

# THOMAS RENARD

## BACKLOG

## BACKLOG – THOMAS RENARD

---

### Fils narratifs ouverts

#### 1. QUI A TUE THOMAS ?

- Indices session 01 : quelqu'un qui connaît la scierie de Sunset Woods, qui savait que Thomas y serait
- **Austin Moore = suspect trop facile** — sur la liste Holt "à surveiller" mais sans preuve directe. Canon = bully, pas meurtrier établi. Ne pas conclure prématurément.
- Piste centrale : Garrett Sharpe (silhouette photo + plaque partielle) → lien à Marzoni
- **Session 02** : téléphone — photo scierie, numéro inconnu ("dernier avertissement"), message Camille Fontaine

#### 2. POURQUOI COLE SAIT ?

- Partiellement résolu : connaît le phénomène depuis longtemps
- Quelqu'un qu'il aimait est "resté" — Kyle Holt ? Ou son fils (Theodora — père biologique Cole) ?
- Cole est père biologique de Theodora (secret canon) — ça renforce son intérêt à protéger le lycée
- Ouvert : pourquoi interdit à Holt d'enquêter ? Se protège lui-même (paternité) ou protège Theodora ?

#### 3. IAN EN DANGER ?

- Confirmé. Mais Ian n'est pas un agneau : trafic testostérone via Marzoni, zones d'ombre propres
- **Session 02** : Holt dit à Starla Wood "son fils est sur la liste" → Starla va agir
- Tension : Starla Wood (shérif) protège Ian avec ses méthodes à elle — peut bloquer l'enquête de Thomas

#### 4. LES NOYÉES DE LA BAIE

- Kyle Holt noyé dans la baie (2009)
- Flash session 01 : lumières sous l'eau dans la baie la nuit

- Theodora connaît les légendes locales
- À creuser : les tunnels sous la scierie donnent sur la baie (Andrea)
- Lien potentiel : phénomène lié aux disparitions régulières de Snake Bay sur des décennies

## 5. LA SCIERIE DE SUNSET WOODS

- Plan dans le dossier Holt avec croix rouges — accès condamné
- Cole interdit formellement d'y aller
- Flash session 01 : *"Tu n'aurais pas dû venir..."* + quelque chose de froid contre la gorge
- **Session 02** : photo = silhouette + plaque partielle → Garrett Sharpe (à confirmer sans nommer)

## 6. CAMILLE FONTAINE

- Message le 31 octobre : *"J'ai vu quelque chose. Rappelle-moi dès que tu peux."*
- Héritières de Snake Bay, gravitait autour d'Austin Moore
- A vu quelque chose la nuit du 31 octobre — est-elle en danger ?

## 7. LES SECRETS DE 2001 (A OUVRIR — JASON LEMOINE)

- Graffiti dans les toilettes bât. D : *"Je sais ce que tu as fait en 2001, beau gosse !"* Cole efface, réapparaît
- Jason Lemoine (secrétaire du proviseur) : Dom Barrett a découvert via 29A qu'il aurait dû être exclu dans les années 90 pour une affaire grave
- Thomas (fantôme, accès nocturne, Télékinésie) pourrait fouiller dans les archives ou le bureau de Lemoine

## 8. GARCIA + LEILANI AMARU (A OUVRIR — SESSION 3+)

- Garcia retrouvé mort (suicide officiel) au Hollow Pine Motel l'an dernier. Amaru a assuré l'intérim.
- Lily Edenfield a vu la shérif Wood récupérer un papier dans la main du cadavre de Garcia
- Amaru était en relation avec Timothy Marzoni au lycée (liaison secrète, ancienne)
- Si Marzoni est lié à la mort de Thomas → Amaru est une connexion à ne pas ignorer

## 9. DOM BARRETT / 29A (A OUVRIR — QUAND ?)

- Dom a accès à tout le réseau admin via un vieux PC ("29A") qui "lui parle"
- Thomas (fantôme) pourrait interagir avec 29A différemment — entité ? Système qui perçoit les morts ?
- Dom a découvert que Lemoine aurait dû être exclu — Thomas pourrait utiliser ça

---

## A faire

- Révéler le contenu du téléphone (session 02)
- Première confrontation directe avec Ian — montrer sa complexité, pas juste sa fragilité
- Identifier Garrett Sharpe sans le nommer encore (photo scierie)
- Contacter Camille Fontaine
- Comprendre le lien Kyle Holt / Noyées / scierie
- Poser à Cole "la bonne question" (selon Andrea)
- Clarifier motivation de Cole : paternité Theodora ou Kyle Holt ?
- Introduire Lemoine comme fil narratif (session 3+)
- Observer Dom Barrett / 29A (session 3+)

## ETAT-JEU

## ETAT DE JEU — THOMAS RENARD

Mis à jour après : Session 01 (2025-12-03)

Heure en jeu : ~10h00

Lieu : Terrain de sport de Snake High (Theodora l'attend avec le téléphone chargé)

---

## Stats

Stat	Valeur
Sexy	-1
Glacial	-1
Impulsif	+1
Ténébreux	+2

Degâts : 0 / 4

Progressions : 0 / 5

Conditions actives

**Traumatisé** — dû à sa mort et au traumatisme persistant

Ascendants

Personnage	Direction	Valeur
Theodora Kham	sur Thomas	2
Ian Wood	Thomas sur Ian	1

## Inventaire spectral

- **Téléphone** (personnel) — était chez Theodora pour charge. Contenu à révéler session 02.

## Actions utilisées (session 01)

- Télékinésie ×3 : carnet Holt, verrou chambre Ian, tiroirs bureau Holt
- Emprise spectrale : non utilisée

## FICHE TECHNIQUE

### THOMAS RENARD – FICHE PERSONNAGE (FANTÔME)

**Campagne** : les-fantomes-de-snake-high

**Système** : Monsterhearts 2

**Mue** : Fantôme

**Dernière mise à jour** : 2025-12-03

---

## Identite

- **Nom** : Thomas Renard
- **Âge** : 17-18 ans
- **Statut** : MORT (il y a un mois) — interne à Snake High
- **Origine** : Milieu pauvre, problèmes à la maison

## Foyer

- **Mère** : petits shifts de caisse / ménage de nuit à Snake Bay, souvent épuisée mais présente.
- **Père** : maintenance / mécanique en horaires décalés, travail irrégulier lié aux infrastructures locales.
- **Logement** : petit mobile home / logement loué à **Basandere Grove**, le quartier le plus pauvre de Snake Bay.

- **Tonalité** : manque d'argent, fatigue, tensions, mais pas forcément rupture totale.
- **Lucas Renard** : grand frère adulte ; il a quitté le foyer et ne vit plus à la maison.

## Apparence

Beau, soigné malgré tout. Tics nerveux de l'épaule. Regard troublant. Brun aux yeux verts. Barbe de trois jours entretenue. Cheveux mi-longs. Long manteau adapté au climat côtier de Snake Bay.

---

## Statistiques

Stat	Valeur	Description
Sexy	-1	Pas doué pour allumer
Glacial	-1	Ni froid ni distant
Impulsif	+1	Réactif, émotif
Ténébreux	+2	Mystérieux, effrayant

---

## Actions de Mue

### TRAUMATISME PERSISTANT (AUTOMATIQUE)

Quand quelque chose rappelle la mort de Thomas, il gagne la condition *traumatisé*. Quand quelqu'un l'aide à s'en débarrasser → 1 XP chacun.

### TELEKINESIE

Déplacer des objets sans les toucher (utilisée ×3 en session 01 : carnet Holt, verrou chambre Ian, tiroirs bureau).

### EMPRISE SPECTRALE

Prendre brièvement le contrôle du corps de quelqu'un d'autre. Non encore utilisée.

---

## Demon Interieur

**Déclencheur** : Perte de contrôle, stress intense, sentiment d'être ignoré ou impuissant.

**Effet** : Devient invisible. Personne ne peut le voir, sentir sa présence ou entendre sa voix. Peut toujours interagir avec les objets inanimés.

**Échappatoire** : Quelqu'un prend acte de sa présence et montre qu'il souhaite qu'il soit à ses côtés.

---

## Mort

Élément	Détail
Quand	Il y a un mois (~début novembre)
Où	Scierie de Sunset Woods
Comment	Assassinat — emmené de force
Indices	Flash session 01 : " <i>Tu n'aurais pas dû venir...</i> ", quelque chose de froid contre la gorge
Corps	Non retrouvé officiellement. Dossier classé : "a quitté la ville"
Téléphone	Confisqué 2 jours avant sa mort par Warren Holt (récupéré en session 01)

---

## Relations

### THEODORA KHAM (*CONFIDENTE – EX LEA MARCHAND*)

- **Groupe** : Gothique, témoin privilégié
- **Lien** : Confidente secrète. Voit Thomas, sent sa présence (pression dans les oreilles avant un orage)
- **Secret** : Elle SAIT qu'il est mort et revenu
- **Ascendants** : 2 ascendants SUR Thomas
- **Notes session 01** : A accepté de charger le téléphone. A demandé un au revoir *avant* que Thomas parte — "*Pas comme la dernière fois.*"

### IAN WOOD (*PROTEGE – EX MAX DURAND*)

- **Groupe** : Club de théâtre, fils de la shérif Starla Wood
- **Lien** : Thomas veille sur lui la nuit (chambre 217 — Thomas était en 214)
- **Danger** : Sur la liste de Holt "à protéger". Cole : "*Celui qui a tué ce garçon sait peut-être aussi pour le gamin.*"
- **Ascendants** : Thomas a 1 ascendant
- **État session 01** : Dort mal, cauchemars, a maigri, a arrêté le théâtre depuis 3 semaines. A murmuré "*...reste...*" dans son sommeil.

- **Complexité canonique** : Ian n'est pas un agneau. Il a fait son coming out l'an dernier (trans) et se procure de la testostérone via Timothy Marzoni (patron du Bloody Hell) en échange de livraisons. Il a tardé à appeler les secours lors de l'overdose de Cameron chez lui. Sa vulnérabilité est réelle, mais il a sa propre zone d'ombre — Thomas le protège sans tout savoir de lui. **Ne pas le jouer comme victime passive.**

## GEORGE COLE (*FIGURE MYSTERIEUSE – EX M. DELACROIX*)

- **Rôle** : Concierge de Snake High
- **Secret** : SAIT que Thomas est mort et revenu. Connait le phénomène depuis longtemps. *"Snake Bay retient ses morts depuis des générations."*
- **Quelqu'un qu'il aimait** est "resté" avant de finalement partir (Kyle Holt ?)
- **Attitude** : Interdit à Holt d'enquêter. Post-it au dossier : *"Laissez tomber, Warren. C'est pas votre histoire. – G.C."*

## WARREN HOLT (*FIGURE D'AUTORITE AMBIGUE – EX M. BERTRAND*)

- **Rôle** : Responsable des internes, ex-adjoint de police
- **Frère** : Kyle Holt, noyé dans la baie (2009) — photo de famille trouvée en session 01
- **Enquête** : En secret sur la disparition de Thomas. Dossier RENARD/SUNSET WOODS/CONFIDENTIEL avec plan de la scierie.
- **État session 01** : Paranoïaque depuis le carnet tombé + le téléphone disparu. Réunion urgente avec Cole à 7h00.

## AUSTIN MOORE (*SUSPECT NON CONFIRME – EX AURELIEN VAUQUELIN*)

- **Groupe** : Snakes (football), leader, dyslexique non diagnostiqué
- **Statut** : Sur la liste Holt "à surveiller" — raison inconnue
- **Piste** : Lien *possible* avec la mort de Thomas, pas encore établi. Canon : bully, complexé, violent mais pas meurtrier avéré. Le désigner coupable trop tôt serait une erreur. Attendre les indices du téléphone.
- **Complexité canonique** : Craint de décevoir ses parents, protège sa réputation, a tabassé Ben. A une connexion inattendue avec Saul Morgendorffer (chasseurs).

## Objectifs

- Découvrir qui l'a tué et pourquoi (indices : scierie de Sunset Woods, numéro inconnu, Garrett Sharpe)
- Comprendre pourquoi Cole sait des choses (PARTIELLEMENT résolu)

- Protéger Ian Wood
  - Résoudre ce qui le retient dans ce monde
- 

## Degâts

1	2	3	4
[]	[]	[]	[]

## Conditions actives

- Traumatisé** (*acquis session 01 — les flashes de la Dérive*)

## Progressions

1	2	3	4	5
[]	[]	[]	[]	[]

## Inventaire spectral

- **Téléphone** (batterie morte) — volé dans le bureau de Holt. Chez Theodora pour chargement.

## INTENTION

### FICHE D'INTENTION - BRUME-SUR-LAC-THOMAS

**Campagne** : les-fantomes-de-snake-high

**Univers** : Snake Bay, Oregon (Snake High)

**Systeme** : Monsterhearts 2 (Powered by the Apocalypse)

**Personnage** : Thomas Renard (Fantome), 17-18 ans

**Date creation** : 2025-12-08

---

## Intention du Joueur

### intention:

ton: mystere-drame-social

fond: horreur-adolescente

limites: [] # Pas de lignes rouges specifiques (limites Claude par default)

themes: emergents # Reveles par les actions (moves) Monsterhearts

objectif\_pj: PROTEGER (ceux qu'il aime, agir sur le reel malgre la mort)

### ton\_souhaite:

intensite: 6 # Moderee - dangers reels mais moments de respiration

espoir: 6 # Incertain - l'espoir se merite, pas de garantie

realisme: 6 # Equilibre - le surnaturel a sa logique, mystere preserve

### approche\_jeu:

respect\_regles: strict # Les actions (moves) PJ et MC guident la narration

themes: emergents # Pas de themes forces, ils naissent du jeu

structure: play\_to\_find\_out

surcouche: saccado # Framework solo pour equilibrer l'histoire

# Jauge Narrative SACCADO

### jauge\_narrative:

profil: prudent

valeur\_actuelle: 7

max: 11

reference: `content/systemes/monsterhearts/saccado-rules.md`

# A CORRIGER - relire `saccado-rules.md` pour le bon fonctionnement

---

## Questions SACCADO

### 1. TON GENERAL

**Reponse : Mystere + Drame Social** (Horreur en fond)

Thomas enquete sur sa propre mort tout en naviguant les dynamiques sociales du lycee. L'horreur n'est pas frontale mais ambiante : le lac, les Noyees, l'invisibilite, la scierie. Le drame adolescent (amities, rivalites, secrets) reste au premier plan — c'est Monsterhearts.

### 2. INTENSITE (1-10)

**Reponse : 6/10** (Moderee)

- Dangers presents mais gerables
- Le meurtrier existe, Max est potentiellement en danger
- Moments de tension alternes avec des scenes de connexion
- Pas d'oppression permanente

### 3. ESPOIR (1-10)

**Reponse : 6/10** (Incertain)

- Thomas peut reussir ou echouer selon ses choix
- Pas de happy ending garanti, pas de tragedie forcee
- L'espoir se merite par les actions et les relations
- Possibilite de paix, mais aussi de disparition definitive

### 4. REALISME (1-10)

**Reponse : 6/10** (Equilibre)

- Le surnaturel a ses propres regles internes
- On n'explique pas tout — le mystere fait partie du jeu
- Les pouvoirs de Thomas (Telekinesie, Emprise spectrale, Demon Interieur) suivent la fiction

- Les Noyees, les autres fantomes, Delacroix : coherence sans rigidite

## 5. THEMES A EXPLORER

**Reponse : Emergents** (guides par les actions Monsterhearts)

Les themes ne sont pas pre-definis. Ils emergeront naturellement des actions :

- Allumer quelqu'un
- Tenir tete a quelqu'un
- Fuir
- Faire du mal
- Manipuler
- Et les actions specifiques du Fantome (Telekinesie, Emprise, Demon Interieur)

**Themes potentiels** (non forces) :

| Theme | Lien avec Thomas |

|-----|-----|

| Invisibilite | Etre ignore, le Demon Interieur, ne plus compter |

| Protection | Veiller sur Max, Lea — moteur principal |

| Identite | Qui etait Thomas ? Qui est-il maintenant ? |

| Secrets | Les non-dits du lycee, Delacroix, la scierie |

| Frustration | Vouloir agir sur le reel, echouer |

| Connexion | Besoin d'etre vu, reconnu, aime malgre la mort |

| Justice | Que faire du meurtrier une fois decouvert ? |

## 6. LIMITES NARRATIVES (LIGNES ROUGES)

**Reponse** : Aucune ligne rouge specifique

Le joueur fait confiance aux limites par default de Claude :

- Violence sexuelle explicite : non
- Contenu pedopornographique : non
- Torture gratuite : non

**Autorise** (dans l'esprit Monsterhearts) :

- Relations adolescentes intenses

- Manipulation et violence psychologique
- Mort de PNJs (consequences narratives)
- Themes sombres (deuil, culpabilite, vengeance)
- Sexualite adolescente (implicite, non graphique)

## 7. OBJECTIF PRINCIPAL DU PERSONNAGE

**PROTEGER** : Empêcher que le mal arrive à ceux qu'il aime.

C'est le propre du Fantôme : vouloir agir sur la réalité et souffrir de ce manque d'accomplissement. Thomas veut protéger Max, veiller sur Lea, peut-être même sur d'autres. Mais il est coincé entre deux mondes.

**Sous-objectifs** (emergents du jeu) :

1. **Decouvrir** qui l'a tué et pourquoi
2. **Protéger** Max (cible potentielle)
3. **Comprendre** le mystère Delacroix et les autres fantômes
4. **Resoudre** ce qui le retient dans ce monde

---

## Ce que le Joueur Veut Explorer

**THOMAS VEUT :**

- Protéger Max et Lea
- Agir sur le réel malgré sa condition de fantôme
- Comprendre sa mort
- Être vu, reconnu, ne pas disparaître

## Fond du Personnage

Thomas vient d'un foyer tendu : disputes, fatigue, argent compté, et une sensation persistante de devoir tenir bon. Il s'est réfugié dans la défense des opprimés et dans l'associatif pour respirer ailleurs que dans cette ambiance-là.

Il n'est pas pressé de rentrer chez ses parents non par manque d'amour, mais parce qu'il redoute ce qu'il pourrait y trouver. Son frère a laissé une blessure plus nette encore : Thomas lui en veut de l'avoir abandonné du jour au lendemain avec les parents.

Ses vrais appuis se sont donc déplacés vers l'école et le milieu associatif, où il trouve plus facilement des amis et des points d'ancrage.

Quand Thomas parle de "chez lui", il pense autant au moral de la maison qu'à sa propre capacité à garder une raison d'espérer.

## THOMAS CRAINT :

- Devenir invisible (Demon Interieur)
- Echouer a proteger ceux qu'il aime
- Ne jamais savoir pourquoi il est mort
- Disparaitre definitivement sans resolution

## QUESTIONS THEMATIQUES :

1. Peut-on proteger les autres quand on est soi-meme impuissant ?
  2. Thomas meritait-il ce qui lui est arrive ?
  3. Que signifie "partir" pour un fantome — paix ou neant ?
  4. Les vivants peuvent-ils vraiment voir Thomas, ou voient-ils ce qu'ils veulent voir ?
- 

# Approche de Jeu

## PHILOSOPHIE

- **Play to find out** : Les details de la mort, le meurtrier, les Noyees — tout sera revele en jeu
- **Les actions guident** : Les moves Monsterhearts (PJ et MC) determinent la direction narrative
- **Pas de themes forces** : Ils emergent naturellement des situations

## ACTIONS CLES DU FANTOME

| Action | Usage narratif |

|-----|-----|

| **Traumatisme persistant** | Flashbacks, condition "traumatise", moments de fragilite |

| **Telekinesie** | Interaction avec le monde physique, indices, protection |

| **Emprise spectrale** | Moments intenses, possession, prix a payer |

| **Demon Interieur** | Invisibilite totale, isolation, besoin d'etre vu |

## ACTIONS MC A PRIVILEGIER

- Annoncer une menace hors-champ

- Reveler une verite malvenue
- Mettre quelqu'un en danger
- Offrir un choix impossible

---

## Carte GPS (Lieux)

Les 5 lieux de depart. Nouveaux lieux debloques en jeu selon les tirages.

| # | Lieu | Description |

|---|-----|-----|

| 1 | **Snake High** | Bâtiment principal, couloirs, salles de classe |

| 2 | **Internat** | Chambre 214 (ancienne chambre de Thomas, intacte), chambre 217 (Ian Wood), couloirs nocturnes |

| 3 | **Snake Bay / l'Inlet** | Sombre, légendes des Noyées de la Baie, brouillard permanent |

| 4 | **Scierie de Sunset Woods** | Lieu de la mort de Thomas, condamnée, plan dans le dossier Holt |

| 5 | **Terrain de sport** | Point de rendez-vous avec Lea, entrainements |

### 11. REFUGE

*A determiner en jeu* — Le lieu ou Thomas se sent en securite, son ancrage.

**Lieux potentiels** (a debloquer) :

- Bureau de Delacroix
- Bureau de Bertrand
- Foret de sapins
- Centre-ville de Snake Bay (Main Street)
- Maison des Vauquelin
- Cimetiere
- ...

---

## Carte Relationnelle (Factions)

7 factions + entrees speciales. Nouveaux PNJ debloques en jeu selon les tirages.

### 1. HERITIERS

*Enfants des notables locaux. Dirigent sans en avoir l'air, tout passe par eux.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Aurelien Vauquelin** | Leader des soirees | Antagoniste, jaloux, suspect potentiel |

| **Camille Forestier** | Heritiere | Rumeurs de couple avec Thomas (faux) |

| **Bastien Morel** | Suiveur | Execute les basses oeuvres d'Aurelien |

## 2. SPORTIFS

*Equipe de handball et satellites. Solidaires en surface, competition feroce en dessous.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Kevin Brandt** | Capitaine | A definir |

| **Lea Marchand** | Gardienne de but | Confidente, SAIT que Thomas est mort, 2 ascendants sur Thomas |

| **Hugo Petit** | Sportif | A definir |

## 3. ARTISTES

*Club theatre, musique, marginaux chics. Se croient au-dessus du systeme.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Salome Kessler** | Artiste | Tourne autour de Max |

| **Maxime "Max" Durand** | Guitariste classique | Meilleur ami/protege, croit Thomas disparu, Thomas a 1 ascendant |

| **Nina Voronova** | Artiste | A definir |

## 4. INVISIBLES

*Ceux qu'on ne remarque pas. Survivre, observer, attendre leur heure.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Remi Blanchard** | Invisible | A definir |

| **Elise Bonnard** | Invisible | A definir |

| **Youssef Amrani** | Invisible | A definir |

## 5. INTERNES

*Communaute a part, liens forges par proximite. Ce qui se passe a l'internat reste a l'internat.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Thomas Renard** | PJ (Fantome) | Mort, assassine a la scierie |

| **Mère de Thomas** | Foyer | Petits shifts de caisse / ménage de nuit ; vit à Basandere Grove |

| **Père de Thomas** | Foyer | Maintenance / mécanique en horaires décalés ; vit à Basandere Grove |

| **Manon Lacroix** | Insomniaque | A definir |

| **Lucas Renard** | Grand frere | Adulte, a quitté le foyer familial |

## 6. PERSONNEL

*Surveillants, administration. Gardiens de l'ordre, chacun avec ses secrets.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **M. Delacroix** | Proviseur | SAIT tout, son fils etait fantome |

| **M. Bertrand** | Surveillant | Enquete en secret, fils Julien mort au lac |

| **Mme Lambert** | CPE | A definir |

## 7. PROFESSEURS

*Corps enseignant. Souvent aveugles au surnaturel, parfois complices involontaires.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Mme Fouchard** | Prof maths | 58 ans, methodes old school, cynique |

| **M. Renoir** | Prof francais | A definir |

| **Mme Vasseur** | Prof histoire | A definir |

## 11. CONFIDENT

*La personne qui SAIT et qui ecoute.*

| PNJ | Role | Notes |

|-----|-----|-----|

| **Lea Marchand** | Confidente | Seule eleve a SAVOIR que Thomas est mort. Point d'ancrage émotionnel. |

**PNJ potentiels** (a debloquer) :

- Julien Bertrand (fantome du passe ?)
- Fils Delacroix (fantome du passe)
- Parents de Thomas
- Autres professeurs
- ...

---

Derniere mise a jour : 2025-12-08

## JOURNAL

## JOURNAL – THOMAS RENARD

---

### Session 01 – Veilleur de Nuit (2025-12-03)

**Lieu** : Snake High, Snake Bay, Oregon

**Durée** : ~90 min

La premiere nuit après un mois de dérive. Thomas veille sur Ian depuis les dortoirs.

**Scènes** :

1. *Couloir des dortoirs (2h47)* — Observe Warren Holt en ronde. Fait tomber son carnet via Télékinésie. Découvre des notes sur sa disparition, la scierie de Sunset Woods, et le nom d'Ian.
2. *Chambre 217 (3h00)* — Ian dort mal, a maigri, a arrêté le théâtre. Thomas joue la mélodie qu'Ian lui avait apprise. Ian murmure "...reste...". Thomas verrouille la porte.
3. *Couloir (3h15)* — Entend Holt appeler quelqu'un : "*Demain matin. À l'atelier. C'est urgent.*"
4. *Bureau de Holt (4h15)* — Fouille le bureau. Trouve : son propre téléphone confisqué, une photo de famille (Warren, Kyle Holt, été 2009), et un dossier RENARD/SUNSET WOODS/CONFIDENTIEL avec un plan de la scierie et un post-it de Cole : "*Laissez tomber, Warren. C'est pas votre histoire. — G.C.*" Thomas vole son téléphone.
5. *Atelier Cole / sous-sol (7h00)* — Espionne la réunion Holt/Cole. **Révélation majeure** : Cole SAIT que Thomas est mort et revenu. "*Snake Bay retient ses morts depuis des*

*générations.*" Un proche de Cole est "resté" avant de partir. Kyle Holt (frère de Warren) est noyé dans la baie depuis ~15 ans. Cole avertit Holt : celui qui a tué Thomas sait peut-être aussi pour Ian.

6. *Terrain de sport (7h15)* — Theodora accepte de charger le téléphone. Demande un vrai au revoir avant que Thomas parte. Thomas lui parle des Noyées de la Baie.

7. *Chambre 214 (7h45)* — Retourne dans sa chambre intacte, poussière d'un mois. Dérive 2 heures. Flashs : baie la nuit + lumières sous l'eau, visage oublié, Sunset Woods + quelque chose de froid contre la gorge, voix : "*Tu n'aurais pas dû venir...*". Réveil : Theodora l'attend avec le téléphone.

**Condition gagnée** : traumatisé (la Dérive)

**Télékinésie** utilisée ×3

**Fin** : Point de reprise session 02 — le téléphone va révéler son contenu.

## PJ

# THOMAS RENARD

Système de jeu : **Monsterhearts 2**

Univers / campagne : **les-fantomes-de-snake-high** · Snake Bay (Oregon)

Joueur : solo

## Identite

- **Nom** : Thomas Renard
- **Âge** : 17-18 ans
- **Statut** : mort, fantôme
- **Origine** : milieu pauvre ; maison traversée par des disputes et une fatigue de fond

## Fond

Thomas s'est réfugié très tôt dans la défense des opprimés et dans l'associatif pour tenir à distance l'ambiance de la maison. Ce n'est pas qu'il n'aime pas ses parents : il n'est simplement pas pressé de rentrer, parce qu'il redoute ce qu'il pourrait y retrouver.

Le lien avec son frère s'est refroidi. Thomas lui en veut de l'avoir laissé seul du jour au lendemain avec les parents, comme si l'abandon avait laissé le reste du foyer à lui seul.

Du coup, son véritable cercle de confiance s'est déplacé ailleurs : surtout des amis de l'école ou du milieu associatif.

## Chez lui

Quand Thomas dit "chez lui", il parle à la fois de deux choses :

- le **moral**, le quotidien, la bonne humeur à la maison ;
- son **univers intérieur**, c'est-à-dire la petite raison de croire que l'avenir peut être meilleur.

## Notes de jeu

- Il se définit autant par ce qu'il subit à la maison que par ce qu'il construit contre cette ambiance.
- Son besoin de protection passe par le lien, le sens et l'espoir.
- Le foyer reste un point sensible : amour, tension, peur et loyauté coexistent.