)
- Club de Plongée (Mixte)
- Club d'Équitation (Mixte, pratique hors-campus)
- Club de Ski (Mixte)
- Club de Badminton (Mixte)
- Club de Tennis (Un club pour chaque sexe)
- Club de Golf (Mixte)
- Club d'Escrime (Mixte, mais les femmes y sont rares)
- Club de Boxe (réservé aux hommes)

Statut étudiant : 0

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 dans la compétence sportive liée.

1 PE : +1d10 dans la compétence sportive liée, possibilité de faire partie de l'équipe de l'Université, plus tout autre bonus particulier qui dépendrait du sport en question.

Groupes Artistiques :

Les Acteurs de l'Université :

Pour compenser l'absence de cours de théâtre, le département des Beaux-Arts entretient un metteur en scène de théâtre au sein de l'Université, dont la tâche est de monter chaque année six pièces de qualité pour l'édification de la communauté. Troupes et personnel sont tous volontaires, et ne reçoivent aucun crédit académique pour leur travail. Les représentations annuelles doivent contenir une pièce du théâtre grec classique, deux œuvres élisabéthaines, une pièce écrite par un américain vivant ou mort, une écrite par un européen vivant ou mort et une nouvelle pièce écrite par un membre de la communauté universitaire. De plus, il est devenu traditionnel pour les acteurs de jouer chaque année la pièce « Le Cavalier Sans Tête » pour les enfants d'Arkham, à l'occasion d'Halloween.

Seule contrainte pour intégrer les Acteurs : être étudiant de l'Université, professeur, membre du personnel ou parent d'une personne répondant à une de ces trois conditions. Le reste de la sélection se fait sur le talent théâtral et la motivation.

Ab Oculis : Le groupe de Théâtre a obtenu il y a des années un exemplaire de la pièce « Le Roi en Jaune », qui dort pour l'instant dans un carton avec d'autres pièces potentielles. Si elle devait être jouée, les conséquences à Arkham seraient dramatiques.

Statut étudiant : +3 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Pratique Artistique (Théâtre)*

1 PE : +1d10 en *Pratique Artistique (Théâtre)*, le personnage récupère un rôle majeur dans une des pièces de l'année.

Les Bohémiens:

« Ces bons-à-riens »

Plus groupement social qu'organisation, les Bohémiens de Miskatonic forment un groupe d'étudiants peu appréciés, connus sur le campus pour leurs mœurs peu orthodoxes voire scandaleuses. Quel que soit le domaine, ils se revendiquent de l'avant-garde, que ce soit en art, en littérature, ou au niveau de la morale (pour autant qu'ils aient une morale). Les rumeurs d'amour libre, de débauche alcoolique, de magie noire et de nihilisme intellectuel vont bon train à leur sujet, et provoquent bien souvent l'indignation des Arkhamites, des plus conservateurs aux plus modérés. Cependant, pour quiconque cherche un moyen de se libérer des normes de la société et passer de bons moments à citer Baudelaire ou Huysmans, les Bohémiens sont une compagnie de plus agréable.

Le groupe est ouvert à tous, mais les candidats doivent savoir que trop s'en approcher nuira forcément à leur réputation sur le campus.

Ab Oculis : Dirigé par Asenath/Ephraïm Waite, les Bohémiens ne sont qu'une façade pour dissimuler l'existence d'un petit cercle occulte voué à l'étude de la sorcellerie et du Mythe. L'existence du Cercle Intérieur est un secret que seul les Bohémiens apprennent avec le temps. Waite espère former de futurs cultistes afin de renforcer son cercle, ou à défaut trouver des volontaires naïfs pour ses rituels dépravés.

Statut étudiant : De -1 % à -5 %, selon la discrétion du PJ sur le sujet.

Bonus :

1/2 PE : +1d6-1 en *Culture Artistique* ou *Pratique Artistique (au choix)*, apprend l'existence du Cercle intérieur.

1 PE : +1dl0 en *Culture Artistique* ou *Pratique Artistique (au choix)*, peut tenter de rejoindre le Cercle Intérieur.

La Chorale

« *Ces gens-là* »

De loin le groupe le plus méprisé du campus, cette chorale pour hommes entretient une relation passionnée mais à sens unique avec le chant *a capela*. Connus pour leurs harmonies discordantes et leur tendance à se produire en public dès que possible, la chorale ne bénéficie d'aucun soutien sur le campus, et ne survit qu'en raison de l'acharnement de ses membres, décidés à faire partager leur art au plus grand nombre.

L'entrée dans la chorale est automatique pour toute personne le désirant. Tout nouveau venu sera accueilli à bras ouverts, et trouvera dans ce groupe hétéroclite des confrères issus de toutes les facultés, unis par l'amour du chant.

Statut étudiant : -3 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la Chorale une fois par partie, +1d6-1 en *Pratique Artistique (Chant)*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir l'intégralité de la Chorale une fois par partie, +1dl0 en *Pratique Artistique (Chant)*.

La Fanfare de Miskatonic

« *The Marching Miskies* »

Organisation officielle tombant hors de la juridiction des Beaux-Arts, la Fanfare se distingue par son comportement tapageur et ses goûts parfois douteux. Leurs bruyants défilés en uniforme sont difficiles à rater, de même que leurs répétitions dans les sous-sols du mémorial Carter, peu appréciés des professeurs des salles avoisinantes. De plus, une partie de la communauté universitaire hors-Miskatonic ne leur a jamais pardonné l'affront fait à la femme du président de l'Université Brown avec leur reprise humoristique de Bill Bailey. Ils jouissent cependant du soutien d'une bonne majorité du campus de Miskatonic, dont le plus notable est celui du Président Wainscott, pour qui toute université

moderne se doit d'avoir sa fanfare. Nul ne sait comment ils financent leurs instruments, et beaucoup soupçonnent qu'une infime partie des fonds de l'Université terminent dans leur poche d'une façon ou d'une autre.

N'importe qui peut rejoindre la Fanfare à condition d'avoir un minimum de talent musical, un bon sens du rythme et un solide esprit de corps. Sans être une fraternité réelle, les membres de la Fanfare font front face à toutes les difficultés, et de tels liens ont tendance à s'étirer dans le temps.

Statut étudiant : +5 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la Fanfare une fois par partie, +1d6-1 en *Pratique Artistique (Musique)*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la Fanfare deux fois par partie, +1dl0 en *Pratique Artistique (Musique)*.

Le Groupe de Jazz

Bien que la plupart des universitaires n'aient que peu d'affinité avec ce genre de musique, le groupe de jazz de Miskatonic est assez populaire au sein du corps étudiant, et leurs concerts improvisés sur les pelouses du Quadrilatère sont assez communs dans la vie du campus. Ce groupe informel répète deux fois par semaines dans une salle de classe oubliée de la résidence Locksley, au grand désespoir des professeurs avoisinants.

L'entrée dans le groupe de jazz se fait au talent et à la motivation. Les nouveaux membres sont rares, et doivent rapidement se mettre au niveau du reste du groupe afin de ne pas nuire à la qualité de l'ensemble.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Pratique Artistique (Chant)*

1 PE : +1dl0 en *Pratique Artistique (Chant)*

Clubs académiques :

Les Bras de l'Atlas:

Groupe informel de discussion étudiant l'impact de l'homme sur le monde naturel, les Bras de l'Atlas se réunit régulièrement au Desolate Highway Café. Le club, dirigé par un étudiant diplômé en biologie, est soutenu par le Dr. Anglais, botaniste passionné. Certaines opinions qui y ont été avancées (en particulier sur la place de l'homme dans l'écosystème, et le fait que l'industrie puisse être, à terme, nuisible) ont parfois choqué l'opinion, donnant au groupe une réputation parfois peu flatteuse.

Tout volontaire est le bienvenue au club, pour peu qu'il fasse preuve d'esprit critique et soit capable de supporter la contradiction.

Ab Oculis : Le fondateur et leader du groupe, Douglas Merrit, est un cynique convaincu que la disparition de l'humanité est inéluctable, voire même nécessaire. S'il devait en apprendre plus sur la place de l'homme dans l'univers il ferait un cultiste de choix, qui servirait avec ferveur tout maître non-humain qui lui prometttrait un « retour à la normal » de l'équilibre naturel.

Statut étudiant : -1 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Biologie.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Biologie. Accès aux serres de l'Annexe Scientifique.

Ceux qui creusent en dessous :

« Les taupes », « Ceux qui creusent », « Les ratteurs »

Ce groupe non-officiel se consacre à l'exploration et à l'entretien des tunnels du campus. Plus à l'aise sous terre qu'au niveau du sol, ils sont connus pour leur discrétion et leur caractère de reclus. Cependant, le groupe a organisé plus d'une fête sauvage dans les tunnels, au grand dam de l'administration. Ils sont également en charge de Misky, le blaireau mascotte de l'école.

Quiconque voudrait rejoindre "Ceux qui creusent" devrait déjà réussir à leur mettre la main dessus. Il n'y a pas de représentant officiel, et la plupart des membres ne le revendiquent pas ouvertement, et sont plutôt doués pour se faire oublier...

Ab Oculis : « Ceux qui creusent » sont particulièrement exposés au Mythe, étant sans le savoir régulièrement en contact avec le Petit Peuple, les goules d'Arkham et les inscriptions laissées sur les murs des tunnels par le Culte des Sorcières (ou pire). La plupart des membres du groupe sont conscients qu'il y a quelque chose sous l'Université, et tous s'accordent sur le fait que les tunnels les plus profonds sont à éviter comme la peste.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 -1 en *Orientation*, découvre une entrée des tunnels.

1 PE : +1d10 en *Orientation*, découvre deux entrées des tunnels.

Le Club de Chimie :

Un des piliers du campus, depuis l'établissement de la faculté des sciences. Soutenu par le Dr. Shear, le club se réunit chaque mois et a régulièrement accès aux laboratoires et salles de travaux pratiques hors des horaires de cours. Ses membres s'aident les uns les autres pour leurs projets, discute des dernières découvertes et innovations et, de façon générale, passent un bon moment entre passionnés. On notera que les fonds du club semblent avoir largement augmenté depuis peu, et qu'en parallèle les fraternités se sont découvertes une étrange capacité à provoquer des explosions colorées pendant leurs farces sur le campus...

Tout volontaire sera accueilli à bras ouverts au club de chimie, mais seul ceux ayant un véritable intérêt pour la matière y trouveront leur place, les autres se retrouvant juste perdus au milieu d'interminables débats scientifiques.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Chimie.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Chimie, le personnage a accès à l'annexe scientifique et aux substances qui y sont conservées.

Le Club d'Études Archéologiques :

Principalement constitué d'étudiants suivant amoureusement les exploits si romantiques et aventureux des archéologues, ce groupe se rassemble chaque mois au musée pour échanger les derniers récits sur les expéditions en cours, et se tenir informé des découvertes récentes. Soutenu par le Dr. McTavish, du département d'archéologie, il est arrivé plusieurs fois que des membres du clubs soient emmenés sur des sites de fouille proche d'Arkham.

Ab Oculis : Les lieux où ont lieu les fouilles du club ne sont pas anodins, et sont choisis par la direction de l'université, elle même influencée par le Culte des Sorcières. Les artefacts découverts par les étudiants sont récupérés par les agents du Culte, qui ne les rendront au musée que s'ils s'avèrent dénués de tout intérêt occulte.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Archéologie.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Archéologie, participation à des fouilles à proximité d'Arkham.

Le Club de Français :

Seul club de langue du campus à avoir tenu plus d'un semestre. Ses membres se consacrent aux "bons mots" de la langue de Molière. Menés par le Dr. Laurent, du département des langues modernes, ils bénéficient du patronage de donateurs extérieurs à l'Université. Le club se rassemble les dimanches après-midi pour un dîner rempli de conversations ininterrompues.

L'entrée dans le club est libre, mais un certain niveau de français (ou une réelle motivation à maîtriser la langue, pour un débutant) est nécessaire.

Ab Oculis : Secrètement lié aux franc-maçons et à l'Étoile Orientale, qui le financent et l'utilisent pour étendre leur influence au sein de Miskatonic. Le docteur Laurent est lui-même un maçon convaincu, mais ne voit en Miskatonic qu'un moyen d'obtenir de l'influence. Il ignore tout des secrets occultes de l'université.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Français, le personnage apprend les liens du club avec les Franc-Maçons.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Français, +1d6 -1 en *Langue (Français)*, le personnage attire l'attention des Franc-Maçons, et reçoit des avances de l'organisation (financement de sa scolarité, etc).

Le Crieur de l'Université Miskatonic

« *Le pleurnicheur* »

Le journal hebdomadaire étudiant, édité au sein de l'Université. Malgré une équipe relativement réduite (trois étudiants-reporter et un rédacteur en chef), le Crieur est difficile à rater pour qui passe régulièrement sur le campus. Un numéro est généralement constitué de deux doubles-pages pliées en deux (soit huit pages), miméographiées et recouvertes de texte. Le journal ne compte ni images ni publicité. Il est assemblé dans un petit local du bâtiment Hoyt, sous la surveillance du Dr. Ames, à la fois professeur référent et censeur. Le Crieur est distribué tous les vendredis, et comporte (en plus des nouvelles locales et des éditoriaux) une partie destinée aux petites annonces du campus, et une rubrique « messages personnels ».

L'équipe du Crieur accepte toutes les candidatures, mais se réserve le droit de refuser les volontaires sans avoir à justifier sa décision. De bonnes capacités en anglais et un amour de l'investigation sont des qualités appréciées.

Ab Oculis : Les journalistes du Crieur sont long d'être aveugles, et se sont depuis longtemps rendu comptes que des choses étranges se trament à Miskatonic. Cependant, le docteur Ames s'assure que rien ne puisse être publié sur le sujet, ce qui frustre énormément les membres de la

rédaction. Ils rêvent de mettre la main sur une preuve irréfutable des mystères locaux et de l'exposer aux yeux de tous, quitte à passer outre le rédacteur en chef.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 -1 en *Baratin*, *Persuasion* ou *Anglais*.

1 PE : +1d10 en *Baratin*, *Persuasion* ou *Anglais*, et accès aux archives du Crieur pour le semestre à venir.

Le Journal de Brownstone :

Un groupe vaguement organisé se consacrant à la mise en relation des étudiants vivant hors du campus. Le nom est trompeur: le club ne produit aucun journal, mais distribue régulièrement des prospectus sur les événements extérieurs, les rassemblements prévus ou la politique de la ville sur divers sujets. Il organise également parfois de petits événements ou des soirées dansantes pour les "hors-campus", et les représente à l'occasion au Sénat étudiant.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 % en *Contacts & Ressources* à Arkham.

1 PE : +1d10 % en *Contacts & Ressources* à Arkham, tire une rumeur supplémentaire au début de chaque scénario.

Les Sceptiques

Menés par un cynique charismatique de troisième année, cette poignée d'étudiants se dévoue à la lutte contre la superstition et le mysticisme. Fermement rationnels, ils mènent des expériences sur tout phénomène "occulte" ou pouvoir médiumnique qui leur arrive à l'oreille, cherchant à prouver de manière irréfutable que les manifestations paranormales ne sont, en réalité, qu'un tas de mensonges et élucubrations bien humain.

Tout étudiant désireux de se consacrer à la lutte pour la rationalité et la vérité est le bienvenu. En revanche, les sceptiques se révéleront une compagnie fort peu plaisante pour les défenseurs de l'occulte et de la parapsychologie.

Ab Oculis : Paradoxalement, les Sceptiques disposent probablement de la base de recherche la plus complète de l'Université sur le surnaturel. Leurs dossiers recouvrent la grande majorité des phénomènes étranges observés dans la région, toujours complétés d'une explication plus ou moins rationnelle. Les cas les plus étranges, pour lesquels aucune explication n'a été trouvée, sont juste étiquetés « à approfondir ».

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Occultisme*, le personnage apprend une rumeur sur les cultes et occultistes du campus.

1 PE : +1d10 en *Occultisme*, le personnage apprend deux rumeurs sur les cultes et occultistes du campus.

La Société d'Astronomie d'Arkham :

Fondé par le professeur Billings, ce club entretient le « dôme d'astronomie » et organise des nuits d'observation des étoiles tout au long de l'année. Un nombre surprenant d'étudiants signe pour les séances de printemps, principalement pour pouvoir rester dehors après le couvre-feu en compagnie d'étudiantes, si on en croit certaines mauvaises langues.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Astronomie.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Astronomie, accès aux instruments de façon régulière, tolérance pour un bris de couvre-feu par scénario.

La Société de Danse Écossaise Royale:

Assez actif sur le campus, ce club organise régulièrement parades et festivals où ses membres apparaissent dans leurs plus beaux atours. Les spectateurs sont activement encouragés à participer aux danses, et le club a ainsi trouvé plusieurs membres hors de Miskatonic, démarche tolérée par l'administration grâce au soutien du professeur McTavish, qui supervise l'organisation. Récemment, le groupe s'est enrichi d'une paire d'excellents joueurs de cornemuse, ce qui n'a fait que renforcer la qualité de leurs activités.

Le club est ouvert à tous, sans distinction de licence ou d'années. D'éventuels étudiants écossais feront même l'objet d'insistantes démarches de recrutement.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Pratique artistique (Danse)*

1 PE : +1d10 en *Pratique artistique (Danse)*, +1d6 - 1 en *Pratique artistique (Musique)*

La Société des Débatteurs :

Un groupe d'analyses pointues sponsorisé par la faculté de droit. Ses membres remplissent la rubrique courrier de presque chaque numéro du Crieur, attaquant généralement les histoires parues dans le numéro précédent ou se lançant dans de longues disputes épistolaires avec un correspondant dont l'opinion leur semble infondée. Régulièrement, la Société organise des débats sur des sujets allant de la politique locale à

d'obscur points de philosophie et d'éthique. Il est fréquent que des professeurs participent à ces joutes oratoires, en tant que "conférenciers invités".

L'entrée dans la Société des débatteurs est libre, et n'implique aucune contrainte. Les membres sont cependant tenus responsables des positions qu'ils défendent, et une opinion trop radicale ou nouvelle affirmée trop clairement pourrait avoir de lourdes conséquences sur la réputation d'un étudiant imprudent.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 -1 en *Persuasion*.

1 PE : +1d10 en *Persuasion*.

La Société de Reconstitution Médiévale :

Ce groupe de passionnés organise chaque hiver une énorme fête médiévale, complétée par plusieurs représentations musicales. Ses membres sont principalement des étudiants en histoire aimant rire et manger, et les activités de la société se résument la plupart du temps à des réunions en petit comité et à des ateliers cuisine ou costume. Tout volontaire est le bienvenue dans le club.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Histoire.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Histoire, +1d6 - 1 en *Escrime*, *Bricolage* ou *Pratique artistique (musique)*.

La Société d'Ingénierie de Miskatonic :

Un des clubs les plus illustres du campus, dont les réalisations sont presque légendaires. Les étudiants en ingénierie de toutes sortes s'y retrouvent pour discuter des innovations pratiques, et s'aider les uns les autres dans leurs projets et leurs devoirs. Soutenu par le Dr. Abbot et le Dr. Pabodie, il se lance au moins une fois par an dans un exploit secret d'ingénierie, qu'il est généralement difficile de manquer une fois qu'il a été accompli.

Le club est réservé aux étudiants ayant choisi l'ingénierie comme matière principale, ou à ceux démontrant de grandes capacités dans ce domaine, et ayant réussi à se faire remarquer par les membres.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Ingénierie, +1d6 -1 en *Bricolage*.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Ingénierie, +1d10 en *Bricolage*, participation à l'exploit de l'année du club.

Les Vétérans des Guerres Futures :

Organisation répandue dans toutes les universités de la Nouvelle-Angleterre, les vétérans sont une organisation semi-politique, fondée durant le premier mandat du président Wilson pour protester contre l'entrée en guerre de l'Amérique dans le conflit européen. Le temps a passé, et désormais le chapitre de Miskatonic n'est plus qu'un groupe social rassemblant tout ce que le campus compte de mécontents politisés. Les vétérans sont fermement attachés aux valeurs conservatrices américaines, et n'hésitent pas à manifester quand ils les estiment menacées.

Un volontaire souhaitant rejoindre les vétérans sera jugé par les membres du club, et ne sera réellement intégré qu'une fois que ses opinions et ses motivations auront été disséquées et étudiées. Les candidatures d'étudiants issus des minorités, quelles qu'elles soient, sont systématiquement rejetées.

Ab Oculis : Les vétérans peuvent déjà sembler bien extrêmes à vos investigateurs, mais ils ne sont que la porte d'entrée d'un groupe bien pire : une milice en puissance qui se fait appeler « Les Patriotes ». Aucun rapport avec le Mythe, pour le coup : ce groupuscule extrémiste et violent n'a qu'une seule menace en tête, et elle n'est pas verte et tentaculaire mais rouge, armée d'une faucille et d'un marteau. Pour plus d'informations, regardez dans la section « sociétés secrètes ».

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Contacts et Ressources*

1 PE : +1d10 en *Contacts et Ressources*, et le personnage apprend l'existence des Patriotes (et peut y postuler).

Fraternités et sororités

Sigma Phi :

Les « Sigs »

Première fraternité de Miskatonic en terme d'influence, les Sigma Phi dominent la scène sociale. Issus des plus grandes familles du Massachusetts, ils sont rarement concernés par les actions disciplinaires, et sont réputés pour faire preuve d'une arrogance élitiste en de nombreuses circonstances. Malgré cela leurs fêtes restent incontournables sur le campus, et nombre de jeunes étudiants font tout pour s'attirer leurs bonnes grâces, avec l'espoir fou (quoique pas impossible) d'être finalement intégré à la fraternité après des années de bons et loyaux services.

Statut étudiant : +3 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité une fois par partie, +1d6-1 en *Crédit*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité deux fois par partie, +1d10 en *Crédit*.

Delta Phi :

Les « Delts »

Plus nombreux que leurs rivaux de Sigma Phi, les Delta Phi sont cependant moins influents sur le campus. Ils compensent cela par une fidélité à la fraternité décuplée, et par la « pugnacité de vrai américain » dont ils s'enorgueillissent régulièrement. Leurs farces sont connues pour leur ampleur colossale, et sont connues (et redoutées) sur tout le campus.

Statut étudiant : +2 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité une fois par partie, +1d6-1 en *Crédit*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité deux fois par partie, +1d10 en *Crédit*.

Gamma Delta :

Les « Gamma Delts », les « Gams » (insultant)

Principale sororité du campus, les Gamma Delta forment l'élite sociale féminine de Miskatonic. Elles ne possèdent pas de maison de sororité, mais plusieurs appartements et pensions sont habitées uniquement par des sœurs. Elles organisent chaque année un pique-nique de printemps qui représente un des moments phares de la vie sociale à Miskatonic. Traditionnellement, la May Queen fait partie de la sororité, ou y es intégrée peu de temps après son élection.

Statut étudiant : +3 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la sororité une fois par partie, +1d6 -1 en *Crédit*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la sororité deux fois par partie, +1d10 en *Crédit*.

Autres fraternités :

Pi Delta Epsilon : Rassemble les meilleurs étudiants journalistes.

Pi Kappa Delta : Rassemble les meilleurs étudiants en médecine légale, plus importante fraternité professionnelle du campus..

Kappa Pi : Rassemble les meilleurs étudiants en art.

Alpha Psi Omega : Rassemble les meilleurs acteurs du campus, et les passionnés de théâtre.

Bêta Bêta Bêta : Rassemble les meilleurs étudiants en biologie.

Statut étudiant : +1 %

Bonus :

1/2 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité une fois par partie, +1d6 -1 en *Crédit*.

1 PE : Le joueur peut faire intervenir un contact au sein de la fraternité deux fois par partie, +1d10 en *Crédit*.

Sociétés secrètes :

Les organisations suivantes ne sont pas connues des PJ, et ne devraient être accessibles que sous certaines conditions. Vous noterez l'absence des sociétés occultes les plus actives d'Arkham (Oeil d'Amara, Cabale Armitage, Culte des Sorcières...); ce guide se voulant centré sur Miskatonic et la vie étudiante, il n'avait pas pour vocation de détailler ces organisations, qui méritent plus qu'un simple paragraphe dans une liste.

Le Cercle Intérieur des Bohémiens :

Constitué d'Asenath Waite et de ses fidèles les plus proches, ce groupuscule secret se consacre directement à la sorcellerie et à l'étude des arts occultes. Les réunions mélangent entre rituels répugnants, discussions sur les secrets de l'univers et orgies. Seuls les étudiants ayant attiré l'attention d'Asenath ont la possibilité d'intégrer le groupe, et si l'un d'entre eux venait à poser problèmes le retour de bâton occulte se montrerait particulièrement violent.

Certains membres du groupe sont au courant de l'existence du Culte des Sorcières, et cherchent activement à contrecarrer ses plans.

Statut étudiant : 0, -40 % à -60 % si le groupe était découvert.

Bonus :

1/2 PE : +1d10 en *Occultisme*, +1d4 -1 en *Mythe de Cthulhu*.

1 PE : +1d10 en *Occultisme*, +1d6 -1 en *Mythe de Cthulhu*, peut obtenir l'accès à un livre du Mythe possédé par Asenath.

Les Crânes :

Fraternité la plus secrète du Campus et sujet d'une myriade de légendes, ce groupe secret regroupe les étudiants les plus méritants de Miskatonic à ses yeux, ce qui revient à dire qu'il sélectionne tout ceux qui ont une chance de marquer leur domaine à la sortie de l'Université. Le chapitre des Crânes de Miskatonic est aussi ancien que l'Université, et ne rend de compte à aucun de ses pairs dans les autres universités de l'Ivy League. Très attachés au secret, les membres des Crânes étudient attentivement chaque dossier, en s'assurant que le candidat est fiable et saura tenir sa langue. Tout doute est éliminatoire.

Les membres des Crânes ont bien senti que quelque chose d'étrange se trame à Miskatonic, et cherchent activement à identifier les forces en présence sur le campus. S'ils devaient découvrir l'existence du Mythe de Cthulhu, ils se lanceraient à corps perdu dans son étude, voyant là une source de puissance impossible à négliger. Bien vite, le chapitre de Miskatonic se changerait en rassemblement de cultistes amateurs, et avancerait à grand pas sur la voie de sa propre destruction.

Statut étudiant : +3%

Bonus :

1/2 PE : +1d10 en *Crédit*, +1d6 -1 en *Contacts & Ressources*.

1 PE : +1d10 en *Crédit*, +1d10 en *Contacts & Ressources*, +1d10 en *Connaissance Universitaire (Miskatonic)*

Les Étudiants pour une Démocratie Industrielle :

La gauche radicale du campus, soigneusement cachée au sein du corps étudiant. Une petite bande de bolchéviks en puissance, décidée à agir pour favoriser l'inévitable révolution à venir. Très peu nombreux (ils ne sont que 5 en 1928), ils sont toujours ravi d'accueillir de nouveaux camarades dignes de confiance, mais se montrent également extrêmement méfiants (à juste titre). Leurs actions se résument en grande partie à quelques tracts maladroits ainsi qu'à des slogans socialistes mal orthographiés tracés à la craie sur les allées du Quadrilatère.

Tous issus de familles riches, les membres des E.D.I sont extrêmement naïfs, et ne parviennent pas à comprendre pourquoi leurs efforts pour radicaliser le prolétariat d'Arkham échoue systématiquement. Ils n'ont qu'une vision très romantique de la lutte des classes et de ce qui se passe dans la Russie des bolchéviks.

Statut étudiant : 0, -15% si découvert

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Discrétion* et *Baratin*.

1 PE : +1d10 en *Discrétion* et *Baratin*, et le personnage a le sentiment de s'engager contre les inégalités.

Les Patriotes :

Sous-groupe constitué des étudiants les plus conservateurs des Vétérans des Guerres Futures, les Patriotes se voient comme le rempart de l'Amérique face à l'inévitable invasion socialisto-bolchévique. Pour eux, chaque Arkhamite devrait être formé aux armes, et se préparer à défendre le libre marché et la constitution américaine (ou au moins soutenir les candidats les plus conservateurs aux élections, par pur esprit civique). Fermés, d'esprit, agressifs et potentiellement dangereux, les Patriotes sont une véritable menace pour tout étudiant qui chercherait à remettre en question les conventions sociales.

Ils se réunissent une fois par mois dans les collines d'Arkham, pour débattre de l'évolution de la société américaine et s'entraîner au tir tous ensemble. Ils organisent également des sessions de formation aux premiers soins, compétence indispensable pour le conflit à venir.

Actuellement, le groupe (constitué d'une dizaine d'étudiants) cherche à identifier les auteurs des messages de propagande socialistes trouvés sur les allées du campus, afin de les faire expulser avant qu'ils ne contaminent plus d'étudiants. Si besoin, ils sont prêts à recourir à la

violence physique pour arriver à leurs fins, ce qui amènera probablement un jour à l'exclusion de l'intégralité du groupe.

Statut étudiant : 0, -5% si découvert

Bonus :

1/2 PE : +1d6 - 1 en *Arme à feu (au choix)* et en *Premiers Soins*.

1 PE : +1d10 en *Arme à feu (au choix)* et en *Premiers Soins*.

Le Cercle de la Tour d'Ivoire :

Moins société secrète que groupe extrêmement exclusif et peu habitué à faire parler de lui, le Cercle de la Tour d'Ivoire est un petit rassemblement de philosophes qui se rassemble chaque semaine pour un dîner accompagné de débats en tout genre. Fondé et dirigé par Emma Kolstad, une « étudiante diplômée perpétuelle » de LL&A, ce groupe n'a rien de bien exceptionnel si on excepte sa capacité à tout remettre en cause et à débattre de n'importe quel sujet.

On y trouve certains des individus les plus ouverts d'esprit du campus, ainsi que quelques professeurs (et professeurs en devenir) quand l'occasion s'en présente. En soi, le Cercle n'a aucun rapport avec le Mythe, et est totalement inoffensif, mais il représente une fausse piste parfaite pour une bande d'Investigateurs trop zélés et prompts à voir des complots partout.

Statut étudiant : 0

Bonus :

1/2 PE : +30 % sur les tests d'examen en Philosophie, +1d6 -1 en *Persuasion*.

1 PE : +30 % sur les tests d'examen en Philosophie, +1d10 en *Persuasion*.