

Écrire un scénario

Entre linéarité et improvisation, synthèse de diverses techniques théoriques

Table des matières

Les bases d'un scénario

[Typologie scénaristique](#)

[Un scénario selon Nebomore](#)

Démarrer construction

[Construction d'un scénario](#)

[Ce qu'attendent les joueurs](#)

[L'accroche des joueurs](#)

[Typologie des genres](#)

Créer les éléments du scénario

[Utiliser l'univers](#)

[Créer des personnages](#)

[Créer une toile de personnage](#)

[L'importance de l'antagoniste](#)

Conclusion du scénario

[Equilibrage du scénario](#)

[L'importance de la fin](#)

Bibliographie

Pour aller (beaucoup) plus loin

Parmi les merveilles que propose la pratique assidue du Jeu de Rôle, l'écriture de scénario occupe une des meilleures places. Talonnée seulement par l'idée de les soumettre à ses joueurs, ou encore le fait de créer de toute pièce un univers qui semblera vivant. Vous l'aurez compris désormais, le jeu de rôle c'est une superbe occasion de développer son esprit créatif. Et ce petit guide entend vous y aider. À noter d'ailleurs que sa lecture n'est pas uniquement conseillée aux seuls maîtres du jeu. Un joueur avec une vision, même réduite, de ce qu'il se passe derrière l'écran aura une meilleure approche de ce qu'on peut attendre de lui en partie. Pour terminer cette petite mise en bouche, n'hésitez pas à vous jeter sur les liens et références en bibliographie. Vous pourrez ainsi aller beaucoup plus loin dans la création de scénarios en découvrant les sources d'inspiration de ce présent texte.

Au passage, s'il est besoin de le préciser ici, aucun conseil d'écriture n'a valeur d'absolu. Ce n'est qu'une compilation de théorie, libre à vous d'en tirer le meilleur ou de vous en passer. En ce qui concerne la façon de mener un scénario, ce sera toujours celle qui vous est propre qui sera la plus efficace. D'ailleurs, certains comme John WICK avance même qu'un bon univers et de bons personnages peuvent rendre l'écriture d'un scénario presque obsolète.

Introduction

Les bases d'un scénario

Pour le bien du développement qui va suivre, nous allons quelque peu éluder la définition que l'on peut faire d'un scénario. À la place, nous allons nous concentrer sur son utilisation dans le monde du Jeu de Rôle et sur ce qu'on peut en attendre en tant que maître du jeu. Nous prendrons ici le scénario comme une grille préparée en avance pour la durée d'une partie déterminée. Son utilisation, comme son absence, sera ainsi normalisée pour tenter d'en tirer une certaine typologie, une construction type. Ainsi donc, le scénario sera vu comme une liste d'idées à appliquer durant la partie, aussi dirigiste soit-elle, aussi complexe soit-elle. Ainsi donc, le scénario, en marge du système de jeu et de l'univers choisi constituera le triptyque obligatoire à toute partie.

Typologie scénaristique

Il existe bien évidemment plusieurs types de scénarios, divers types d'ambiances, de promesses narratives. Ces deux derniers points seront traités plus bas, concentrons-nous ici sur les types de scénarios. Pour broser très large, appuyons nous sur leur finalité pour commencer. On peut donc avoir deux grands types de scénarios. Ceux prévus pour être des One Shot, donc des scénarios qui se tiennent en une fois et se terminent de façon satisfaisante (indépendamment du nombre de séances qu'ils couvrent) et les scénarios de Campagne. Ce deuxième type s'inscrit dans un plus vaste ensemble et nécessite plusieurs éléments destinés à se répondre de séances en séances. On y verra se développer certains concepts tirés du cinéma et des grandes sagas qu'on y trouve. Sans les développer, *cliffhanger*¹ et *set up pay off*² y sont légion. Un troisième type de scénario existe également. Celui-là est propre aux médias ludiques car il est impraticable au cinéma, au théâtre ou en littérature. Il s'agit des scénarios de type bac à sable. Ceux-ci s'adaptent aux envies des joueurs et à leurs décisions durant la partie. Ils nécessitent donc beaucoup de préparation en avance et beaucoup d'improvisation de la part du maître du jeu. Pour terminer, ces scénarios peuvent aussi être classés selon leur niveau de linéarité³. Un scénario peut en effet être plus ou moins dirigiste et nécessiter plus ou moins d'improvisation, plus ou moins d'implication décisionnelle de la part des joueurs. On pourrait continuer longtemps à classer en plein de petites boîtes l'entièreté des types de scénarios, mais les courants principaux ayant été définis, cette partie s'arrête donc ici.

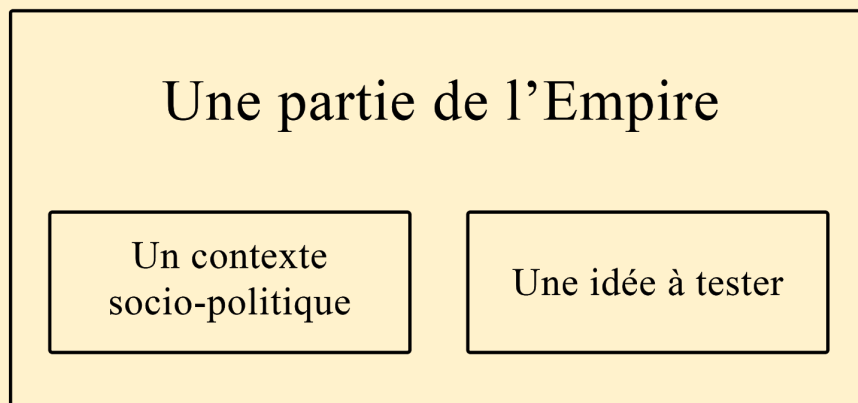
¹ Ficelle scénaristique assez grossière mais particulièrement efficace qui consiste à terminer une séance sur une révélation, une grande question, un élément surprise, pour donner envie aux joueurs d'attendre la suite.

² Inspiré du concept théâtral du *fusil de Tchekhov*, le Set up pay off consiste à préparer un élément en début de scénario, en le présentant comme anodin, pour lui donner une grande importance à la fin. C'est une extension du concept développé par Tchekhov qui avance que si un élément est montré sur scène, il doit être utile à un moment ou un autre, sinon sa présence est inutile.

³ Pour aller beaucoup plus loin, il existe la théorie LNS que vous retrouverez sur [wikipédia](http://fr.wikipedia.org/wiki/LNS).

Un scénario selon Nebomore

Maintenant développons la base qui a servi aux scénarios proposés sur notre site. Il faut noter qu'ils sont destinés pour la plupart à de l'initiation. Ce sont donc des scénarios One Shot dont le contenu est volontairement bridé. Du moins, ils se concentrent sur certains détails de l'univers, tout en minorant les autres pour ne pas assommer les nouveaux joueurs avec tout le poids de la hiérarchie impériale par exemple. Ainsi, le but avoué de ces scénarios est de présenter un ou deux pans d'Ebène, en testant au passage une idée (un gimmick). Cela ne suffit cependant pas à créer un scénario, du moins pas selon nos critères. Il manque quelque chose pour identifier notre univers et créer un liant dans notre recette de scénario. Ce sera donc le rôle du décor, du contexte, de tout ce qui fera le sel du monde de Nebomore. Ainsi pour résumer, un scénario d'initiation de Nebomore utilisera un contexte et une idée pour présenter un pan de l'univers. Pour les campagnes, l'idée reste globalement la même. L'univers y sera bien plus étendu et les idées et contextes s'y multiplieront pour faire voyager les joueurs. Ils peuvent aussi s'y diluer pour s'adapter à un temps de jeu bien plus long, jouant sur l'investissement et leur implication locale. Notons cependant que cela ne s'applique pas ou peu aux scénarios improvisés, ou à toute partie improvisé même dans nos scénarios déjà publiés. L'idée y est souvent de faire plaisir aux joueurs en reprenant en exergue un détail anodin auquel ils se sont attachés. Parfois même, cette improvisation pliera dans tous les sens l'univers et les détails pourtant importants à respecter. Notre position sur le sujet est on ne peut plus clair : Ce n'est pas grave, l'importance de toute partie est de s'amuser. Le site et les documents publiés se chargeront de rétablir la vérité. Il importe donc aux joueurs et maîtres du jeu de faire preuve d'une certaine souplesse d'esprit pour se fondre dans les scénarios qu'on leur propose. N'est-ce pas là le point d'orgue de Nebomore que de se sentir appartenir à une force supérieure, à l'Empire ?



Un scénario type des Chroniques de Nebomore

Robin «Mestre» Effulgens 2019

Démarrer la construction

Construction d'un scénario

Telle la construction d'un scénario de film, le jeu de rôle peut se comprendre comme une succession de scènes. Les joueurs vont ainsi aller d'une à l'autre, chacune étant liée aux autres. En acceptant cette construction comme classique, on peut ainsi théoriser l'utilisation de ces scènes. Il faut se l'imaginer à l'instar du découpage de boucles de Gameplay, issu donc du Jeux-vidéo. Dans cette acceptation, une scène peut représenter une idée, une thématique, une séance de jeu particulière. D'une durée théorique de 20 minutes⁴, cette scène mènera les joueurs à la suivante et leur donnera l'impression d'avancer dans le scénario. Comme au théâtre, le changement de scène s'opère par un déplacement dans l'univers, un changement de personnage, une apparition soudaine de monstre, etc. Ce faisant, on peut créer un schéma théorique de notre scénario. Soit sous forme linéaire, d'une scène à l'autre, soit avec des choix et donc des parcours optionnels. Ces nœuds décisionnels peuvent ainsi dessiner le parcours théorique attendu de la part des joueurs et ainsi préparer un nombre fixe de fins. Selon la forme de ce parcours, on peut imaginer une suite de choix binaires qui vont au final aboutir à plusieurs fins différentes, plusieurs variantes. Mais il peut aussi s'agir de choix qui vont se regrouper par la suite et aboutir qu'à un nombre restreint de fins. Il faut garder à l'esprit qu'il ne s'agit ici que de formes théoriques, chaque maître du jeu utilisant sa propre technique. Souvent, il adaptera des codes issus d'autres médiums. On pensera ici au cinéma hollywoodien et sa structure en trois actes particulièrement efficace. Présentation du contexte, élément perturbateur et implication des joueurs, ensemble de péripéties, moment d'hésitation face à la menace et combat final, le tout formant un voyage initiatique ou une boucle visant à rétablir un *statu quo*. Enfin, pour terminer certains maîtres du jeu se contentent d'improviser à l'aide de quelques idées. Le développement du scénario se fera inconsciemment, piochant allégrement dans les théories développées plus haut.

Ce qu'attendent les joueurs

Que ce soit pour y coller au mieux ou proposer un scénario en contrepoint, connaître les attentes de ses joueurs est primordial. Comme à la guerre, gardez toujours en tête ce que vos joueurs attendent de vous et ce que vous avez à leur proposer. Ce n'est évidemment pas obligatoire, mais cela peut éviter de créer une frustration inutile. Proposer du challenge, de la tension, une ambiance lourde et pesante ne se fera pas avec des joueurs cherchant simplement à s'amuser sans se prendre la tête. Quoiqu'arriver à les plonger dans cette ambiance sans qu'ils ne s'en rendent compte peut être un défi intéressant. De fait, il est important de poser cela en amont de la partie, de définir ce qu'on nommera le contrat social de la partie. Un accord, tacite ou officiel, qui permettra à tous de trouver ce qu'ils sont venus chercher. De manière générale, les personnes cherchant des scénarios de type « Porte / Monstre / Trésor » ou la possibilité de lancer un combat général à chaque taverne qu'ils fréquentent auront tout à gagner à privilégier une table d'un autre med-fan à une partie de Nebomore. Quoique cela dépende en grande partie du maître du jeu, lui aussi peut avoir envie de s'amuser à tordre un univers hors de ses limites habituelles. On repensera ici aussi à la théorie Ludisme / Narrativisme / Simulationnisme, si elle n'est pas exempte de défauts, cette approche mets au moins les attentes de

⁴ Sur 4 heures de parties, en retranchant les pauses, l'introduction et la sempiternelle explication des règles, cela ferait à la louche une dizaine de scènes. Ce qui nous semble cohérent dans notre pratique du Jdr comme joueur ou maître du jeu.

chacun en exergue. Il faut la garder à l'esprit en créant son scénario, même vaguement, pour être certain de ce que l'on a à proposer.

L'accroche des joueurs

Indépendamment de la qualité intrinsèque de votre scénario, si les joueurs ne se sentent pas investis ils passeront complètement à côté de ce dernier. Pour parer à cela, il vous faut travailler votre accroche. Si créer des personnages experts pour le scénario simplifie grandement la chose, il faut garder en tête que certains joueurs utilisent des personnages génériques, ou que d'autres oublieront les subtilités de leur background. Bref, il faut préparer au mieux le démarrage du scénario. C'est là que le contexte global du scénario aura son importance, de même que ses causes propres. Pourquoi les joueurs sont-ils présents sur place ? Où vont-ils ? Pourquoi ? Autant de questions qui devront trouver une réponse immédiate et convaincante. Sous ses abords anodins, elles seront primordiales pour leur immersion. Rien de plus terrible pour un joueur que de suivre bêtement les grandes lignes d'un scénario sans s'y sentir un minimum attiré. C'est ici qu'interviendra votre fil directeur. Si vos joueurs y sont raccordés, ils le suivront volontiers, du moins en théorie. De même, si leur objectif est commun, ils seront d'autant plus motivés à œuvrer de concert, mêmes si au final leurs raisons peuvent diverger. De manière générale, c'est là que l'élément perturbateur commun à Joseph Campbell ou aux comptes classiques jouera son rôle primordial. En faisant évoluer la situation d'un coup d'un seul, il forcera vos joueurs les plus solitaires à adhérer au scénario.

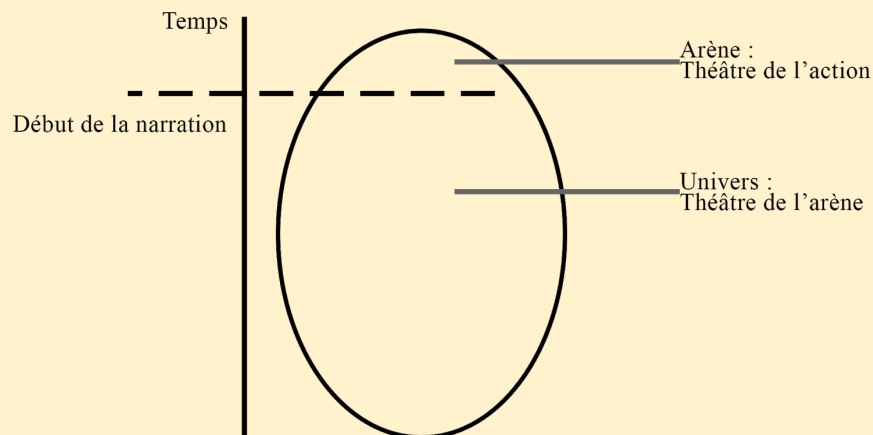
Typologie des genres

Pour clore cette première partie somme toute théorique, il est temps de recenser les différents genres auxquels peuvent appartenir vos scénarios. On commencera par le classique porte / monstre / trésor indissociable des scénarios de type donjons. Dans ce type de huis clos, vos joueurs évoluent et explorent un bâtiment précis pour n'en sortir qu'une fois la totalité du scénario balayé. Il se dégage de ces scénarios une ambiance particulière. L'exploration et l'esprit d'équipe y joue un grand rôle. Il en va de même pour les scénarios d'enquête, où les joueurs devront faire preuve d'esprit d'initiative et démontrer leur savoir-faire pour venir à bout de l'énigme proposée par le maître du jeu. On peut aussi aborder les scénarios de type horrifique. Là, l'ambiance sera un élément important. Il faudra cependant que les joueurs eux aussi jouent le jeu du maître du jeu pour que tous participent à créer ce sentiment d'angoisse. Pour parler un peu plus de Nebomore, nous sommes adeptes des scénarios où la fibre patriotique de nos joueurs sera titillée. Que ce soit en cherchant à leur faire remettre en question la mission qu'ils sont censés suivre ou en les encourageant à lutter aux côtés de l'Empire pour affronter un destin tragique.

Créer les éléments du scénario

Utiliser l'univers

Vous l'aurez compris, selon nous un bon scénario se repose avant tout sur un bon univers. Il faut cependant savoir l'utiliser correctement. S'il repose sur des bases solides et d'importantes fondations, il ne faut cependant pas tout imposer aux joueurs débutants. C'est surtout le maître du jeu qui devra tout garder à l'esprit histoire de respecter les fils directeurs sans pour autant en respecter chaque détail. En parlant de détails justement, il peut être de bon ton d'en placer quelques-uns au premier plan. Sans chercher à les mettre sur un piédestal, ils serviront simplement à être retenus par vos joueurs et ressortiront dans leurs prochaines parties. Cela fait partie intégrante de ce que votre univers aura à raconter et à offrir aux joueurs, en donnant des indices sur le scénario en cours ou en leur offrant un aperçu de toutes les subtilités dont il regorge. On peut pour cela utiliser le schéma ci-dessous. Là où votre univers s'étale sur un ou plusieurs livres et des centaines de pages, vos joueurs n'évolueront que dans un espace réduit, un théâtre prédéfini. En l'absence d'univers, lors de parties improvisées ou de Jeu de Rôles basés sur quelques idées à développer comme on veut, il faudra aux joueurs et au maître du jeu collaborer pour créer leur propre arène, aussi folle soit-elle.



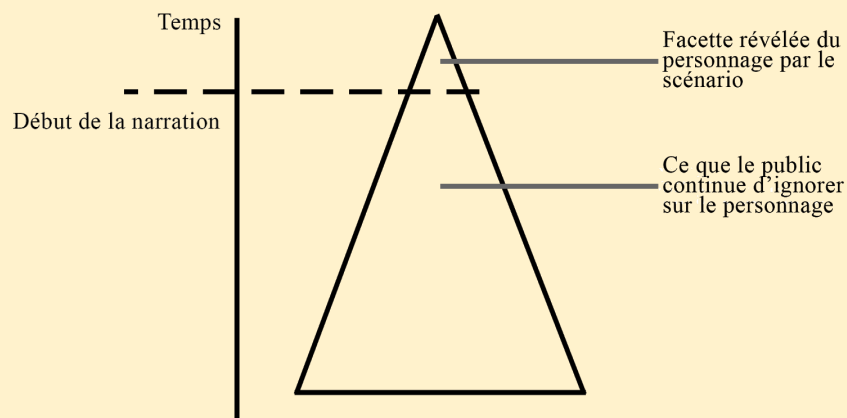
La théorie de l'iceberg appliquée au storyworld

Ronan le Breton (2017 - Design Narratif)

Créer des personnages

D'aucuns prétendent qu'avoir de bons personnages fait déjà la moitié de votre scénario. En effet, des Pnj cohérents, vivants et intégrés à la fois dans l'univers de jeu mais aussi dans l'arène qui sera utilisée dans la trame scénaristique feront beaucoup pour l'immersion des joueurs. En y apportant de la vie, du liant, ils faciliteront grandement la partie en offrant tout à la fois une interaction aux joueurs mais aussi une fenêtre ouverte sur le reste du background. D'où l'importance du soin tout particulier à leurs accorder. Il leur faut non seulement être crédibles, mais aussi cohérents. Leur existence, si elle est corollaire non seulement à l'univers utilisé mais aussi à certaines notions de Gameplay, doit rester

logique et naturelle. On parle ici de logique car le passé du personnage doit influencer sur son présent et son éducation, son parcours, doit se faire sentir. Naturelle, car si vos personnages peuvent faire entrer les joueurs au cœur de l'univers, ils peuvent aussi très facilement les en éloigner. Enfin, on parlait plus haut de Gameplay, un personnage obéit à quelques contraintes autres que sa logique interne. Un personnage à diverses fonctions propres au jeu en lui-même. Qu'il soit donneur de quête, indice important ou simple décoration, ils ont divers impératifs à respecter. Ainsi, certains personnages ne peuvent et ne doivent pas être trop détaillés aux joueurs. Par exemple pour ne pas éveiller leurs soupçons ou pour noyer le poisson. À l'instar de l'utilisation de l'univers en lui-même, un bon personnage se doit d'être riche et détaillé sans forcément étaler son histoire aux joueurs.



La théorie de l'iceberg appliquée à la définition du personnage

Ronan le Breton (2017 - Design Narratif) ⁽¹⁾

Sortons maintenant quelque peu de la théorie la plus pure. De manière générale, un Pnj a besoin d'une histoire, de motivations et d'intérêts propres. Il doit être lié au scénario en cours, même de façon lointaine. Du moins sa vie devrait en être impactée selon le succès ou l'échec de la partie en cours, tout simplement pour que les joueurs l'associent à leurs aventures. Ce faisant, il le retiendront plus facilement et il semblera vivant. Pour revenir sur la partie visible des joueurs, le personnage doit posséder quelques traits distincts. Certains parleront d'éléments distinctifs, de tocs, de pièces de vêtements particulières ou encore de gimmick. *A minima*, un personnage devrait avoir deux traits de personnalités, qui seront directement sous les yeux des joueurs. Cela permet d'inspirer le maître du jeu au cours de la partie. Idéalement d'ailleurs, il vaut mieux nuancer ces deux traits, de manière à ce que les autres personnages n'aient pas les mêmes. Même si deux marchands sont avares, par exemple, nuancer ce trait permet à l'un d'être purement égoïste quand le deuxième économise pour d'autres raisons.

Créer une toile de personnages

Maintenant que vos personnages existent indépendamment les uns des autres, il est temps de les relier. Alors, évidemment tout le monde ne doit pas connaître chacun de ses concitoyens, mais tous doivent être liés. Il faut garder à l'esprit qu'ils évoluent au cœur d'une même société. Ainsi, à l'instar du commerce, les actions d'un personnage influenceront sur un second et ses réactions se traduiront sur le troisième. Dans l'idée donc, une vaste toile se tisse entre tous les personnages de l'arène utilisée. Cette interconnexion va rendre l'univers plus crédible et engager les joueurs. Attention cependant, on le répète mais tous ne se connaissent pas. Il ne faut pas tomber dans le piège du microcosme en vase clos. À l'inverse cependant, c'est l'occasion de placer diverses rumeurs, des bruits qui courent et des ragots. Si l'être humain n'est pas fait pour connaître un nombre illimité de noms et de visages, rien ne l'empêche de propager des informations incomplètes, d'enjoliver ou de fabuler.

L'importance de l'antagoniste

Pour clore cette partie sur les personnages, il est grand temps d'aborder le plus important d'entre eux, l'antagoniste principal. Grand adversaire des joueurs, il se distingue des autres personnages secondaires par son importance dramatique, par son poids dans le scénario. Il se doit d'être particulièrement travaillé et son influence doit se faire sentir sur tous les autres Pnj. Il est au centre de la toile évoquée plus haut. Il faut ici faire particulièrement attention. S'il est néfaste, il ne doit pas être manichéen. Pourquoi suit-il une voie différente de celle des joueurs ? Pourquoi se détourne-t-il de sa foi, de ses valeurs ? C'est là que son background aura une importance toute particulière. C'est sans doute le seul personnage dont les joueurs auront une vue globale, voire complète dans certains cas. Il est ici très intéressant de faire concorder des points de son histoire, de sa façon de voir le monde, avec celle et ceux des joueurs. Qu'ils suivent les mêmes objectifs mais pour des raisons diamétralement opposées est un ressort narratif diablement efficace. Il convient de plus de soigner les entrées et sorties de l'antagoniste, de développer ses relations avec les joueurs sans jamais en faire trop, ni trop peu. Sa fonction peut d'ailleurs très bien se diluer au sein d'une alliance, d'une guilde ou d'une faction complète. Dans tous les cas, les joueurs doivent pouvoir identifier l'antagoniste par ses gimmicks, mais aussi par un symbole particulier. Si l'héraldique se prête particulièrement bien à l'exercice, la mode vestimentaire ou une arme particulière sont aussi de mise.

Conclusion du scénario

Equilibrage du scénario

Pour clore ce texte, il est temps d'aborder les parties les plus importantes. C'est en effet elles qui vont jouer directement sur l'affect des joueurs et sur leur ressenti. L'équilibrage du scénario est particulièrement délicat. Il faut apprendre à doser les scènes d'actions, les révélations, tout en veillant à distribuer récompenses et temps de parole pour que personne ne se sente oublié. C'est le point primordial d'ailleurs, le ressenti. Car si vous conservez l'intérêt d'un de vos joueurs, qu'importe s'il ne joue pas réellement. C'est là encore un rôle que maître du jeu et joueurs se partagent. Au sujet de l'équilibrage des scènes, il faut faire particulièrement attention aux combats. Trop court et personne ne s'en souviendra, trop long et il semblera interminable. Il faut donc présenter monstres et brigands avec parcimonie, du moins selon les types de scénarios proposés. Pour terminer, il faut aborder également la difficulté du scénario. Elle aussi peu dépendre du type de partie et du contrat passé avec vos joueurs. Quoiqu'il en soit, ça reste la partie la plus délicate à doser. Point de théorie, c'est ici surtout l'expérience qui parlera. L'expérience et l'apprentissage de toutes les erreurs qu'un maître du jeu peut commettre. N'hésitez pas à vous remettre en question et discuter avec vos joueurs ou vos camarades rôlistes. Pas forcément à chaud, mais en posant les choses à plat il est toujours possible de progresser.

L'importance de la fin

Clôturons donc toutes ces parties qui tendent vers cet instant précis, la fin du scénario. C'est elle qui va marquer au fer rouge la mémoire des joueurs. Une fin bâclée éclipsera la majorité du scénario joué. Une fin aigre-douce et le sentiment de défaite ne quittera plus vos victimes. Quant à une trahison de l'un des joueurs, surtout sans aucun indice dispensé, et vous perdrez peut-être des amis. Ainsi donc, travailler la fin d'un scénario est indispensable. Qu'elle soit préparée en amont ou même improvisée, il convient de l'adapter à la partie menée jusque là. Les fins écrites en avance peuvent guider le maître du jeu tout du long, parfois même tenir lieu de scénario. Il ne faut évidemment pas l'imposer de force aux joueurs mais la garder comme une direction générale à suivre. Les fins ouvertes sont aussi de bons moyens pour clore une partie, particulièrement les One Shot. En effet, faire sentir aux joueurs qu'il y a plus derrière, que l'univers continue d'exister par lui-même, est un excellent moyen d'attirer de nouveaux joueurs. Attention peut-être à ne pas créer exprès de la frustration, c'est aussi un outil à manier précautionneusement. De manière générale, une fin devrait *a minima* répondre aux questions liées au scénario joué quitte à en ouvrir quelques nouvelles. Enfin, une fin idéale pour toute partie sera sans conteste celle qui fera discuter les joueurs entre eux. Avant de quitter la table ou sur le pas de la porte, si les joueurs débattent et s'enflamment, c'est que le maître du jeu a fait correctement son travail, que la partie était un succès.

Bibliographie

Vous ne trouverez ici que les sources dont sont issues les pages précédentes. Mais en plus de cela, n'hésitez pas à lire quelques livres sur la création de scénario au cinéma, dans la BD ou autre. Les idées sont similaires et avoir plusieurs approches sous la main est toujours profitable. Ce sera en plus une bonne source d'inspiration.

- **LE BRETON Ronan. Design Narratif**, Scénario et expérience de jeu. 244p. Isbn : 978-2956124405.
- **Collectif. Mener des parties de jeu de rôle**. Editions lapins marteau, 2016. 397p (collection sortir de l'auberge). Isbn : 9782-9545811-4-9.
- **CAMPBELL Joseph, Le héros aux mille et un visages**, La référence incontournable sur les mythes et le voyage du héros. Editions J'ai lu. 633p (collection J'ai lu Bien-être). Isbn : 978-2290069011).
- **Places to Go, People to Be** (Ptgptb), <https://ptgptb.fr/ecrire-un-scenario> (Site)
- **E-Book 8 : Comment écrire un bon scénario** (Ptgptb), <https://ptgptb.fr/e-book-8-comment-ecrire-un-bon-scenario> (E-book Pdf/epub/mobi)
- **Comment interpréter les traits distinctifs des Pnj** (Ptbptg), <https://ptgptb.fr/interpreter-les-traits-distinctifs-des-pnj> (Site)
- **Comment interpréter les traits distinctifs des Pnj (Suite)** (Ptbptg), <https://ptgptb.fr/interpreter-les-traits-distinctifs-des-pnj-suite> (Site).
- **FRudge**: Fudge en FRançais, <http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html> (Site)
- **Tharos le Vif**, <https://www.youtube.com/watch?v=0YI1g0A493E> (Youtube)