@ ? d: -> =>

Lonelog

Une notation standardisée pour la prise de note de session JDR solo

Version 1.3.0



Table des matières

Lonelog **1**
1. Introduction 1
2. Formats Numérique Vs Analogique 6
3. Notation de Base 8
4. Couches Optionnelles 14
5. Structure Optionnelle 33
6. Exemples Complets 49
7. Bonnes Pratiques 58
8. Modèles 62
9. Adaptation à votre Système 66
10. Add-ons 72
Annexes 75
Crédits & Licence 81

Lonelog

1. Introduction

Si vous avez déjà joué à un JDR en solo, vous connaissez le défi : vous êtes au cœur d'une scène passionnante, les dés roulent, les oracles répondent aux questions, et soudain vous réalisez : comment puis-je noter tout cela sans interrompre le rythme ?

Peut-être avez-vous essayé le journal de bord libre (qui devient désordonné), la prose pure (qui perd la mécanique de jeu), ou les listes à puces (difficiles à analyser plus tard). Ce système de notation offre une approche différente : un **raccourci léger** qui capture les éléments de jeu essentiels tout en laissant de la place pour autant (ou aussi peu) de narration que vous le souhaitez.

1.1 Pourquoi « Lonelog » ?

Ce système a commencé sous le nom de **Solo TTRPG Notation**, un nom descriptif mais peu pratique. Près de 5 000 téléchargements plus tard, il était clair que le concept trouvait un écho auprès de la communauté. Mais l'utilisation réelle a apporté de précieuses leçons sur ce qui fonctionnait, ce qui créait des frictions et où la notation pouvait évoluer.

Le changement de nom pour **Lonelog** reflète trois idées :

- **Un nom qui reste.** « Solo TTRPG Notation » a été abrégé d'une douzaine de manières différentes. *Lonelog* est compact et évocateur : *Lone* (jeu en solo) + *log* (journal de session). Ça fonctionne.
- **Un nom que vous pouvez trouver.** Cherchez « solo ttrpg notation » et vous vous noierez dans des résultats génériques. Cherchez « lonelog » et vous obtenez *ce système*. Pensez à la façon dont **Markdown** a réussi à la fois comme format et comme marque, il

ne s'appelle pas « Notation de Formatage de Texte ». Lonelog donne à cette notation une identité distincte et trouvable.
- **Un nom conçu pour durer.** À mesure que le système mûrit, avoir une identité claire facilite le partage de ressources, d'outils et de journaux de session par la communauté sous une seule bannière.

La philosophie de base n'a pas changé : séparer la mécanique de la fiction, rester compact à la table de jeu, s'adapter des one-shots aux longues campagnes, et fonctionner aussi bien en markdown que sur des carnets papier.

1.2 Ce que Fait Lonelog

Pensez-y comme un langage commun pour le jeu en solo. Que vous jouiez à *Ironsworn*, *Thousand Year Old Vampire*, à un JDR non solo avec le Mythic GME, ou à votre propre système maison, cette notation vous aide à :

- **Enregistrer ce qui s'est passé** sans ralentir le jeu
- **Suivre les éléments en cours** comme les PNJ, les lieux et les intrigues
- **Partager vos sessions** avec d'autres joueurs solo qui comprendront le format
- **Relire les sessions passées** et retrouver rapidement ce détail crucial d'il y a trois sessions

La notation est conçue pour être :

- **Flexible** — utilisable avec différents systèmes et formats
- **Superposable** — fonctionne à la fois comme un raccourci rapide ou une narration développée
- **Recherchable** — les balises et les codes facilitent le suivi des PNJ, des événements et des lieux
- **Indépendante du format** — fonctionne dans des fichiers markdown numériques ou des carnets analogiques

Les objectifs de la notation :

- **Rendre les rapports écrits par différentes personnes lisibles en un coup d'œil :** les symboles standards facilitent la lecture
- **Séparer la mécanique de la fiction :** les meilleurs rapports sont ceux qui mettent en évidence comment l'utilisation des règles et des oracles informe la fiction
- **Avoir un système modulaire et évolutif :** vous pouvez utiliser les symboles de base ou étendre la notation comme vous le souhaitez
- **Le rendre utile pour les notes numériques et analogiques**
- **Conformité et extension de markdown pour un usage numérique**

1.3 Comment Utiliser Cette Notation

Considérez ceci comme une **boîte à outils, pas un livre de règles**. Le système est entièrement modulaire : prenez ce qui fonctionne pour vous et laissez le reste.

À la base, il n'y a que **cinq symboles** (voir *Section 3 : Notation de base*). Ils sont soigneusement choisis pour éviter les conflits avec le formatage markdown et les opérateurs de comparaison. C'est le langage minimal du jeu :

- `@` pour les actions du joueur
- `?` pour les questions à l'oracle
- `d:` pour les jets de mécanique
- `->` pour les résultats de l'oracle/des dés
- `=>` pour les conséquences

C'est tout. **Tout le reste est optionnel.**

Les scènes, les en-têtes de campagne, les en-têtes de session, les fils conducteurs, les horloges, les extraits narratifs — ce sont tous des ajouts que vous pouvez faire quand ils servent votre jeu. Vous voulez suivre une longue campagne ? Ajoutez des en-têtes de campagne. Besoin de suivre des intrigues complexes ? Utilisez des balises de fil conducteur. Vous jouez un one-shot rapide ? Tenez-vous-en aux cinq symboles de base.

Pensez-y comme des cercles concentriques :

- **Notation de base** (requise) : Actions, Résolutions, Conséquences
- **Couches optionnelles** (à ajouter au besoin) : Éléments persistants, Suivi de progression, Notes, etc.
- **Structure optionnelle** (pour l'organisation) : En-tête de campagne, En-tête de session, Scènes

Commencez petit. Essayez la notation de base pour une scène. Si ça vous plaît, super — continuez. Si vous avez besoin de plus, ajoutez ce qui vous aide. Vos notes doivent servir votre jeu, pas l'inverse.

Une note sur la licence : Ce travail est publié sous licence CC BY-SA 4.0, qui couvre la spécification Lonelog elle-même — ce document. Les journaux de session, les actual plays et tout autre contenu que vous créez à l'aide de la notation Lonelog sont votre propre travail et ne sont pas soumis à cette licence. Écrivez, publiez et licenciez vos sessions comme bon vous semble.

1.4 Démarrage Rapide : Votre Première Session

Jamais utilisé de notation auparavant ? Voici tout ce dont vous avez besoin :

```
S1 *Votre scène de départ*
@ Action que vous entreprenez
d: votre résultat de jet -> Succès ou
Échec
=> Ce qui se passe en conséquence

? Question que vous posez à l'oracle
-> Réponse de l'oracle
=> Ce que cela signifie dans l'histoire
```

C'est tout ! Tout le reste est optionnel. Essayez ceci pour une scène et voyez ce que vous en pensez.

Exemple de Démarrage Rapide

```
S1 *Ruelle sombre, minuit*
@ Se faufiler devant le garde
d: Discrétion 4 vs ND 5 -> Échec
=> Je donne un coup de pied dans une
bouteille. Le garde se retourne !

? Me voit-il clairement ?
-> Non, mais...
=> Il est méfiant, commence à marcher
vers le bruit
```

1.5 Migration depuis Solo TTRPG Notation V2.0

Si vous utilisez déjà Solo TTRPG Notation v2.0, bienvenue ! Lonelog est une évolution de ce système avec des symboles clarifiés pour une meilleure cohérence.

Ce qui a changé :

Symbole v2.0	Symbole Lonelog	Pourquoi le changement
`>`	`@`	Évite le conflit avec les citations en bloc de Markdown
`->` (oracle uniquement)	`->` (toutes les résolutions)	Maintenant unifié pour les résultats des dés ET de l'oracle
`=>` (surchargé)	`=>` (conséquences uniquement)	Clarifié — ne sert plus de résultat de dé

Clarification clé : Dans la v2.0, `=>` était utilisé de manière confuse pour les résultats des dés et les conséquences. Lonelog clarifie cela en utilisant `->` pour TOUTES les résolutions (dés et oracle), réservant `=>` exclusivement aux conséquences.

Vos Anciens Journaux Sont Toujours Valides
La structure et la philosophie restent identiques. Vos journaux existants sont parfaitement lisibles — vous n'avez pas besoin de les convertir à moins de vouloir une cohérence dans toute votre campagne.

Conversion
Si vous préférez une conversion manuelle, utilisez rechercher & remplacer dans votre éditeur de texte :

1. Trouver : `>` (en début de ligne) → Remplacer : `@`
2. Les symboles `->` et `=>` sont conservés mais avec une utilisation clarifiée.

2. Formats Numérique Vs Analogique

Cette notation fonctionne à la fois dans des **fichiers markdown numériques et des carnets analogiques**. Choisissez le format qui convient à votre style de jeu.

2.1 Format Numérique (Markdown)

Dans les fichiers markdown numériques :

- **Métadonnées de la campagne** → YAML front matter (en haut du fichier)
- **Titre de la campagne** → Titre de niveau 1
- **Sessions** → Titres de niveau 2 (`## Session 1`)
- **Scènes** → Titres de niveau 3 (`### S1`)
- **Notation de base et suivi** → Blocs de code pour faciliter la copie/l'analyse
- **Narration** → Prose normale entre les blocs de code

> *[!note]+ Note: Enveloppez toujours la notation dans des blocs de code (```) lorsque vous utilisez le markdown numérique. Cela évite les conflits avec la syntaxe Markdown et garantit que les symboles comme*

=> s'affichent correctement. Certaines extensions Markdown (Mermaid, plugins Obsidian) peuvent interpréter => en dehors des blocs de code.

2.2 Format Analogique (Carnet)

Dans les carnets papier :

- Écrivez les en-têtes et les métadonnées directement comme indiqué
- La notation de base fonctionne de manière identique mais sans les clôtures de code
- Utilisez les mêmes symboles et la même structure
- Les crochets et les balises aident à parcourir les pages papier

2.3 Exemples de Format

Markdown Numérique

```
## Session 1
*Date : 2025-09-03 | Durée : 1h30 |
Scènes : S1-S2*

### S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*

```
@ Se faufiler à l'intérieur pour vérifier
les archives
d: Discrétion d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> Je me glisse à l'intérieur sans être
remarqué. [L:Bibliothèque|sombre|calme]
```
```

Carnet Analogique

```
=== Session 1 ===
Date : 2025-09-03
Durée : 1h30
Scènes : S1-S2

S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*

@ Se faufiler à l'intérieur pour vérifier
les archives
d: Discrétion d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> Je me glisse à l'intérieur sans être
remarqué. [L:Bibliothèque|sombre|calme]
```

Les deux formats utilisent une notation identique — seul l'emballage diffère.

3. Notation de Base

C'est le cœur du système — les symboles que vous utiliserez dans presque chaque scène. Tout le reste dans ce document est optionnel, mais ces éléments de base sont ce qui fait fonctionner la notation.

Il n'y a que cinq symboles à retenir, et ils reflètent le flux naturel du jeu en solo : vous entreprenez une action ou posez une question, vous la résolvez avec la mécanique ou un oracle, puis vous enregistrez ce qui se passe en conséquence.

Détaillons cela.

3.1 Actions

En jeu solo, l'incertitude provient de deux sources distinctes : **vous ne savez pas si votre personnage peut faire quelque chose** (c'est la mécanique), ou **vous ne savez pas ce que fait le monde** (c'est l'oracle).

Cette distinction est fondamentale. Lorsque vous balancez une épée, vous utilisez la mécanique pour voir si vous touchez. Lorsque vous vous demandez si des gardes sont à proximité, vous demandez à l'oracle. Les deux créent de l'incertitude, mais ils sont résolus différemment.

La notation reflète cela avec deux symboles différents — un pour chaque type d'action.

Le symbole `@` vous représente, le joueur, agissant dans le monde du jeu. Pensez-y comme « à ce moment, je… ». Il est visuellement distinct des opérateurs de comparaison, rendant vos journaux plus clairs et évitant la confusion lors de l'enregistrement des jets de dés.

Actions orientées joueur (mécanique) :

```
@ Crocheter la serrure
@ Attaquer le garde
@ Convaincre le marchand
```

Questions sur le monde / MJ (oracle) :

```
? Y a-t-il quelqu'un à l'intérieur ?
? La corde tient-elle ?
? Le marchand est-il honnête ?
```

3.2 Résolutions

Une fois que vous avez déclaré une action (`@`) ou posé une question (`?`), vous devez résoudre l'incertitude. C'est là que le système de jeu ou l'oracle vous donne une réponse.

Il existe deux types de résolutions : la **mécanique** (lorsque vous lancez des dés ou appliquez des règles) et les **réponses de l'oracle** (lorsque vous posez une question au monde du jeu).

3.2.1 Jets de Mécanique

Format :

```
d: [jet ou règle] -> résultat
```

Le préfixe `d:` indique une résolution par jet de mécanique ou par règle. Incluez toujours le résultat (Succès/Échec ou résultat narratif).

Exemples

```
d: d20+Crochetage=17 vs DC 15 -> Succès
d: 2d6=8 vs ND 7 -> Succès
d: d100=42 -> Succès partiel (en
utilisant une table de résultats)
d: Pirater le terminal (dépenser 1
Équipement) -> Succès
```

Raccourci de Comparaison

Lors de la comparaison des jets à des nombres cibles, vous pouvez utiliser des opérateurs de comparaison :

```

```

```
d: 5 vs ND 4 -> Succès (format standard)
d: 5≥4 -> S (raccourci : ≥ signifie
atteint/dépasse le ND)
d: 2≤4 -> F (raccourci : ≤ signifie
n'atteint pas le ND)
```

Note : Les opérateurs de comparaison ≥ et ≤ fonctionnent de manière transparente avec la notation lonelog, sans conflit de symboles. Vous pouvez également utiliser >= et <=.

Ajoutez les lettres S (Succès) ou F (Échec) si vous voulez des indicateurs explicites :

```
d: 2≤4 F
d: 5≥4 S
```

3.2.2 Résultats de L'oracle et des Dés

Le symbole -> représente une résolution définitive — une déclaration de résultat. La flèche montre visuellement « ceci mène au résultat », qu'il soit déterminé par la mécanique des dés ou la réponse de l'oracle.

Format :

```
-> [résultat] (référence de jet
optionnelle)
```

Le préfixe -> indique tout résultat de résolution — mécanique ou oracle.

Résultats de la Mécanique des Dés

Pour les jets de mécanique, -> déclare le Succès ou l'Échec :

```
d: Discrétion d6=5 vs ND 4 -> Succès
d: Crochetage d20=8 vs DC 15 -> Échec
d: Attaque 2d6=7 vs ND 7 -> Succès
d: Piratage d10=3 -> Succès Partiel
```

Réponses de L'oracle

Pour les questions à l'oracle, `->` déclare ce que le monde révèle :

```
-> Oui (d6=6)
-> Non, mais... (d6=3)
-> Oui, et... (d6=5)
-> Non, et... (d6=1)
```

Formats D'oracle Courants

- **Oracles Oui/Non :** `-> Oui`, `-> Non`
- **Oui/Non avec modificateurs :** `-> Oui, mais…`, `-> Non, et…`
- **Résultats gradués :** `-> Oui franc`, `-> Non faible`
- **Résultats personnalisés :** `-> Partiellement`, `-> Avec un coût`

Pourquoi une Syntaxe Unifiée ?

La mécanique et les oracles résolvent tous deux l'incertitude. Utiliser `->` pour les deux crée de la cohérence — chaque résolution reçoit la même déclaration, ce qui rend votre journal plus facile à parcourir et à analyser. Que vous ayez lancé des dés ou demandé à l'oracle, `->` marque le moment où l'incertitude devient certitude.

3.3 Conséquences

Enregistrez le résultat narratif après les jets en utilisant `=>`. Le symbole montre les conséquences découlant des actions et des résolutions. La double flèche visualise comment les événements se répercutent dans votre histoire.

```
=> La porte grince en s'ouvrant, mais le
bruit résonne dans le couloir.
=> Le garde me repère et donne l'alarme.
=> Je trouve un journal intime caché avec
un indice crucial.
```

Conséquences Multiples
Vous pouvez enchaîner plusieurs lignes de conséquences pour des effets en cascade :

```
d: Crochetage 5≥4 -> Succès
=> La porte s'ouvre
=> Mais les gonds grincent bruyamment
=> [E:HorlogeAlerte 1/6]
```

3.4 Séquences D'action Complètes

Voici comment les éléments de base se combinent :

Séquence Axée sur la Mécanique

```
@ Crocheter la serrure
d: d20+Crochetage=17 vs DC 15 -> Succès
```

```
=> La porte grince en s'ouvrant, mais le
bruit résonne dans le couloir.
```

Séquence Axée sur L'oracle

```
? Y a-t-il quelqu'un à l'intérieur ?
-> Oui, mais... (d6=4)
=> Quelqu'un est là, mais il est
distrait.
```

Séquence Combinée

```
@ Se faufiler devant les gardes
d: Discrétion 2≤4 -> Échec
=> Mon pied heurte un tonneau.
[E:HorlogeAlerte 2/6]

? Me voient-ils ?
-> Non, mais... (d6=3)
=> Distraits, mais un garde s'attarde.
[N:Garde|vigilant]
```

4. Couches Optionnelles

Vous avez les bases — actions, jets et conséquences. C'est suffisant pour un jeu simple. Mais les campagnes plus longues nécessitent souvent plus : des PNJ qui réapparaissent, des fils d'intrigue qui se tissent à travers les sessions, une progression qui s'accumule avec le temps.

Cette section couvre les **éléments de suivi** qui vous aident à gérer la complexité. Ils sont tous optionnels. Si vous jouez un mystère en une seule session, vous n'aurez peut-être besoin de rien de tout cela. Si vous menez une campagne tentaculaire avec des dizaines de PNJ et de multiples fils d'intrigue, vous voudrez probablement la plupart de ces éléments.

Choisissez ce dont votre campagne a besoin.

4.1 Éléments Persistants

Au fur et à mesure que votre campagne se développe, certaines choses restent : les PNJ qui réapparaissent, les lieux où vous retournez, les menaces en cours, les questions de l'histoire qui s'étendent sur plusieurs sessions. Ce sont vos **éléments persistants**.

Les balises vous permettent de les suivre de manière cohérente à travers les scènes et les sessions. Le format est simple : des crochets, un préfixe de type, un nom et des détails facultatifs. Comme ceci : `[N:Jonah|amical|blessé]`.

Pourquoi utiliser des balises ?

- **Recherche facile** : Trouvez chaque scène où Jonah apparaît
- **Cohérence** : Référencez les PNJ de la même manière à chaque fois
- **Suivi de statut** : Voyez comment les éléments changent au fil du temps
- **Aide-mémoire** : Rappelez-vous des détails des semaines plus tard

Vous n'avez pas besoin de tout baliser — seulement ce qui compte pour votre campagne. Un marchand aléatoire que vous ne reverrez jamais ? Appelez-le simplement « le marchand » en prose. Un méchant récurrent ? Balisez-le absolument.

Voici les principaux types d'éléments persistants que vous pourriez suivre :

4.1.1 PNJ (Personnages Non-Joueurs)

```
[N:Jonah|amical|blessé]
[N:Garde|vigilant|armé]
[N:Marchand|méfiant]
```

Mise à jour des balises de PNJ :

Lorsque le statut d'un PNJ change, vous pouvez soit :

- Redéclarer avec de nouvelles balises : `[N:Jonah|capturé|blessé]`
- Montrer juste le changement : `[N:Jonah|capturé]` (suppose que les autres balises persistent)
- Utiliser des mises à jour explicites : `[N:Jonah|amical→hostile]`
- Ajouter `+` ou `-` : `[N:Jonah|+capturé]` ou `[N:Jonah|-blessé]`

Choisissez le style qui rend votre journal le plus clair.

4.1.2 Lieux

```
[L:Phare|en ruine|orageux]
[L:Bibliothèque|sombre|calme]
[L:Taverne|bondée|bruyante]
```

4.1.3 Événements & Horloges

```
[E:ComplotCultiste 2/6]
[E:HorlogeAlerte 3/4]
[E:ProgressionRituel 0/8]
```

Les événements suivent les éléments importants de l'intrigue. Le format `X/Y` indique la progression actuelle/totale.

4.1.4 Fils Conducteurs de L'histoire

```
[Fil:Retrouver la sœur de Jonah|Ouvert]
[Fil:Découvrir la conspiration|Ouvert]
[Fil:S'échapper de la ville|Fermé]
```

Les fils conducteurs suivent les questions ou objectifs majeurs de l'histoire. États courants :

- `Ouvert` — fil actif
- `Fermé` — fil résolu
- `Abandonné` — fil abandonné
- États personnalisés autorisés (par ex., `Urgent`, `En arrière-plan`)

4.1.5 Personnage Joueur

```
[PJ:Alex|PV 8|Stress 0|Équipement:Lampe
de poche,Carnet]
[PJ:Elara|PV 15|Munitions 3|
Statut:Blessée]
```

Mise à jour des stats du PJ :

```
[PJ:Alex|PV 8] (initial)
[PJ:Alex|PV-2] (raccourci : a perdu 2 PV,
maintenant à 6)
[PJ:Alex|PV 6] (explicite : maintenant à
6 PV)
[PJ:Alex|PV+3|Stress-1] (changements
multiples)
```

4.1.6 Balises de Référence

Pour faire référence à un élément précédemment établi sans répéter les balises, utilisez le préfixe `#` :

```
[N:Jonah|amical|blessé] (première mention
— établit l'élément)

... plus loin dans le journal ...

[#N:Jonah] (référence — suppose les
balises d'avant)
```

Le `#` vous indique que cet élément a été défini plus tôt. Utilisez-le pour :

- Garder les mentions ultérieures concises
- Signaler aux lecteurs qu'ils doivent chercher le contexte plus haut
- Maintenir la capacité de recherche (l'ID « Jonah » apparaît toujours)

Quand utiliser les balises de référence :

- Première mention : Balise complète avec détails `[N:Nom|balises]`
- Mentions ultérieures dans la même scène : Optionnel, à votre jugement
- Mentions ultérieures dans des scènes/sessions différentes : Utilisez `[#N:Nom]` pour signaler la référence
- Changements de statut : Laissez tomber le `#` et montrez les nouvelles balises `[N:Nom|nouvelles_balises]`

4.1.7 Catégories de Balises

Lorsqu'une balise contient des valeurs de types distincts, groupez-les avec des préfixes de catégorie. Le nom de la catégorie est suivi de `:` puis d'une liste de valeurs séparées par des virgules :

```
[PJ:Jonah|trait:amical,curieux|
statut:blessé|stat:PV 8]
[N:Garde|rôle:vigilant|
statut:armé,alerte]
```

Les catégories sont libres — utilisez les étiquettes fournies par le vocabulaire de votre jeu. C'est particulièrement utile pour les jeux où les balises ont des types explicites (comme les Power Tags et Weakness Tags dans City of Mist, ou les Aspects et compétences dans Fate). Les balises simples sans préfixe de catégorie fonctionnent exactement comme avant :

```
[N:Jonah|amical|blessé]
(simple — fonctionne comme toujours)
[N:Jonah|trait:amical|statut:blessé]
(catégorisé — même information, groupée)
```

4.1.8 Balises Multilignes

Pour les personnages ayant de nombreuses balises, la forme sur une seule ligne peut devenir difficile à lire. Coupez une balise sur plusieurs lignes en utilisant le même séparateur `|`, avec le crochet de fermeture `]` sur sa propre ligne :

```
[PJ:Jonah
  | trait: amical, curieux, téméraire
  | faiblesse: naïf, facilement distrait
  | statut: blessé
  | stat: PV 8, Stress 2
]
```

Les formes multilignes et sur une seule ligne sont équivalentes — utilisez celle qui est la plus lisible selon le niveau de complexité actuel. Les balises multilignes fonctionnent naturellement au début de la session (feuilles de personnage et blocs de statut) ou chaque fois que l'état d'un personnage devient assez complexe pour le justifier.

Format analogique : Indentez les lignes de continuation et dessinez un crochet de fermeture à la fin de la dernière ligne :

```
[PJ:Jonah
  trait: amical, curieux | statut: blessé
  stat: PV 8, Stress 2]
```

4.1.9 Contexte de Jet

Lorsqu'un jet s'appuie sur des balises, traits ou modificateurs situationnels spécifiques — particulièrement dans les jeux riches en balises comme PbtA ou City of Mist — listez-les entre crochets à l'intérieur de la ligne `d:` :

```
d: Enquêter 2d6 [Être gentil avec les
autres, Naïf] = 8 -> Partiel
d: Discrétion d6 [+couverture, -blessé]
vs ND 4 -> Échec
d: Persuader 2d6 [pouvoir: beau parleur |
contre: méfiant-2] = 9 -> Succès Fort
```

Le `[...]` à l'intérieur de `d:` signifie « ces balises sont **actives pour ce jet** ». C'est distinct du raccourci de mise à jour de balise `+`/`-` sur les lignes de balises autonomes (§4.1.1). Le contexte de jet est temporaire — il enregistre quelles balises ont contribué au jet sans modifier l'état persistant du personnage.

Utilisez des préfixes de catégorie à l'intérieur des crochets lorsque votre jeu distingue les types de modificateurs :

```
d: Enquêter 2d6 [pouvoir: Être gentil
avec les autres, Naïf | contre: réticent-
à-parler-1] = 8 -> Partiel
```

Quand l'utiliser : Uniquement lorsque les balises actives ne sont pas évidentes d'après la ligne d'action, ou lorsque votre système exige de suivre explicitement quelles balises ont contribué à un jet. Pour la plupart des jeux, la ligne d'action seule est suffisante.

4.2 Suivi de la Progression

Certaines choses dans votre campagne ne se produisent pas d'un coup — elles se construisent avec le temps. Le rituel prend douze étapes à compléter. La méfiance des gardes grandit à chaque bruit que vous faites. Votre plan d'évasion avance petit à petit. La réserve d'air diminue.

Le suivi de la progression vous donne un moyen visuel de voir ces forces s'accumuler. Trois formats gèrent différents types de progression :

Horloges (se remplissent jusqu'à l'achèvement) :

```
[Horloge:Rituel 5/12]
[Horloge:Méfiance 3/6]
```

Utiliser pour : Menaces qui montent, sorts en préparation, danger qui s'accumule. Quand l'horloge est pleine, quelque chose se passe (généralement mauvais pour vous).

Pistes (progression vers un objectif) :

```
[Piste:Évasion 3/8]
[Piste:Enquête 6/10]
```

Utiliser pour : Votre progression sur des projets, l'avancement d'un voyage, des objectifs à long terme. Quand la piste est pleine, vous réussissez quelque chose.

Compteurs (comptent à rebours jusqu'à zéro) :

```
[Compteur:Aube 3]
[Compteur:RéserveAir 5]
```

Utiliser pour : Échéances qui approchent, ressources qui s'épuisent, pression temporelle. Quand il atteint zéro, le temps est écoulé.

La différence ? Les horloges et les pistes augmentent toutes deux, mais les horloges sont des menaces (mauvaises quand elles sont pleines) et les pistes sont des progrès (bonnes quand elles sont pleines). Les compteurs diminuent et créent de l'urgence.

Vous n'avez pas besoin de tout suivre numériquement. N'utilisez ces outils que lorsque l'accumulation est importante pour votre histoire et que vous voulez un moyen concret de la mesurer.

4.3 Tables Aléatoires & Générateurs

Le jeu en solo se nourrit de la surprise. Parfois, vous lancez sur une table pour voir ce que vous trouvez, ou vous utilisez un générateur pour créer un PNJ à la volée. Lorsque vous le faites, il est utile d'enregistrer ce que vous avez lancé — à la fois pour la transparence et pour que vous puissiez recréer la logique plus tard.

Consultation simple d'une table :

```
tbl: d100=42 -> "Une épée brisée"
tbl: d20=15 -> "Le marchand est nerveux"
```

Utilisez `tbl:` lorsque vous piochez dans une table aléatoire simple — le genre où vous lancez une fois et obtenez un résultat.

Générateurs complexes :

```
gen: Événement Mythic d100=78 + 11 ->
Action PNJ / Trahison
gen: PNJ Stars Without Number d8=3,d10=7
-> Bourru/Pilote
```

Utilisez `gen:` lorsque vous utilisez un générateur à plusieurs étapes qui combine plusieurs lancers ou produit des résultats composés.

Intégration avec les questions à l'oracle :

```
? Que trouve-je dans le coffre ?
tbl: d100=42 -> "Une épée brisée"
=> Une ancienne lame, brisée en deux,
avec d'étranges runes sur la garde.
```

Pourquoi enregistrer les lancers ? Trois raisons :

1. **Transparence** : Si vous partagez le journal, les autres voient votre processus
2. **Reproductibilité** : Vous pouvez retracer comment vous avez obtenu des résultats surprenants
3. **Apprentissage** : Au fil du temps, vous voyez quelles tables vous utilisez le plus

Cela dit, si vous jouez vite et sans chichis, vous pouvez sauter les détails du lancer et simplement enregistrer le résultat : `=> Je trouve une épée brisée [tbl]`. La partie importante est la fiction, pas les maths.

4.3.1 Définitions de tables en ligne

Les exemples ci-dessus supposent que votre table réside ailleurs — un livre de règles, un supplément, un fichier séparé. Vous lancez les dés, vous enregistrez le résultat, et quiconque lit votre journal doit vous faire confiance (ou posséder le même livre) pour le vérifier.

Mais que se passe-t-il si vous avez créé la table vous-même ? Si vous avez filtré les options d'un ensemble plus large pour l'adapter à votre campagne ? Si vous jouez à un jeu où la génération de contenu *est* le jeu — des systèmes comme Bivius Companion, des oracles maison, ou toute configuration où l'espace des possibles fait partie de l'acte créatif ?

Dans ces cas, intégrer la table directement dans votre journal le rend **autonome**. Les lecteurs voient tout l'espace des options *et* le résultat. Pas de références externes, pas de « voir page 47 ».

Format :

```
tbl: NomTable (dé)
  1: Résultat un
  2: Résultat deux
  3: Résultat trois
  4: Résultat quatre
  5: Résultat cinq
  6: Résultat six
```

Le nom de la table et le type de dé vont sur la première ligne. Chaque entrée est indentée avec son numéro et son résultat. Ensuite, lancez les dés normalement contre elle :

```
tbl: NomTable d6=3 -> Résultat trois
```

Exemple complet :

```
tbl: Rencontre en forêt (d6)
  1-2: Rien — silence inquiétant
  3: Traces d'animaux, fraîches
  4: Campement abandonné
  5: Voyageur sur la route
  6: Quelque chose vous suit

? Que rencontré-je sur le sentier
forestier ?
tbl: Rencontre en forêt d6=5 -> Voyageur
sur la route
=> Une silhouette encapuchonnée me fait
signe. [N:Voyageur|inconnu|amical?]
```

Quand définir en ligne vs référence externe :

- **En ligne** — lorsque vous avez créé la table, lorsque la table est courte (environ 10 entrées ou moins), lorsque le partage est important, ou lorsque la table n'existe que dans votre tête.
- **Externe** — lorsque vous lancez sur une table publiée que les lecteurs peuvent consulter, ou lorsque la table est trop longue pour être incluse sans encombrer votre journal.

Pour les tables plus longues, vous pouvez les définir une seule fois au début d'une session ou d'une campagne (un peu comme le bloc de statut des ressources), puis les référencer par leur nom tout au long du jeu :

```
```

```
tbl: Rencontre en forêt d6=5 -> Voyageur
sur la route
```

Si la table a été définie plus tôt dans le journal, les lecteurs peuvent revenir en arrière pour la trouver. S'il s'agit d'une table publiée, le nom et le type de dé fournissent suffisamment de contexte pour localiser la source.

4.3.2 Ensembles d'options filtrés

Certains jeux n'utilisent pas de tables numérotées — ils utilisent des listes curatées dans lesquelles vous choisissez ou tirez. Vous pouvez filtrer un ensemble plus large d'options pour ne garder que celles pertinentes pour votre scène, puis sélectionner de manière aléatoire ou intuitive.

Format :

```
tbl: NomTable [Option A, Option B, Option
C, Option D]
```

Les crochets signalent « ceci sont les options en jeu ». Pas de numéros, pas de dés — juste l'espace des possibles.

Lancer contre un ensemble filtré :

```
tbl: Ambiance [Tendu, Mélancolique,
Optimiste, Étrange]
tbl: Ambiance -> Étrange

tbl: Météo [Clair, Brouillard, Pluie,
Tempête]
```

```
tbl: Météo d4=2 -> Brouillard
=> Un brouillard épais arrive de la côte.
La visibilité tombe à zéro.
```

Construction d'un ensemble filtré à partir d'une source plus large :

```
(note : filtrage des thèmes de Bivius
Companion pour cet arc)
tbl: Thème [Trahison, Rédemption,
Sacrifice, Secrets]

tbl: Thème -> Sacrifice
=> La scène sera centrée sur ce que
quelqu'un est prêt à abandonner.
```

Filtrage dynamique en milieu de session :

```
tbl: Pistes disponibles [Le tuyau du
docker, La lettre déchirée, La pièce
verrouillée]
tbl: Pistes disponibles -> La lettre
déchirée
=> Je poursuis la piste de la lettre
trouvée lors de la Session 2.
[Fil:Lettre Déchirée|Ouvert]
```

La principale différence par rapport aux tables numérotées : les ensembles filtrés capturent *ce qui était disponible*, et pas seulement ce qui a été choisi. C'est particulièrement précieux lorsque vous parta-

gez des journaux — les lecteurs voient les chemins non empruntés à côté de celui que vous avez choisi.

4.3.3 Blocs de résultats multilignes

Certains générateurs produisent des résultats composés — plusieurs axes de sens qui créent ensemble quelque chose de plus grand qu'un simple jet. Un PNJ peut avoir un rôle, un trait de personnalité et une motivation. Un lieu peut avoir une caractéristique, une ambiance et un secret. Enregistrer chaque axe rend la logique créative transparente.

Format :

```
gen: NomGénérateur
  Axe1: jet -> résultat
  Axe2: jet -> résultat
  Axe3: jet -> résultat
```

Chaque axe est indenté sous le nom du générateur. Les détails du jet sont facultatifs — incluez-les lorsque la transparence est importante, passez-les lorsque la rapidité prime.

Exemple de générateur de PNJ :

```
gen: PNJ (maison)
  Rôle: d6=3 -> Marchand
  Trait: d6=5 -> Secret
  Envie: d6=1 -> S'échapper
=> [N:Marchand anonyme|secret|veut fuir
la ville]
```

Exemple de générateur de lieu :

```
```

```
gen: Ruine (tables d6 maison)
  Caractéristique: d6=4 -> Tour effondrée
  Ambiance: d6=2 -> Silence oppressant
  Secret: d6=6 -> Passage caché sous les
décombres
=> [L:Vieille tour de guet|effondrée|
inquiétante|passage caché]
```

Avec des définitions de tables en ligne — vous pouvez combiner ces fonctionnalités. Définissez les axes, puis lancez les dés :

```
tbl: Rôle PNJ (d6) [Garde, Marchand,
Érudit, Mendiant, Noble, Prêtre]
tbl: Trait PNJ (d6) [Nerveux, Secret,
Bruyant, Froid, Gentil, Obsessionnel]
tbl: Envie PNJ (d6) [S'échapper,
Vengeance, Richesse, Connaissance,
Pouvoir, Paix]

gen: PNJ
  Rôle: d6=2 -> Marchand
  Trait: d6=6 -> Obsessionnel
  Envie: d6=4 -> Connaissance
=> [N:Le Collectionneur|marchand|
obsessionnel|cherche des textes
interdits]
```

Format minimal — lorsque vous avez juste besoin du résultat :

```
gen: PNJ -> Marchand / Secret /
S'échapper
=> [N:Marchand anonyme|secret|veut fuir]
```

Utilisez le format multiligne étendu lorsque vous souhaitez montrer votre travail — particulièrement utile dans les journaux partagés, pour les générateurs que vous avez créés vous-même, ou lorsque vous souhaitez retracer comment la fiction a émergé de la mécanique. Utilisez le format minimal sur une seule ligne lorsque la vitesse l'emporte sur le processus.

4.4 Extraits Narratifs

Voici un secret : **vous n'avez pas du tout besoin d'écrire de narration**. Le raccourci capture tout mécaniquement. Mais parfois, la fiction exige plus — un dialogue trop parfait pour ne pas être enregistré, une description qui plante le décor, un document que votre personnage trouve.

C'est à cela que servent les extraits narratifs : les moments où le raccourci ne suffit pas.

Prose en ligne (descriptions courtes) :

```
=> La pièce empeste le moisi et la
pourriture. Des papiers sont éparpillés
partout.
```

Utiliser pour : Détails atmosphériques rapides, informations sensorielles, touches émotionnelles. Soyez bref — une phrase ou deux.

Dialogue (conversations qui méritent d'être enregistrées) :

```
```

```
N (Garde) : "Qui est là ?"
PJ : "Restez calme... restez juste
calme."
N (Garde) : "Montrez-vous !"
PJ : [chuchote] "Ça n'arrivera pas."
```

Utiliser pour : Échanges mémorables, voix du personnage, conversations importantes. Vous n'avez pas besoin d'enregistrer chaque mot — juste les échanges qui comptent.

Longs blocs narratifs (documents trouvés, descriptions importantes) :

```
\---
Le journal intime dit :
"Jour 47 : Les marées n'obéissent plus à
la lune. Les poissons ont cessé
de venir. Le gardien du phare dit qu'il
voit des lumières sous les vagues.
Je crains pour notre santé mentale."
---
```

Utiliser pour : Documents du monde du jeu, longues descriptions, révélations clés. Les marqueurs `\---` et `---` le séparent de votre journal, indiquant clairement qu'il s'agit de contenu fictionnel. Les délimiteurs asymétriques évitent les conflits avec les règles horizontales de Markdown.

Quelle quantité de narration devriez-vous écrire ? Seulement autant que cela vous sert. Si vous jouez pour vous-même et que le raccourci vous dit tout ce que vous devez vous rappeler, sautez la prose. Si vous partagez votre journal ou que vous aimez le processus

d'écriture, ajoutez-en plus. Il n'y a pas de bonne quantité — juste ce qui rend votre journal utile et agréable pour vous.

4.5 Notes Méta

Parfois, vous avez besoin de sortir de la fiction et de vous laisser une note : un rappel sur une règle maison que vous testez, une réflexion sur la façon dont une scène a été ressentie, une question à revoir plus tard, ou une clarification sur votre interprétation d'une règle.

C'est à cela que servent les notes méta — vos apartés hors personnage pour vous-même (ou pour les lecteurs, si vous partagez).

Format : Utilisez des parenthèses pour signaler « ceci est méta, pas de la fiction » :

```
(note : test de la règle alternative de
discrétion où le bruit augmente l'horloge
d'Alerte)
(réflexion : cette scène était tendue !
le minuteur a vraiment fonctionné)
(règle maison : donner un avantage sur un
terrain familier)
(rappel : revoir ce fil la prochaine
session)
(question : aurais-je dû faire un jet
pour ça ? ça semblait évident)
```

Quand utiliser les notes méta :

- **Expériences** : Suivez les variantes de règles ou les règles maison que vous testez
- **Réflexion** : Capturez ce qui a fonctionné ou non émotionnellement
- **Rappels** : Marquez les choses à suivre plus tard

- **Clarification** : Expliquez les décisions inhabituelles ou les interprétations
- **Processus** : Documentez votre pensée pour les journaux partagés

Quand NE PAS les utiliser : Ne laissez pas les notes méta submerger votre journal. Si vous vous arrêtez toutes les quelques lignes pour réfléchir, vous sur-analysez probablement. Le jeu est la chose la plus importante — les notes méta ne sont que des commentaires occasionnels en marge.

Pensez-y comme le commentaire du réalisateur sur un film. La plupart du temps, vous regardez simplement le film. Occasionnellement, il y a une note intéressante en coulisses qui vaut la peine d'être partagée.

5. Structure Optionnelle

Jusqu'à présent, nous avons parlé de *ce que* vous écrivez (actions, jets, balises). Parlons maintenant de *la façon dont vous l'organisez.*

La structure aide de deux manières : elle rend vos notes plus faciles à naviguer et elle signale des limites (cette session s'est terminée, cette scène a commencé). Mais la structure ajoute une surcharge — plus d'en-têtes à écrire, plus de formatage à maintenir.

Cette section présente les éléments d'organisation : les en-têtes de campagne (métadonnées sur l'ensemble de votre campagne), les en-têtes de session (marquant les sessions de jeu) et la structure de scène (l'unité de base du jeu). Utilisez ce qui vous aide à rester orienté sans vous ralentir.

La différence clé ? **Les formats numérique et analogique gèrent la structure différemment.** Le markdown numérique utilise des titres et du YAML ; les carnets analogiques utilisent des en-têtes écrits et des marqueurs. Nous montrerons les deux.

5.1 En-tête de Campagne

Avant de vous plonger dans le jeu, il est utile d'enregistrer quelques bases : À quoi jouez-vous ? Quel système ? Quand avez-vous commencé ? Pensez-y comme la « page de couverture » de votre journal de campagne.

Ceci est particulièrement utile lorsque :

- Vous menez plusieurs campagnes (vous aide à vous rappeler laquelle est laquelle)
- Vous partagez des journaux avec d'autres (ils ont besoin de contexte)
- Vous revenez à une campagne après une pause (vous rappelle le ton/les thèmes)

Si vous essayez simplement la notation avec un one-shot rapide, ignorez complètement ceci. Mais pour les campagnes que vous prévoyez de revisiter, un en-tête vaut les 30 secondes.

Les formats numérique et analogique diffèrent ici. Le markdown numérique utilise le YAML front matter (métadonnées structurées en haut du fichier). Les carnets analogiques utilisent un bloc d'en-tête écrit.

Pour les fichiers markdown numériques, utilisez le YAML front matter tout en haut :

```
title: Mystère de Clearview
ruleset: Loner + Oracle Mythic
genre: Mystère adolescent / surnaturel
player: Roberto
pcs: Alex [PJ:Alex|PV 8|Stress 0|
Équipement:Lampe de poche,Carnet]
start_date: 2025-09-03
last_update: 2025-10-28
tools: Oracles - Mythic, tables
```

```
d'événements aléatoires
themes: Amitié, courage, secrets
tone: Inquiétant mais ludique
notes: Inspiré des séries de mystère pour
adolescents des années 80
```

Pour les carnets analogiques, écrivez un bloc d'en-tête de campagne :

```
=== Journal de campagne : Mystère de
Clearview ===
[Titre] Mystère de Clearview
[Règles] Loner + Oracle Mythic
[Genre] Mystère adolescent / surnaturel
[Joueur] Roberto
[PJs] Alex [PJ:Alex|PV 8|Stress 0|
Équipement:Lampe de poche,Carnet]
[Date de début] 2025-09-03
[Dernière mise à jour] 2025-10-28
[Outils] Oracles : Mythic, tables
d'événements aléatoires
[Thèmes] Amitié, courage, secrets
[Ton] Inquiétant mais ludique
[Notes] Inspiré des séries de mystère
pour adolescents des années 80
```

Champs optionnels (à ajouter au besoin) :

- `[Cadre]` — Détails géographiques ou du monde
- `[Inspiration]` — Médias qui ont inspiré la campagne
- `[Outils de sécurité]` — Carte X, lignes/voiles, etc.

5.2 En-tête de Session

Un en-tête de session marque la frontière entre les sessions de jeu et fournit un contexte : quand avez-vous joué, combien de temps, que s'est-il passé ?

Pourquoi utiliser des en-têtes de session ?

- **Navigation** : Sautez rapidement à des sessions spécifiques
- **Contexte** : Rappelez-vous quand vous avez joué et ce qui se passait
- **Réflexion** : Suivez vos habitudes de jeu (à quelle fréquence ? combien de temps ?)
- **Continuité** : Connectez les sessions avec des résumés et des objectifs

Quand les ignorer :

- Parties uniques (pas de sessions multiples)
- Jeu continu (vous jouez quotidiennement sans pauses claires)
- Journaux purement en raccourci (vous voulez juste la fiction, pas la méta-structure)

Comme les en-têtes de campagne, les formats numérique et analogique gèrent les sessions différemment. Choisissez le style qui correspond à votre support.

5.2.1 Format Numérique (titre markdown)

```
## Session 1
*Date : 2025-09-03 | Durée : 1h30 |
Scènes : S1-S2*

**Résumé :** Première session,
présentation d'Alex et du mystère.

**Objectifs :** Mettre en place le
```

```
mystère central, établir le phare comme
lieu clé.
```

5.2.2 Format Analogique (en-tête écrit)

```
=== Session 1 ===
[Date] 2025-09-03
[Durée] 1h30
[Scènes] S1-S2
[Résumé] Première session, présentation
d'Alex et du mystère.
[Objectifs] Mettre en place le mystère
central, établir le phare.
```

Champs optionnels :

- `[Ambiance]` — Ton prévu ou réel pour la session
- `[Notes]` — Variantes de règles, expériences ou conditions spéciales
- `[Fils]` — Fils conducteurs actifs cette session

5.3 Structure de Scène

Les scènes sont l'unité de base du jeu au sein d'une session. Au plus simple, une scène n'est qu'un marqueur numéroté avec un contexte.

Format numérique (titre markdown) :

```
### S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*
```

Format analogique :

```
S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*
```

Le numéro de scène vous aide à suivre la progression et à référencer les événements plus tard. Le contexte (en italique/astérisques) encadre où et quand la scène se déroule.

5.3.1 Scènes Séquentielles (Standard)

La plupart des campagnes utilisent une numérotation séquentielle simple :

```
S1 *Taverne, soir*
S2 *Place de la ville, minuit*
S3 *Sentier forestier, aube*
S4 *Ruines anciennes, midi*
```

Quand utiliser : Par défaut pour un jeu linéaire. La scène 2 se passe après la scène 1, la scène 3 après la scène 2, etc.

Numérotation : Commencez à S1 à chaque session, ou continuez sur toute la campagne (S1-S100+).

Exemple en jeu :

```
S1 *Salle commune de la taverne, soir*
@ Demander au tavernier les rumeurs
d: Charisme d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> Il se penche et me parle de lumières
étranges à l'ancien moulin.
[Fil:Lumières Étranges|Ouvert]
```

```
S2 *Devant la taverne, nuit*
@ Se diriger vers le moulin
? Est-ce que je rencontre quelque chose
en chemin ?
-> Oui, mais... (d6=3)
=> Je vois une silhouette sombre, mais
elle ne semble pas hostile.
[N:Inconnu|mystérieux|regarde]
```

5.3.2 Flashbacks

Les flashbacks montrent des événements passés qui éclairent l'histoire actuelle. Utilisez des suffixes alphabétiques partant de la scène « présente ».

Format : S#a, S#b, S#c

Quand utiliser :

- Révéler une histoire de fond en milieu de session
- Déclencheurs de mémoire du personnage
- Montrer comment quelque chose s'est passé
- Expliquer des éléments mystérieux

Exemple de structure :

```
S5 *Enquête au moulin*
=> Je trouve le vieux journal de mon
père.

S5a *Flashback : Atelier du père, il y a
10 ans*
(Ceci s'est passé avant la campagne)
=> Père : "Promets-moi que tu n'iras
```

```
jamais seul au moulin."

S6 *Retour au moulin, présent*
(Maintenant on continue à partir de S5)
```

Exemple complet :

```
S8 *Quartiers du gardien de phare*
@ Fouiller le bureau pour des indices
d: Investigation d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Je trouve une photo délavée. C'est...
ma mère ? Elle se tient devant ce phare !
[Fil:Lien Maternel|Ouvert]

S8a *Flashback : Maison, il y a 15 ans*
(Souvenir déclenché par la photo)
(Est-ce que je me souviens de quelque
chose à propos de cet endroit ?)
? Mère a-t-elle déjà mentionné un phare ?
-> Oui, mais... (d6=5)
=> Elle l'a mentionné une fois,
brièvement, puis a rapidement changé de
sujet.

PJ (Moi, jeune) : "Maman, où est-ce ?"
N (Mère) : [nerveuse] "Juste un vieil
endroit. Rien d'important."

S8b *Flashback : Bureau de mère, il y a
14 ans*
```

```
(Suivant le fil de la mémoire)
(Ai-je déjà vu des documents sur le
phare ?)
? Est-ce que je fouinais dans ses
papiers ?
-> Oui, et... (d6=6)
=> J'ai trouvé un acte de propriété. Le
phare appartenait à notre famille !
[E:SecretPhare 1/4]

S9 *Quartiers du gardien de phare,
présent*
(Retour à la chronologie actuelle)
=> Armé de ce souvenir, je cherche plus
attentivement des registres familiaux.
```

Conseils de numérotation :

- Partez de la scène qui déclenche le flashback
- Revenez à la numérotation séquentielle après
- Gardez les flashbacks courts (1-3 scènes généralement)
- Notez dans le contexte en revenant : `*Présent*` ou `*Retour à…*`

5.3.3 Fils Narratifs Parallèles

Lorsque vous suivez plusieurs scénarios qui se déroulent simultanément ou en alternance, utilisez des préfixes de fil.

Format : `T#-S#` où T# est le numéro du fil, S# est le numéro de la scène dans ce fil.

Quand utiliser :

- Plusieurs personnages/points de vue
- Événements simultanés dans différents lieux

- Alternance entre les lignes de l'intrigue
- Arcs narratifs distincts mais liés

Exemple de structure :

```
T1-S1 *Personnage principal au phare*
T2-S1 *Pendant ce temps, un allié en
ville*
T1-S2 *Retour au phare*
T2-S2 *Retour en ville*
T1-S3 *Phare, suite*
```

Exemple complet :

```
=== Session 3 ===
[Fils] Histoire principale (T1), Enquête
en ville (T2)

T1-S1 *Tour du phare, crépuscule*
[PJ:Alex|enquête sur la tour]
@ Grimper au sommet
d: Athlétisme d6=4 vs ND 4 -> Succès
=> J'atteins le sommet. Le mécanisme de
la lumière est toujours fonctionnel !

? Y a-t-il quelqu'un d'autre ici ?
-> Non, mais... (d6=3)
=> Des empreintes fraîches dans la
poussière descendent.

T2-S1 *Archives de la ville, même heure*
```

```
[PJ:Jordan|recherche à la bibliothèque]
@ Chercher des registres sur le phare
d: Recherche d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Je trouve des documents de
construction de 1923. Il y a un sous-sol
caché !
[E:Sous-solSecret 1/4]

T1-S2 *Escaliers du sous-sol du phare*
[PJ:Alex]
@ Suivre les empreintes en bas
d: Discrétion d6=3 vs ND 5 -> Échec
=> Une marche grince bruyamment.

? Quelqu'un réagit-il ?
-> Oui, et... (d6=6)
=> Une voix d'en bas : "Qui est
là ?" [N:Cultiste|hostile|armé]

T2-S2 *Archives de la ville, quelques
instants plus tard*
[PJ:Jordan]
@ Appeler Alex pour le prévenir du sous-
sol
? L'appel passe-t-il ?
-> Non, et... (d6=2)
=> Pas de signal. Le phare est dans une
zone morte !
[Horloge:Alex en Danger 2/6]

T1-S3 *Sous-sol du phare*
```

```
[PJ:Alex|ignorant le danger]
@ Essayer de négocier
d: Tromperie d6=2 vs ND 5 -> Échec
=> Le cultiste ne me croit pas. Il avance
avec un couteau !
```

Quand les fils convergent :

Une fois que les fils parallèles se rejoignent, vous pouvez soit :

- Continuer avec les préfixes de fil : `T1+T2-S5`
- Revenir au séquentiel : `S14` (note : fils fusionnés)

```
T1-S6 *Alex s'échappe du phare*
T2-S4 *Jordan conduit vers le phare*

S14 *Entrée du phare, tous deux réunis*
(Fils fusionnés)
[PJ:Alex|blessé] rencontre [PJ:Jordan|
inquiet]
```

5.3.4 Montages et Ellipses Temporelles

Pour les activités qui s'étendent dans le temps ou plusieurs vignettes rapides, utilisez la notation décimale.

Format : `S#.#` (par ex., `S5.1`, `S5.2`, `S5.3`)

Quand utiliser :

- Voyager sur de longues distances
- Entraînement/recherche sur plusieurs semaines
- Rencontres rapides multiples
- Collecte de ressources
- Séquences en accéléré

Exemple de structure :

```
S7 *Début du voyage*
S7.1 *Jour 1 : Forêt*
S7.2 *Jour 3 : Montagnes*
S7.3 *Jour 5 : Désert*
S8 *Arrivée à destination*
```

Exemple complet :

```
S12 *Préparation pour le rituel*
=> Je dois rassembler trois composants à
travers la région.
[Piste:ComposantsRituels 0/3]

S12.1 *Herboristerie, matin*
@ Acheter des herbes sacrées
d: Persuasion d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> L'herboriste me fait une réduction.
[Piste:ComposantsRituels 1/3]
[PJ:Or-5]

S12.2 *Forgeron, après-midi*
@ Obtenir une dague en argent
? Est-elle en stock ?
-> Non, mais... (d6=4)
=> Il peut en fabriquer une pour demain.
[Compteur:ÉchéanceRituel 2]

S12.3 *Cimetière, minuit*
@ Collecter de la terre de cimetière
```

```
? Suis-je interrompu ?
-> Oui, et... (d6=6)
=> Le gardien me surprend ET appelle la
garde !
[Horloge:Méfiance 3/6]

@ Courir et se cacher
d: Discrétion d6=6 vs ND 5 -> Succès
=> Je m'échappe avec la terre.
[Piste:ComposantsRituels 2/3]

S13 *Forge du forgeron, le lendemain
matin*
(Montage terminé, retour au séquentiel)
=> Je récupère la dague en argent.
[Piste:ComposantsRituels 3/3]
```

Exemple de montage de voyage :

```
S8 *Départ de Port Cendres*
=> Le voyage de trois semaines vers les
Terres du Nord commence.

S8.1 *Semaine 1 : Route côtière*
? Rencontres sur la route ?
tbl: d100=23 -> "Caravane de marchands"
=> Je me joins à une caravane pour plus
de sécurité. [N:Marchands|amicaux]

S8.2 *Semaine 2 : Col de montagne*
```

```
? Problèmes météorologiques ?
-> Oui, et... (d6=6)
=> Un blizzard frappe. Le col est
bloqué !
[Horloge:ProvisionsDiminuent 2/4]

@ Trouver un abri
d: Survie d6=5 vs ND 5 -> Succès
=> Je trouve une grotte.
[L:GrotteMontagne|abri|sombre]

S8.3 *Semaine 3 : Descente vers les
terres désolées*
@ Naviguer sur le terrain gelé
d: Survie d6=4 vs ND 6 -> Échec
=> Je suis perdu pendant deux jours.
[Horloge:ProvisionsDiminuent 4/4]
[PJ:Rations épuisées]

S9 *Arrivée dans les Terres du Nord*
(Voyage terminé)
=> Épuisé et affamé, mais j'y suis
arrivé.
```

5.3.5 Choisir votre Approche

Utilisez le séquentiel (S1, S2, S3) quand :

- Vous jouez une histoire linéaire et simple
- Vous n'avez pas besoin de manipulation temporelle complexe
- Vous voulez de la simplicité
- Le choix le plus courant

Utilisez les flashbacks (S5a, S5b) quand :

- Vous révélez une histoire de fond en cours de jeu
- Moments de développement de personnage
- Vous expliquez des mystères
- Courtes diversions de la chronologie principale

Utilisez les fils parallèles (T1-S1, T2-S1) quand :

- Vous jouez plusieurs personnages
- Vous suivez des événements simultanés
- Vous alternez entre les lieux
- Intrigues complexes et entrelacées

Utilisez les montages (S7.1, S7.2) quand :

- Vous couvrez de longues périodes de temps
- Séries de scènes rapides
- Séquences de voyage
- Collecte de ressources
- Périodes d'entraînement/recherche

5.3.6 Éléments de Contexte de Scène

Au-delà de la numérotation, enrichissez les scènes avec du contexte dans le cadre :

Lieu :

```
S1 *Tour du phare*
S1 [L:Phare] *Salle de la tour*
```

Marqueurs temporels :

```
S1 *Phare, minuit*
S1 *Phare, Jour 3, crépuscule*
S1 *Deux semaines plus tard : Phare*
```

Ton émotionnel :

```
S1 *Phare (tendu)*
S1 *Phare - moment de calme*
```

Éléments multiples :

```
S1 *Tour du phare, minuit, Jour 3*
S5a *Flashback : Atelier du père, il y a
10 ans*
T2-S3 *Pendant ce temps en ville, même
soirée*
S7.2 *Jour 2 du voyage : Col de montagne*
```

Minimal (juste le numéro) :

```
S1
(Ajoutez le contexte dans la première
action ou conséquence)
```

Choisissez le niveau de détail qui vous aide à suivre votre histoire. Plus de détails aident à la référence future ; moins de détails gardent les notes plus propres.

6. Exemples Complets

La théorie est une chose, mais voir la notation en action est ce qui la fait comprendre. Cette section montre des exemples de jeu complets dans différents styles — du raccourci ultra-compact aux journaux narratifs riches — afin que vous puissiez trouver l'approche qui vous convient.

Chaque exemple démontre le même système de notation, juste avec différents niveaux de détail. Choisissez le style qui correspond à vos préférences, ou mélangez et associez selon les besoins de votre session.

6.1 Journal Minimaliste en Raccourci

Raccourci pur, sans formatage — parfait pour un jeu rapide :

```
S1 @SeFaufiler d:4≥5 F => bruit [E:Alerte
1/6] ?Vu? ->Nn3 => distrait
S2 @Fouiller d:6≥4 S => trouve clé
[E:Indice 1/4] ?Piégé? ->Oi6 => oui,
piques !
S3 @Esquiver d:3≤5 F => PV-2 [PJ:PV 6] =>
saigne, besoin de reculer
```

6.2 Format Numérique Hybride

Combine le raccourci avec la narration, en utilisant la structure markdown :

````
### S7 *Ruelle sombre derrière la
taverne, Minuit*

```
@ Se faufiler devant les gardes
d: Discrétion d6=2 vs ND 4 -> Échec
=> Mon pied heurte un tonneau.
[E:HorlogeAlerte 2/6]
````
````

```
? Me voient-ils ?
-> Non, mais... (d6=3)
=> Distraits, mais un garde s'attarde.
[N:Garde|vigilant]
```

La lumière de la torche du garde balaie les murs de la ruelle. Je me plaque dans l'ombre, retenant à peine ma respiration.

```
N (Garde) : "Qui est là ?"
PJ : "Reste calme... reste juste calme."
```

6.3 Format Carnet Analogique

Même contenu que 6.2, formaté pour des notes manuscrites :

```
S7 *Ruelle sombre derrière la taverne,
Minuit*

@ Se faufiler devant les gardes
d: Discrétion d6=2 vs ND 4 -> Échec
=> Mon pied heurte un tonneau.
[E:HorlogeAlerte 2/6]

? Me voient-ils ?
-> Non, mais... (d6=3)
```

```
=> Distraits, mais un garde s'attarde.
[N:Garde|vigilant]

La lumière de la torche du garde balaie
la ruelle. Je me plaque dans l'ombre.

N (Garde) : "Qui est là ?"
PJ : "Reste calme... reste juste calme."
```

6.4 Journal de Campagne Complet (Numérique)

```
---
title: Mystère de Clearview
ruleset: Loner + Oracle Mythic
genre: Mystère adolescent / surnaturel
player: Roberto
pcs: Alex [PJ:Alex|PV 8|Stress 0]
start_date: 2025-09-03
last_update: 2025-10-28
---

# Mystère de Clearview

## Session 1
*Date : 2025-09-03 | Durée : 1h30*

### S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*
```

```
@ Se faufiler à l'intérieur pour vérifier les archives
d: Discrétion d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> Je me glisse à l'intérieur sans être remarqué. [L:Bibliothèque|sombre|calme]

? Y a-t-il un indice étrange qui attend ?
-> Oui (d6=6)
=> Je trouve une page de journal déchirée sur le phare. [E:IndicePhare 1/6]
```

La page est jaunie par le temps. L'écriture est tremblante : "La lumière nous appelle. Nous ne devons pas répondre."

```
[Fil:Mystère du Phare|Ouvert]
```

S2 *Devant la bibliothèque, couloir vide*

```
? Est-ce que j'entends des pas ?
-> Oui, mais... (d6=4)
=> Un concierge s'approche, mais il ne me remarque pas encore. [N:Concierge|fatigué|méfiant]
```

```

Je me fige. Ses clés tintent alors qu'il passe devant la porte.

N (Concierge) : "J'ai cru entendre quelque chose..."
PJ (Alex, chuchotant) : "Il faut que je sorte d'ici."

```
@ Sortir en douce pendant qu'il est distrait
d: Discrétion d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Je m'échappe dans la nuit en toute sécurité.
```

## Session 2
*Date : 2025-09-10 | Durée : 2h*

**Résumé :** Trouvé une page de journal faisant allusion au phare. Presque repéré dans la bibliothèque.

### S3 *Chemin vers le vieux phare, Jour 2*

```
@ Approcher silencieusement au crépuscule
d: Discrétion d6=2 vs ND 4 -> Échec
```
```

```
=> Je marche sur du verre brisé, ça
craque bruyamment. [Horloge:Méfiance 1/6]

? Quelqu'un répond-il de l'intérieur ?
-> Non, mais... (d6=3)
=> La lumière vacille brièvement dans la
fenêtre de la tour. [L:Phare|en ruine|
hanté]
```

S4 *Hall d'entrée du phare*

```
@ Chercher des signes d'activité sur le
sol
d: Investigation d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Je trouve des empreintes fraîches dans
la poussière. [Fil:Qui utilise le
phare ?|Ouvert]

tbl: d100=42 -> "Une lanterne cassée"
=> Une lanterne fissurée gît près des
escaliers. [E:IndicePhare 2/6]
```

Quelqu'un est venu ici. Récemment.

PJ (Alex, pensant) : "Cet endroit n'est pas aussi abandonné que tout le monde le pense..."

6.5 Journal de Campagne Complet (Analogique)

```
=== Journal de campagne : Mystère de
Clearview ===
[Titre] Mystère de Clearview
[Règles] Loner + Oracle Mythic
[Genre] Mystère adolescent / surnaturel
[Joueur] Roberto
[PJs] Alex [PJ:Alex|PV 8|Stress 0]
[Date de début] 2025-09-03
[Dernière mise à jour] 2025-10-28

=== Session 1 ===
[Date] 2025-09-03
[Durée] 1h30

S1 *Bibliothèque de l'école après les
cours*

@ Se faufiler à l'intérieur pour vérifier
les archives
d: Discrétion d6=5 vs ND 4 -> Succès
=> Je me glisse à l'intérieur sans être
remarqué. [L:Bibliothèque|sombre|calme]

? Y a-t-il un indice étrange qui attend ?
-> Oui (d6=6)
=> Je trouve une page de journal déchirée
sur le phare. [E:IndicePhare 1/6]

La page est jaunie. Écriture tremblante :
"La lumière nous appelle."
```

```
[Fil:Mystère du Phare|Ouvert]

S2 *Devant la bibliothèque, couloir vide*

? Est-ce que j'entends des pas ?
-> Oui, mais... (d6=4)
=> Un concierge s'approche, mais ne me
remarque pas encore. [N:Concierge|
fatigué|méfiant]

N (Concierge) : "J'ai cru entendre
quelque chose..."
PJ (Alex) : "Il faut que je sorte d'ici."

@ Sortir en douce pendant qu'il est
distrait
d: Discrétion d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Je m'échappe dans la nuit en toute
sécurité.

=== Session 2 ===
[Date] 2025-09-10
[Durée] 2h
[Résumé] Trouvé une page de journal,
presque repéré dans la bibliothèque.

S3 *Chemin vers le phare, Jour 2*

@ Approcher silencieusement au crépuscule
d: Discrétion d6=2 vs ND 4 -> Échec
```

```
=> Je marche sur du verre brisé.
[Horloge:Méfiance 1/6]

? Quelqu'un répond-il ?
-> Non, mais... (d6=3)
=> La lumière vacille dans la fenêtre de
la tour. [L:Phare|en ruine|hanté]

S4 *Hall d'entrée du phare*

@ Chercher des signes sur le sol
d: Investigation d6=6 vs ND 4 -> Succès
=> Empreintes fraîches dans la poussière.
[Fil:Qui utilise le phare ?|Ouvert]

tbl: d100=42 -> "Une lanterne cassée"
=> Lanterne fissurée près des escaliers.
[E:IndicePhare 2/6]

PJ (Alex) : "Cet endroit n'est pas aussi
abandonné que tout le monde le pense..."
```

7. Bonnes Pratiques

Vous avez appris la notation — parlons maintenant de son utilisation efficace. Cette section présente des modèles éprouvés qui rendent vos journaux plus clairs et plus utiles, ainsi que des erreurs courantes à éviter.

Considérez-les comme des lignes directrices issues de l'expérience collective de la communauté solo. Ce ne sont pas des règles rigides,

mais elles vous aideront à créer des journaux faciles à lire, à référencer et à partager.

7.1 Bonnes Pratiques ✓

Ces modèles rendent vos journaux plus propres, plus faciles à rechercher et à référencer plus tard. Vous n'avez pas besoin de tous les suivre, mais ils représentent ce qui fonctionne bien pour la plupart des joueurs solo.

À faire : Garder les actions et les jets connectés

```
@ Crocheter la serrure
d: d20=15 vs DC 14 -> Succès
=> La porte s'ouvre silencieusement.
```

À faire : Utiliser des balises pour les éléments persistants

```
[N:Jonah|amical|blessé]
[L:Phare|en ruine]
```

À faire : Enregistrer clairement les conséquences

```
=> Je trouve la clé. [E:Indice 2/4]
=> Mais le garde m'a entendu.
[Horloge:Alerte 1/6]
```

À faire : Utiliser des balises de référence dans les scènes ultérieures

```

```

```
Première mention : [N:Jonah|amical]
Plus tard : [#N:Jonah] s'approche
prudemment
```

À faire : Mélanger raccourci et narration au besoin

```
@ Se faufiler devant le garde
d: 5≥4 S -> Succès
=> Je passe inaperçu, le cœur battant.
```

7.2 Mauvaises Pratiques ✗

Ce sont des pièmes courants qui rendent les journaux plus difficiles à lire ou à analyser. Si vous vous surprenez à faire cela, ne vous inquiétez pas — ajustez simplement pour la prochaine fois. Nous sommes tous passés par là !

À ne pas faire : Enfouir la mécanique dans la prose

```
❌ J'ai essayé de crocheter la serrure et
j'ai fait un 15 qui a battu le DC donc je
l'ai ouverte

✔ @ Crocheter la serrure
  d: 15≥14 -> Succès
  => La porte s'ouvre silencieusement.
```

À ne pas faire : Oublier d'enregistrer les conséquences

```
```

```
❌ @ Attaquer le garde
  d: 8≤10 -> Échec

✔ @ Attaquer le garde
  d: 8≤10 -> Échec
  => Ma lame ricoche sur son armure. Il
contre-attaque !
```

À ne pas faire : Perdre le fil des balises entre les scènes

```
❌ [N:Garde|alerte] ... puis plus
tard ... [N:Garde|endormi]
   (Comment cela a-t-il changé ? Quand ?)

✔ [N:Garde|alerte] ... puis plus tard ...
  @ L'assommer
  d: 6≥5 S => [N:Garde|inconscient]
```

À ne pas faire : Mélanger les symboles d'action et d'oracle

```
❌ ? Se faufiler devant les gardes (C'est
une action, pas une question)

✔ @ Se faufiler devant les gardes (Les
actions utilisent @)
  ? Me remarquent-ils ? (Les questions
utilisent ?)
```

À ne pas faire : Oublier le contexte de la scène

```
❌ S7
  @ Se faufiler devant les gardes

✔ S7 *Ruelle sombre, minuit*
  @ Se faufiler devant les gardes
```

8. Modèles

Partir d'une page blanche peut être intimidant. Ces modèles vous donnent un point de départ structuré — copiez-les, remplissez les blancs et commencez à jouer.

Chaque modèle est disponible en formats **markdown numérique** et **carnet analogique**. Choisissez celui qui correspond à votre style de jeu, ou utilisez-les comme inspiration pour créer vos propres modèles.

Ne les traitez pas comme des formulaires rigides. Ce sont des échafaudages. Une fois que vous serez à l'aise avec la notation, vous développerez probablement vos propres modèles qui répondront mieux à vos besoins spécifiques.

8.1 Modèle de Campagne (YAML numérique)

Pour les fichiers markdown numériques, utilisez le YAML front matter pour stocker les métadonnées de la campagne. Cela va tout en haut de votre fichier, avant tout autre contenu.

Copiez ce modèle, remplissez vos détails, et vous êtes prêt à commencer votre première session.

```yaml
title:
ruleset:
```

```
genre:
player:
pcs:
start_date:
last_update:
tools:
themes:
tone:
notes:
```

```
# [Titre de la campagne]

## Session 1
*Date : | Durée : *

### S1 *Scène de départ*

Votre journal de jeu ici...
```

8.2 Modèle de Campagne (Analogique)

Pour les carnets papier, écrivez ce bloc d'en-tête au début de votre journal de campagne. Restez simple — vous pouvez toujours ajouter plus de détails plus tard si nécessaire.

```
=== Journal de campagne : [Titre] ===
[Titre]
[Règles]
```

```
[Genre]
[Joueur]
[PJs]
[Date de début]
[Dernière mise à jour]
[Outils]
[Thèmes]
[Ton]
[Notes]

=== Session 1 ===
[Date]
[Durée]

S1 *Scène de départ*

Votre journal de jeu ici...
```

8.3 Modèle de Session

Utilisez ceci au début de chaque session de jeu pour marquer les limites et fournir un contexte. La version numérique utilise des titres markdown ; la version analogique utilise des en-têtes écrits.

Remplissez ce qui est utile et sautez ce qui ne l'est pas. Le seul champ essentiel est la date — tout le reste est facultatif.

Numérique :

```
## Session X
*Date : | Durée : | Scènes : *
```

```
**Résumé :**

**Objectifs :**

### S1 *Description de la scène*
```

Analogique :

```
=== Session X ===
[Date]
[Durée]
[Résumé]
[Objectifs]

S1 *Description de la scène*
```

8.4 Modèle de Scène Rapide

C'est votre modèle de travail — la structure de base que vous utiliserez scène après scène. Il est intentionnellement minimal : juste assez de structure pour vous garder orienté sans vous ralentir.

Utilisez-le comme point de départ par défaut pour chaque scène, que vous jouiez en numérique ou en analogique.

```
S# *Lieu, heure*
```
@ Votre action
d: votre jet -> résultat
```
```

```
=> Ce qui se passe

? Votre question
-> Réponse de l'oracle
=> Ce que cela signifie
```

9. Adaptation à votre Système

Voici la belle partie : cette notation fonctionne avec *n'importe quel* système de JDR solo. *Ironsworn*, *Mythic GME*, *Thousand Year Old Vampire*, votre propre système maison — peu importe. Les symboles de base restent les mêmes ; seuls les détails de la résolution changent.

Cette section vous montre comment adapter la notation de jet `d:` et les formats d'oracle `->` pour correspondre à votre système de jeu spécifique. Nous couvrirons les systèmes courants (PbtA, FitD, Ironsworn, OSR) et les oracles (Mythic, CRGE, MUNE), mais les principes fonctionnent pour n'importe quoi.

L'idée clé : La notation sépare la *mécanique* de la *fiction*. Votre système détermine comment la mécanique fonctionne ; la notation ne fait que les enregistrer de manière cohérente.

9.1 Notation de Jet Spécifique au Système

La notation `d:` fonctionne avec n'importe quel système — vous avez juste besoin de l'adapter à vos mécaniques de dés spécifiques. Voici à quoi ressemble la notation pour les systèmes de JDR solo populaires.

Ces exemples montrent le modèle : enregistrez ce que vous avez lancé, comparez-le à ce dont vous aviez besoin, notez le résultat. Les détails changent selon le système, mais la structure reste la même.

9.1.1 Powered by the Apocalypse (PbtA)

```
d: 2d6=9 -> Succès total (10+)
d: 2d6=7 -> Succès partiel (7-9)
d: 2d6=4 -> Échec (6-)
```

9.1.2 Forged in the Dark (FitD)

```
d: 4d6=6,5,4,2 (prendre le plus haut=6) -
> Succès critique
d: 3d6=4,4,2 -> Succès partiel (4-5)
d: 2d6=3,2 -> Échec (1-3)
```

9.1.3 Ironsworn

```
d: Action=7+Stat=2=9 vs Défi=4,8 ->
Succès faible
d: Action=10+Stat=3=13 vs Défi=2,7 ->
Succès fort
```

9.1.4 Fate/Fudge

```
d: 4dF=+2 (++0-) +Compétence=3 = +5 ->
Succès avec style
d: 4dF=-1 (-0--) +Compétence=2 = +1 ->
Égalité
```

9.1.5 OSR/D&D Traditionnel

```

```

```
d: d20=15+Mod=2=17 vs CA 16 -> Touche
d: d20=8+Mod=-1=7 vs DC 10 -> Échec
```

9.2 Adaptations de L'oracle

Différents systèmes d'oracle ont différents formats de sortie. Certains donnent des réponses oui/non, d'autres génèrent des résultats complexes. Voici comment enregistrer les résultats des systèmes d'oracle populaires.

La clé est la cohérence : utilisez toujours `->` pour les résultats de l'oracle, puis capturez toutes les informations que votre oracle fournit.

9.2.1 Mythic GME

```
? Le garde me remarque-t-il ?
(Probabilité : Improbable)
-> Non, mais... (FC=4)
=> Il ne me voit pas, mais il est
méfiant.
```

9.2.2 CRGE (Conjectural Roleplaying Game Engine)

```
? Quelle est l'humeur du marchand ?
-> Afflux : Acteur + Foyer => En colère +
Trahison
=> Le marchand est furieux d'avoir été
trompé.
```

9.2.3 MUNE (Madey Upy Number Engine)

```
? Y a-t-il quelqu'un à la maison ?
-> Probable + jet 2,4 => Oui
=> Les lumières sont allumées, quelqu'un
est certainement à l'intérieur.
```

9.2.4 UNE (Universal NPC Emulator)

```
gen: Motivation UNE -> Pouvoir +
Réputation
=> [N:Baron|ambitieux|cherche la
reconnaissance]
```

9.3 Gestion des Cas Particuliers

Chaque système a ses bizarreries. Voici comment gérer les situations courantes qui ne correspondent pas aux modèles de notation de base.

9.3.1 Jets Multiples en une Seule Action

Lorsque vous devez faire plusieurs jets pour une seule action :

Avantage/Désavantage :

```
@ Attaquer avec avantage
d: 2d20=15,8 (prendre le plus haut) vs ND
12 -> 15≥12 Succès
=> Je frappe juste, la lame trouvant une
faille dans l'armure.
```

Plusieurs pools de dés :

```
@ Effectuer un rituel complexe
d: INT d6=4, VOL d6=5, vs ND 4 chacun ->
Les deux réussissent
=> Le sort prend effet, l'énergie
crépitant entre mes doigts.
```

Jets opposés :

```
@ Bras de fer avec le marin
d: FOR d20=12 vs marin d20=15 -> 12≤15
Échec
=> Sa poigne se resserre. Mon bras claque
sur la table.
```

9.3.2 Résultats D'oracle Ambigus

Lorsque l'oracle donne des résultats flous ou contradictoires :

```
? Le marchand est-il digne de confiance ?
-> Oui, mais... (d6=4)
(note : "mais" contredit "oui" —
interprétation : digne de confiance mais
cache quelque chose)
=> Il semble honnête, mais jette des
regards nerveux vers la porte.
```

Ou relancez si vous êtes vraiment bloqué :

```
```

```
? Puis-je lui faire confiance ?
-> Résultat incertain (d6=3 sur oracle
binaire)
(note : je pose une question plus
spécifique)
? Essaie-t-il de m'aider ?
-> Non, et... (d6=2)
=> Il travaille activement contre moi.
```

9.3.3 Conséquences Imbriquées

Parfois, une conséquence en entraîne une autre, créant une cascade :

```
d: Crochetage 5≥4 -> Succès
=> La porte s'ouvre
=> Mais les gonds grincent bruyamment
=> Les gardes dans la pièce voisine
l'entendent [E:HorlogeAlerte 1/6]
=> L'un d'eux commence à marcher dans
cette direction [N:Garde|enquête]
```

Quand utiliser : Succès ou échecs majeurs avec de multiples effets d'entraînement. N'en abusez pas — la plupart des actions ont une conséquence claire.

9.3.4 Questions à L'oracle qui Échouent

Et si l'oracle n'aide pas ?

```
? Qu'y a-t-il derrière la porte ?
-> [Résultat de jet flou/contradictoire]
(note : je pose une question plus
```

```
spécifique)
? Y a-t-il un danger derrière la porte ?
-> Oui, et...
=> Danger, et c'est immédiat !
```

Conseil de pro : Si un résultat d'oracle ne suscite pas de fiction, il est acceptable de reformuler la question ou de relancer. L'oracle sert votre histoire, pas l'inverse.

10. Add-ons

Les cinq symboles de base — `@`, `?`, `d:`, `->`, `=>` — couvrent la grande majorité du jeu en solo. Mais certains jeux vont plus loin dans des directions spécifiques : combat tactique avec initiative et suivi des dégâts, exploration de donjons avec états de pièces et gestion de la lumière, systèmes de ressources où chaque torche compte. Ces besoins sont réels, mais ils ne sont pas universels.

C'est là qu'interviennent les add-ons.

10.1 Ce que sont les Add-ons

Un add-on est un **document d'extension autonome** qui approfondit la notation Lonelog pour un type de jeu spécifique. Chaque add-on :

- Fonctionne avec les cinq symboles de base — il les étend, ne les remplace jamais
- Introduit des conventions (balises, formats, blocs structurels) adaptées à son domaine
- Fonctionne de manière indépendante — vous ne lisez que l'add-on dont vous avez besoin, pas tout l'écosystème
- S'intègre proprement aux autres add-ons si vous en utilisez plusieurs

Les add-ons vivent dans des fichiers séparés plutôt que dans ce document. C'est un choix délibéré : un explorateur de donjons qui ne combat jamais dans l'ordre d'initiative ne devrait pas avoir à faire défiler quatre pages de règles de combat. Le cœur de Lonelog doit rester léger. Les add-ons permettent au système de se développer sans alourdir le manuel que vous emportez à table.

Pensez au cœur comme à une langue, et aux add-ons comme à des vocabulaires spécialisés. Un linguiste et un marin parlent tous deux français, mais le marin a des mots pour des choses dont le linguiste n'a pas besoin. Les mots ne sont pas en conflit — ils se complètent.

10.2 Pourquoi des fichiers séparés

Trois raisons :

Ne téléchargez que ce dont vous avez besoin. Sur itch.io, dans un coffre Markdown ou imprimé et glissé dans un carnet — vous prenez les add-ons qui correspondent à votre campagne actuelle. Vous jouez à Ironsworn ? Prenez l'add-on de suivi des ressources. Vous explorez un donjon ? Ajoutez l'add-on de donjon. Rien que vous n'utilisiez pas.

Mise à jour indépendante. Si l'Add-on de Combat affine sa notation d'initiative, cette mise à jour ne touche pas à la spécification de base. Le cœur et les add-ons peuvent évoluer à leur propre rythme, rester synchronisés là où c'est nécessaire et diverger là où ils diffèrent légitimement.

Partage et remixage libres. La communauté peut écrire, publier et partager des add-ons sans modifier le document de base. Un joueur qui développe une notation brillante pour l'exploration d'hexagones peut la publier en tant qu'add-on Lonelog. Le cœur partagé garantit qu'il sera immédiatement lisible par quiconque connaît Lonelog.

10.3 Comment utiliser les Add-ons

Commencez par le cœur. Si vous découvrez Lonelog, passez au moins une session ou deux avec seulement les cinq symboles de base

avant d'ajouter quoi que ce soit. Le cœur gère plus de choses que vous ne pourriez le penser.

Ajoutez-en un à la fois. Si vous ajoutez une notation d'exploration de donjon et un système de suivi des ressources dans la même campagne, introduisez-les à une session d'intervalle. Cela vous donne le temps d'assimiler chacun d'eux avant de les combiner.

Mélangez et assortissez librement. Les add-ons sont conçus pour coexister. L'Add-on de Combat et l'Add-on d'Exploration de Donjon, par exemple, sont écrits pour fonctionner dans le même journal de session sans conflit de symboles.

En cas de doute, ne l'utilisez pas. Si un add-on ressemble plus à une contrainte qu'à une aide, ne l'utilisez pas. La notation de base est toujours suffisante. Les add-ons servent votre jeu ; votre jeu ne sert pas les add-ons.

10.4 Add-ons Disponibles

Les add-ons suivants font partie de l'écosystème officiel de Lonelog :

Add-on	Fichier	Idéal pour
Combat Add-on	`addons/combat.md`	Combats tactiques, initiative, suivi des PV
Dungeon Crawling Add-on	`addons/dungeon.md`	Exploration de pièces, lumière, pièges, notes cartographiques
Resource Tracking Add-on	`addons/resources.md`	Inventaire, dés d'usage, richesse, approvisionnement

Les add-ons créés par la communauté suivent les mêmes conventions. Voir les **Directives pour les Add-ons de la Communauté** pour savoir comment en écrire un, et la page itch.io de Lonelog pour la bibliothèque de la communauté.

10.5 Une note pour les auteurs d'Add-ons

Si vous écrivez un add-on Lonelog — pour votre propre usage, pour le partager avec des amis ou pour le publier — les **Directives pour les Add-ons de la Communauté** et le **Modèle d'Add-on** sont votre point de départ. Ils couvrent les contraintes de conception qui maintiennent la compatibilité des add-ons avec le cœur, le format de métadonnées requis et la structure des exemples pour qu'ils se lisent naturellement aux côtés des journaux Lonelog classiques.

Le principe directeur : **étendre, ne pas remplacer.** Un add-on Lonelog qui invente son propre symbole d'action n'est pas un add-on Lonelog — c'est un fork. La puissance de l'écosystème provient des conventions partagées au cœur, avec la créativité dans les extensions.

Annexes

A. Légende de la Notation de JDR Solo

Ceci est votre référence rapide — l'aide-mémoire à garder à portée de main pendant que vous jouez. Vous avez oublié ce que signifie `=>` ? Besoin de vous rappeler comment formater une horloge ? Cette section est là pour vous.

Pensez-y comme la « liste de vocabulaire » de la notation. Tout ce qui est ici a été expliqué en détail plus tôt ; c'est juste la version condensée pour une recherche rapide.

Mettez cette section en favori. Vous y reviendrez souvent lors de vos premières sessions, puis de moins en moins à mesure que la notation deviendra une seconde nature.

A.1 Symboles de Base

Symbole	Signification	Exemple
`@`	Action du joueur (mécanique)	`@ Crocheter la serrure`
`?`	Question à l'oracle (monde/incertitude)	`? Y a-t-il quelqu'un à l'intérieur ?`
`d:`	Jet de mécanique/résultat	`d: 2d6=8 vs ND 7 -> Succès`
`->`	Résultat de l'oracle/des dés	`-> Oui, mais…`
`=>`	Conséquence/résultat	`=> La porte s'ouvre silencieusement`

A.2 Opérateurs de Comparaison

- `≥` ou `>=` — Supérieur ou égal (atteint/bat le ND)
- `≤` ou `<=` — Inférieur ou égal (n'atteint pas le ND)
- `vs` — Contre (comparaison explicite)
- `S` — Indicateur de succès
- `F` — Indicateur d'échec

A.3 Balises de Suivi

- `[N:Nom|balises]` — PNJ (première mention)
- `[#N:Nom]` — PNJ (référence à une mention antérieure)
- `[L:Nom|balises]` — Lieu
- `[E:Nom X/Y]` — Événement/Horloge
- `[Fil:Nom|état]` — Fil conducteur de l'histoire
- `[PJ:Nom|stats]` — Personnage joueur
- `[PJ:Nom|catégorie:balise,balise]` — Balise avec regroupement par catégorie (§4.1.7)

A.4 Suivi de la Progression

- `[Horloge:Nom X/Y]` — Horloge (se remplit)
- `[Piste:Nom X/Y]` — Piste de progression
- `[Compteur:Nom X]` — Compte à rebours

A.5 Génération Aléatoire

- `tbl: jet -> résultat` — Consultation simple de table
- `gen: système -> résultat` — Générateur complexe

A.6 Structure

- `S#` ou `S#a` — Numéro de scène
- `T#-S#` — Scène spécifique à un fil

A.7 Narration (Optionnel)

- En ligne : `=> Prose ici`
- Dialogue : `N (Nom) : "Discours"`
- Bloc : `--- texte ---`

A.8 Méta

- `(note : …)` — Réflexion, rappel, règle maison

A.9 Exemple de Ligne Complète

```
S3 @Crocheter serrure d:15≥14 S => porte
s'ouvre silencieusement [N:Garde|alerte]
```

A.10 Catégories de Balises, Multilignes et Contexte de Jet (v1.3)

Syntaxe de catégorie :

```
[PJ:Jonah|trait:amical,curieux|
statut:blessé|stat:PV 8]
```

Forme multiligne :

```
[PJ:Jonah
  | trait: amical, curieux
  | statut: blessé
  | stat: PV 8, Stress 2
]
```

Contexte de jet à l'intérieur de `d:` :

```
d: Enquêter 2d6 [pouvoir: Être gentil
avec les autres, Naïf | contre: réticent-
à-parler-1] = 8 -> Partiel
```

B. FAQ

Vous avez des questions ? Vous n'êtes pas seul. Voici les questions les plus courantes des personnes qui apprennent la notation, avec des réponses directes.

Si votre question n'est pas ici, rappelez-vous : la notation est flexible. Si vous vous demandez si vous pouvez faire quelque chose différemment, la réponse est probablement « oui, si ça marche pour vous. »

Q : Dois-je utiliser tous les éléments ? R : Non ! Commencez avec juste `@`, `?`, `d:`, `->`, et `=>`. N'ajoutez d'autres éléments que s'ils vous aident.

Q : Puis-je utiliser ceci avec des JDR traditionnels (avec un MJ) ? R : La notation de base fonctionne très bien pour toutes les notes de JDR. Les éléments de l'oracle (`?`, `->`) sont spécifiquement pour le jeu solo, mais la notation action/résolution fonctionne partout.

Q : Et si mon système n'utilise pas de dés ? R : Utilisez `d:` pour toute mécanique de résolution : `d: Tirer une carte -> Dame de Pique`, `d: Dépenser un jeton -> Succès`

Q : Dois-je utiliser le format numérique ou analogique ? R : Celui que vous préférez ! Ils utilisent la même notation. Le numérique a une meilleure recherche/organisation ; l'analogique est immédiat et tactile.

Q : À quel point mes notes doivent-elles être détaillées ? R : Aussi détaillées que vous le souhaitez ! Le système fonctionne pour du raccourci pur (Exemple 6.1) ou une narration riche (Exemple 6.4).

Q : Puis-je partager mes journaux avec d'autres ? R : Oui ! C'est l'une des raisons d'une notation standardisée. D'autres personnes familières avec le système peuvent lire vos journaux facilement.

Q : Qu'en est-il des règles maison ou des symboles personnalisés ? R : Documentez-les dans des notes méta : `(note : utilisation de + pour l'avantage, - pour le désavantage)`. Le système est conçu pour être étendu.

Q : Les numéros de scène doivent-ils être séquentiels ? R : Non. Utilisez `S1`, `S2`, `S3` pour la simplicité, mais créez des branches (`S3a`, `S3b`) ou utilisez des préfixes de fil (`T1-S1`) si cela est utile.

Q : Dois-je mettre à jour les balises à chaque changement ? R : Montrez explicitement les changements significatifs : `[N:Garde|alerte]` → `[N:Garde|inconscient]`. Les changements mineurs peuvent être implicites par la narration.

Q : Si je publie un journal de session enregistré publiquement, doit-il être sous licence ShareAlike ? R : Non. La licence CC BY-SA 4.0 couvre le document de spécification Lonelog, pas le contenu créé à l'aide de la notation. Vos journaux de session sont votre propre travail créatif indépendant — publiez-les et licenciez-les comme vous le souhaitez. La clause ShareAlike ne s'appliquerait que si vous adaptiez ou redistribuiez la spécification elle-même, par

exemple en créant un nouveau système de notation à partir de Lonelog.

Q : J'ai créé ma propre table aléatoire. Comment l'inclure dans mon journal ? R : Définissez-la en ligne avec `tbl: Nom (dé)` suivi des entrées indentées, ou utilisez `tbl: Nom [Option A, Option B, ...]` pour des ensembles d'options non numérotés. Voir §4.3.1 et §4.3.2. Cela rend votre journal autonome — les lecteurs voient toute la table et le résultat sans avoir besoin de références externes.

C. Philosophie de Conception des Symboles

Les symboles de Lonelog ont été choisis pour des raisons spécifiques :

- **`@` (Action)** : Représente « à ce moment » ou l'acteur qui agit. Changé de `>` dans la v2.0 pour éviter le conflit avec les citations en bloc de Markdown.
- **`?` (Question)** : Symbole universel pour l'interrogation. Inchangé par rapport à la v2.0.
- **`d:` (Dés/Résolution)** : Abréviation claire pour les jets de dés. Inchangé par rapport à la v2.0.
- **`->` (Résolution)** : Conservé de la v2.0. Maintenant unifié pour TOUTES les résolutions (dés et oracle). La flèche montre visuellement « ceci mène au résultat ».
- **`=>` (Conséquence)** : Conservé de la v2.0. La double flèche montre les effets en cascade. Utilisation clarifiée : conséquences uniquement (la v2.0 surchargeait ce symbole pour les résultats de dés également).

Compatibilité Markdown : Tous les symboles fonctionnent proprement dans les blocs de code et n'entrent pas en conflit avec le formatage markdown ou les opérateurs mathématiques. Enveloppez toujours la notation dans des blocs de code lorsque vous utilisez le markdown numérique pour éviter les conflots avec les extensions Markdown.

Crédits & Licence

© 2025-2026 Roberto Bisceglie

Cette notation est inspirée de la Valley Standard.

Remerciements à :

- matita pour la méthode `+/-` pour suivre les changements dans les balises,
- flyincaveman pour la suggestion sur l'utilisation du symbole `@` pour les actions des personnages (dans la tradition des premiers JDR en ASCII),
- r/solorpgplay et r/Solo_Roleplaying pour l'accueil positif de cette notation et les retours utiles,
- Enrico Fasoli pour les tests et les retours,
- Eilir Mistwind pour la traduction française.

Historique des versions :

- v 1.3.0 : Ajout de la syntaxe des catégories de balises (§4.1.7), de la forme de balise multiligne (§4.1.8) et des blocs de contexte de jet à l'intérieur de `d:` (§3.2.1).
- v 1.2.0 : Ajout de la Section 10 : Add-ons.
- v 1.1.0 : Clarification de l'utilisation de la licence. Ajout des spécifications pour les définitions en ligne, les ensembles d'options filtrés et les blocs de résultats multilignes dans la section 4.3.
- v 1.0.0 : Évolué à partir de Solo TTRPG Notation v2.0 par Roberto Bisceglie

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

Vous êtes libre de :

- Partager — copier et redistribuer le matériel
- Adapter — remixer, transformer et construire sur le matériel

Sous ces conditions :

- Attribution — Donner un crédit approprié

- Partage dans les mêmes conditions — Distribuer les adaptations sous la même licence

Bonnes aventures, joueurs solo !