@ ? d: -> =>

Lonelog : Extension \[Nom de l'Extension\]

\[Description d'une ligne de ce que cette extension permet\]

Version 0.1.0



Table des matières

Extension [Nom de l'Extension] **1**
Présentation 1
1. [Première fonctionnalité majeure] 4
2. [Deuxième fonctionnalité majeure] 6
3. [Bloc structurel — si applicable] 7
Interactions entre extensions 8
Adaptations du système 9
Bonnes pratiques 10
Référence rapide 11
FAQ 12
Crédits & Licence 13

Extension [Nom de l'Extension]

Présentation

[Décrivez la situation que le cœur de Lonelog ne gère pas totalement — le moment où un joueur réalise qu'il a besoin de plus de structure que les cinq symboles de base seuls.]

[Expliquez ce que l'extension apporte concrètement : nouvelles balises, blocs structurels ou conventions de formatage. Restez bref ici — les sections ci-dessous entreront dans les détails.]

[Précisez quand *ne pas* utiliser cette extension. L'honnêteté ici renforce la confiance et évite aux joueurs d'adopter une notation dont ils n'ont pas besoin.]

Ce que cette extension ajoute

Ajout	Objectif	Exemple
`[BALISE:Nom|prop]`	[Ce qu'elle suit]	`[BALISE:Exemple|prop1]`
[Bloc structurel]	[Ce qu'il délimite]	`[BLOC] ... [/BLOC]`
[Nom de convention]	[Ce qu'elle standardise]	[exemple bref]

Aucun nouveau symbole de base. Cette extension n'introduit aucun ajout à `@`, `?`, `d:`, `->` ou `=>`.

Principes de conception

[Principe 1 — titre court]. [Une ou deux phrases expliquant le principe et pourquoi il est important pour le domaine de cette extension.]

[Principe 2 — titre court]. [Une ou deux phrases.]

[Principe 3 — titre court]. [Une ou deux phrases.]

1. [Première fonctionnalité majeure]

[Brève introduction : quel problème cette fonctionnalité résout-elle au sein du domaine de l'extension ?]

Format :

```
[BALISE:Nom|champ-requis|champ-optionnel]
```

Champs :

- `Nom` — [ce qu'il identifie]
- `champ-requis` — [sa signification, valeurs attendues]
- `champ-optionnel` — [sa signification, quand l'inclure]

[1.1 Sous-fonctionnalité ou Cas d'utilisation courant]

[Expliquez la manière la plus courante d'utiliser cette fonctionnalité.]

Exemple — minimal :

```
[Ligne compacte unique montrant la
fonctionnalité dans un contexte de jeu
rapide]
```

Exemple — développé :

```
[Séquence complète montrant la
fonctionnalité dans un journal de jeu
réaliste :
action, jet, conséquence, mise à jour de
balise. Au moins 5 à 8 lignes.]
```

[1.2 Autre sous-fonctionnalité ou Cas limite]
[Couvrez la variante ou le cas limite le plus important suivant.]

```
[Exemple]
```

2. [Deuxième fonctionnalité majeure]

[Paragraphe d'introduction.]

Format :

```
[Spécification du format]
```

Exemple — minimal :

```
[Exemple compact]
```

Exemple — développé :

```
[Exemple de séquence complète]
```

3. [Bloc structurel — si applicable]

[Certaines extensions bénéficient d'un bloc structurel qui délimite clairement un mode de jeu au sein du journal. Si c'est votre cas, expliquez-le ici. Sinon, supprimez cette section.]

Format :

```
[NOMDUBLOC]
[Contenu du bloc]
[/NOMDUBLOC]
```

Quand ouvrir un bloc : [Déclencheur spécifique — ex: « quand l'initiative est déclarée » ou « au début de la session quand les ressources comptent ».]

Quand le fermer : [Condition spécifique — ex: « quand tous les combattants sont résolus » ou « à la fin de la session ».]

Format numérique :

```
[Exemple dans un contexte markdown]
```

Format analogique :

```
[Exemple pour les carnets papier]
```

Interactions entre extensions

Situation	Extension(s) utilisée(s)	Balises/Blocs clés
[Scénario combiné courant]	[Cette extension] + [Autre extension]	[Éléments principaux]

Exemple combiné — [Cette Extension] + [Autre Extension] :

```
[Une séquence de journal réaliste de 10 à
15 lignes montrant les deux extensions
fonctionnant ensemble. Doit ressembler à
du jeu réel, pas à une démonstration.]
```

Adaptations du système

[Nom du Système 1]

[Un paragraphe sur la façon dont les mécaniques de ce système correspondent à la notation de l'extension.]

```
[Exemple spécifique au système]
```

[Nom du Système 2]

[Un paragraphe.]

```
[Exemple spécifique au système]
```

Bonnes pratiques

À faire : [Titre du modèle positif]

```
✔ [Exemple positif — complet, réaliste,
clairement correct]
```

À éviter : [Titre de l'anti-modèle]

```
✗ [Ce qu'il faut éviter — complet,
réaliste, clairement erroné]

✔ [La version corrigée]
```

À faire : [Titre du modèle positif]

```
✔ [Exemple]
```

À éviter : [Titre de l'anti-modèle]

```
✗ [Mauvais]

✔ [Bon]
```

Référence rapide

Nouvelles balises

Balise	Objectif	Exemple
`[BALISE:Nom|champ]`	[Ce qu'elle suit]	`[BALISE:Exemple|valeur]`
`[#BALISE:Nom]`	Référence à un élément établi précédemment	`[#BALISE:Exemple]`

[Blocs structurels — si applicable]

Bloc	S'ouvre quand	Se ferme quand
`[NOMDUBLOC]`	[Déclencheur]	[Condition]

[Autre catégorie d'élément — si applicable]

[Tableau ou liste compacte de tout nouvel élément restant.]

Exemple complet

```
[L'exemple unique le plus utile pour une
référence rapide pendant le jeu]
```

FAQ

Q : [Question anticipée la plus courante]
R : [Réponse directe et pratique. Pointez vers la section concernée si approprié.]

Q : [Question sur la justification de la conception — « pourquoi avez-vous… »]
R : [Expliquez le raisonnement. Cela renforce la confiance et aide les joueurs à adapter la convention.]

Q : [Question sur un cas limite]
R : [Réponse spécifique. Si le cas limite n'a pas de bonne réponse, dites-le et suggérez une approche.]

Q : [Question d'intégration — « puis-je utiliser ceci avec… »]
R : [Oui/non/ça dépend, avec une brève explication.]

Q : [Question sur l'analogique — « comment ça marche sur papier ? »]
R : [Adaptation pratique pour l'analogique.]

Crédits & Licence

© [Année] [Votre nom ou pseudo]

Cette extension étend Lonelog par Roberto Bisceglie.

Historique des versions :

- v 0.1.0 : Brouillon initial

Ce travail est sous licence **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International**.

Vous êtes libre de partager et d'adapter ce matériel, à condition de donner le crédit approprié et de distribuer les adaptations sous la même licence. Les journaux de session et les enregistrements de jeu créés à l'aide de la notation de cette extension sont votre propre travail et ne sont pas soumis à cette licence.