

3 Actes

Table des matières

Présentation.....	2
Matériel	2
Éléments du jeu	2
Points de présence (PP).....	3
Points de résolution (PR)	3
Déroulement d'une partie	4
Le prélude.....	4
Choix de la durée	4
Choix du souffleur	4
Choix du cadre	4
Choix des coulisses.....	6
Création des décors et des rôles	6
Acte I	7
1er entracte	8
Acte II.....	8
Protagoniste & Participants.....	8
Les interactions	8
Les complications.....	8
Les tirages	9
2ème Entracte	10
Acte III.....	10
Epilogues	11
Appendice.....	11
Continuer une partie.....	11
Aux joueurs de jeux de rôles (Jdr)	11
Faire varier les statistiques	12
Jouer en solo	12
Memento.....	13
Notes de version	15

Jeu narratif en 3 Actes

L'imagination est une ressource intemporelle, infinie, gratuite et partageable...

— AleaScript, Auteur du jeu



Présentation

3 Actes est un jeu qui permet de créer et jouer une histoire entre amis.

Dans 3 Actes, on joue des scènes ensemble. C'est comme du théâtre improvisé mais cadré car chaque scène a un objectif bien précis du point de vue du jeu. Pour le reste, c'est totalement libre et on s'appuie sur l'imagination collective des joueurs.

3 Actes permet surtout de créer une histoire de bout en bout. Il y a un début et une fin et donc un sentiment d'aboutissement pour les joueurs.

Ce n'est pas un jeu de rôles traditionnel dans le sens où vous allez jouer plusieurs personnages et même plusieurs lieux. Il n'y a pas de meneur de jeu.

De plus le but du jeu n'est pas de faire gagner tel ou tel personnage mais de créer une histoire et de la mener jusqu'à un dénouement.

3 Actes vous permet juste de savoir quand c'est vous ou un autre joueur qui a la main sur la narration. Contrairement aux JdR il faut donc accepter pleinement de laisser les autres joueurs avoir une emprise sur vos personnages.

3 Actes est conçu pour vous aider à créer les éléments de l'histoire puis à les faire évoluer pour développer une intrigue jusqu'à son terme.

Les bifurcations dans les scènes sont gérées simplement avec des cartes.

Le jeu est fait pour 2 à 5 joueurs. On peut jouer à plus mais cela ralentirait le jeu. On peut également jouer en solo en utilisant les règles pour le jeu solo.

Matériel

- Un bloc notes
- Des feuilles pour prendre des notes à côté
- Des crayons ou des feutres
- Des jetons pour les points de résolution (PR)
- Un paquet de cartes à jouer de 54 cartes

Éléments du jeu

Coulisses

Une coulisse représente un vivier de décors et de personnages potentiels.

Elles sont matérialisées par de simples fiches posées sur la table qui indique leur NOM en majuscules et des traits éventuels les caractérisant.

On dispose autour les personnages et les décors rattachés à la coulisse tant qu'ils n'ont pas été pris

ou attribué à un joueur.

Décors

Un décor représente un lieu de l'histoire où l'on pourra jouer des scènes.

On peut créer des décors autant qu'on veut tant qu'ils sont rattachés à une coulisse.

Si ce n'est pas le cas, il faut d'abord créer la coulisse pour 1 point de résolution puis le décor. On verra cela plus bas.

Un décor est matérialisé par une fiche pliée en deux sur lequel on écrit le NOM du décor en majuscules.

Rôles

Un rôle désigne un personnage de la pièce.

On peut créer des personnages autant qu'on veut tant qu'ils sont rattachés à une coulisse ou qu'il sont liés à une scène.

Un décor est matérialisé par une fiche pliée en deux sur lequel on écrit le ROLE en majuscules ainsi que le NOM du personnage. On garde un peu d'espace pour indiquer les points de présence (PP) par des traits ou des signes +. Cela sera développé plus loin.

Points de présence (PP)

A la fin d'une scène, on fait le point sur chaque personnage impliqué dans la scène et celui-ci gagne un point de présence (PP).

On les note en faisant un signe plus (+) sur la fiche pliée en deux de ce personnage si le personnage était présent dans la scène et un trait (|) si ce dernier n'a été que cité dans la scène. Ainsi à force d'être cité un personnage gagne de la présence. En effet, un autre trait transformera le 1er trait en +.

Dans l'acte III, il n'y a plus d'évolution des points de présence et d'ailleurs ces derniers ne servent pas dans les résolutions.

Les PP appartiennent à un personnage.

Points de résolution (PR)

On gagne des points de résolution quand on est le perdant d'une scène. En effet, cela simule l'acharnement du destin sur certains personnages qui en échange accumulent des points de résolution qui leur permettront d'infléchir le destin dans l'acte III.

De plus à l'acte III, on ne gagne plus de PR.

- Permet de voler un élément à un autre joueur (2PR)

- Permet de créer une interruption comme complication (acte II) (1PR)
- Permet de rajouter une carte lors d'un tirage défavorable (sauf dans l'acte III) (1PR)
- Remplace les points de présence dans l'acte III (1 carte supplémentaire par PR consommé)
- Permet de créer une nouvelle coulisse après le prélude (sauf dans l'acte III) (1PR)
- Permet de créer un nouvel élément dans l'acte III (1PR)
- Permet de sauver un rôle (Acte II) (1PR)

Les PR appartiennent à un joueur.

Déroulement d'une partie

- **Prélude** : on choisit le thème et le cadre. On crée les coulisses
- **Acte I**: on s'approprie les éléments et crée les liens entre eux.
- **Acte II**: on fait évoluer les liens en cherchant à atteindre des objectifs et on crée des complications.
- **Acte III**: on joue les résolutions par l'explication et/ou par la confrontation.
- **Épilogues**: on termine par des scènes de fin propre à chaque joueur.

Le prélude

Choix de la durée

On se donne une heure de fin pour terminer l'acte II.

Prévoir 30'-45' avant la fin effective de la partie.

Choix du souffleur

On choisit généralement le joueur qui connaît le mieux les règles.

Il est en charge:

- D'exposer les règles
- D'aider les joueurs à trouver des scènes ou des complications mais en leur posant uniquement des questions.

Choix du cadre

On tourne dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur propose parmi les éléments suivants:

- Un genre

Heroïc-Fantasy, Science-Fiction, Post-Apocalypse, Zombies & Survivants, Anges & Démons, SteamPunk, Espionnage moderne, Historique, Pulp, SuperHéros, Pirates, Loups-Garous & Vampires...

- Un univers:

Donjons & Dragons, Games of Thrones, Terre du Milieu, StarWars, StarTrek, SpaceOpera, Alien, Peter Pan, Contes de Grim, Guerre de 100 ans, Antiquité, Seconde Guerre Mondiale...

- Un thème

Amour, Trahison, Ouverture vs Fermeture, Soi vs Autre, Harmonie vs Désordre, Tradition vs Changement, Vie vs Mort, Vérité vs Illusion, Guerre & Paix...

- Un ton

Sérieux, Sombre, Fun, Léger, Epique, Angoissant, Horrifique, Mystérieux, Poétique, Réaliste...

- Un pitch

un pacte avec le diable (Bretagne Celtique), panique au lycée, attaque de monstres (années 50)...

- Une restriction

pas de magie, pas de super pouvoirs...

- Une précision

La magie est interdite, les animaux parlent...

Chaque proposition est soit validée, soit invalidée par les autres.

Si elle est validée on la note sur une fiche et on passe au joueur suivant.

La validation se fait collectivement en discutant entre les joueurs.

Un joueur peut poser un veto contre le choix des autres mais dans ce cas, il passe son tour et attendra que les autres aient joué pour faire une proposition.

On s'arrête quand plus aucun joueur n'a de propositions à faire sur le cadre de la pièce.

On n'est absolument pas obligé de faire une proposition pour chacun des items pour commencer.

Choix des coulisses

On commence par le joueur à gauche du souffleur et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, chaque joueur a le choix entre créer une nouvelle coulisse ou typer une coulisse existante. On s'arrête quand tous les joueurs ont joué.

- Créer une coulisse

Une coulisse est un élément de l'histoire qui servira de réservoir de décors et de personnages. Il peut être synonyme de faction en quelque sorte.

Les coulisses sont avant tout une vue de l'esprit pour organiser la création d'éléments mais il y a autant de possibilités d'antagonisme ou de support entre des personnages d'une même coulisse qu'entre des personnages de coulisses différentes.

- Typer une coulisse

On peut ajouter un ou deux traits particuliers à une coulisse existante.

Création des décors et des rôles

Le tour se joue en parallèle et est chronométré. Il dure 5 minutes.

Chaque joueur peut créer des décors ou des personnages en les rattachant à une des coulisses.

Le joueur peut les créer et les garder pour soi et ne les montrer qu'à la fin du tour ou les disposer à côté de la coulisse pendant le tour.

Elément décor

Synonyme de lieu.

La notion de décor transcende la notion du théâtre habituel. Un décor est un lieu imaginé qui n'a donc aucune contrainte matérielle hormis l'adhésion des joueurs.

Un décor possède juste un nom.

Le joueur possédant un décor est en charge de la description de ce dernier.

Elément rôle

Synonyme de personnage.

Un rôle possède un qualificatif et éventuellement un nom.

Le joueur possédant un rôle est en charge de son interprétation et sera en charge de faire évoluer les objectifs de ce rôle.

Les joueurs jouent donc les rôles qu'ils possèdent et ceci même quand un autre décide du résultat d'un tirage. En effet, le résultat est une chose, jouer le résultat en est une autre qui n'appartient qu'au joueur possédant le rôle.

Il est également en charge de lui donner un nom si cela n'a pas été fait dans le prélude.

Létalité

Les personnages de la réserve peuvent disparaître à tout moment.

Un personnage peut également disparaître dans une confrontation pendant l'acte I.

Dans l'acte II, n'importe quel personnage peut mourir sauf qu'il faut que le joueur conserve un personnage avec un nombre max de PP.

Exemples:

Dr Jones (1PP), Cynthia (2PP), Paul (2PP), James (3PP): Dr Jones, Cynthia et Paul peuvent disparaître mais pas James.

Dr Jones (1PP), Cynthia (2PP), Paul (2PP), James (3PP), Mister O (3PP): aucun personnage n'est protégé._

La réserve

La réserve désigne la zone de la table où se trouve des personnages cités mais n'ayant pas encore été impliqués dans une scène.

En cas d'attribution d'un élément de réserve non joué à cause d'une complication ou autre, alors l'élément retourne en réserve.

Acte I

Le but de l'acte I est de créer des liens intéressants tout en distribuant les personnages et les décors de la réserve aux joueurs.

Quand on crée un lien, on choisit un personnage et on attribue les autres aux autres joueurs en commençant par le joueur à gauche et en continuant. Le joueur à gauche choisit l'élément qu'il prend et passe le reste à son voisin jusqu'à ce que tous les éléments aient été distribués.

Une scène de lien doit idéalement faire émerger quelque chose d'intéressant pour la suite du jeu. En fait, autant dans le prélude on a défini des éléments statiques, autant dans l'acte I, le fait de les mettre en relation, cela crée des dynamiques. On apprend qu'un tel est jaloux d'un autre ou qu'un personnage a demandé quelque chose à quelqu'un, etc etc...

Concrètement, on peut créer un lien:

- soit par une rencontre directe

- soit de manière indirecte : en agissant de sorte que tel personnage soit impacté. Auquel cas la scène est divisée en deux: une 1ere partie montrant l'action du 1er personnage et une 2eme partie montrant l'impact et la réaction du 2eme personnage.

Chaque personnage impliqué dans une scène de lien gagne à la fin de la scène 1PP.

On finit l'acte I quand tous les personnages ont au moins 1PP.

1er entracte

Une petite pause de quelques minutes pour laisser reposer tout ça.

Acte II

L'acte II est l'acte des péripéties qui se traduit donc par des scènes d'interaction et/ou par des complications.

On commence par le joueur à gauche du souffleur.

Protagoniste & Participants

Le joueur choisit un ou plusieurs personnages de son camp et informe les autres joueurs de son objectif. Il leur dit également comment il compte s'y prendre pour réaliser son objectif et quelle scène il aimerait jouer représentant l'arrivée du personnage face à son objectif.

Puis avant de jouer la scène, chaque autre joueur en tournant dans le sens anti-horaire et donc en commençant par celui à droite du joueur protagoniste, se positionne en déclarant s'il souhaite créer une complication ou pas.

Note: quand on a pris l'habitude de jouer, on peut poser sa carte de complication sans respecter l'ordre. Si un autre joueur à sa gauche a la préséance, alors on retire sa carte et on lui laisse poser sa complication.

Si aucune complication n'a lieu, on joue la scène représentant l'atteinte ou pas de l'objectif en procédant à un tirage.

Par défaut, l'adversité est représentée par le joueur à gauche.

Les interactions

Une péripétie peut n'être qu'une simple interaction entre personnages. Pour autant, toute interaction peut engendrer une incertitude quant au comportement de tel ou tel personnage. Dans ce cas, on rentrera dans le cadre d'une complication et on procédera sans doute à un tirage.

Les complications

- **Interruption:** la scène est interrompue et le joueur à l'initiative de l'interruption donne 1 PR au

joueur protagoniste.

- **Ralentissement:** le joueur tire une carte et la pose face cachée pour signifier qu'il va créer une complication qui va ralentir la progression du protagoniste vers son objectif. On utilise alors les règles du tirage pour savoir comment narrer cette complication.
- **Ajout:** Le joueur ajoute un élément narratif à l'histoire. Le joueur tire une carte et la pose face visible.

Les tirages

On utilise les tirages quand l'issue du jeu est incertaine.

Un tirage permet de déterminer le résultat d'une scène ou d'une complication.

Pour une scène donnée, on utilisera le même paquet sans le mélanger puis on distribuera les cartes faces cachées en commençant par le joueur ayant créé la scène et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre avec les autres joueurs impliqués dans le tirage. Si un joueur a plusieurs éléments impliqués, chaque élément reçoit ses cartes par ordre alphabétique.

Le joueur décide pour l'élément concerné combien de cartes il veut. Par défaut c'est 1 carte mais on peut aller jusqu'à un nombre de cartes égal aux points de présence (PP) de l'élément.

Une fois les cartes distribuées, on retourne les cartes. Le gagnant est celui qui a la carte la plus élevée.

Les cartes sont classées du 2 à l'As. Les figures sont les Valets, les Reines, les Rois et les As.

En cas d'égalité, on regarde les cartes en dessous.

En cas d'égalité parfaite, on interprète l'égalité et on fait un autre tirage pour connaître le résultat.

Si on gagne ou si on perd avec une figure, le résultat est ferme:

- En cas de réussite, la complication est terminée ou l'objectif de scène est atteint. Le protagoniste expose le résultat que les joueurs jouent ensuite et on clot la scène.
- En cas d'échec, le gagnant doit révéler un problème ou une faiblesse du protagoniste perdant. On clot la scène.

Si on gagne ou si on perd avec un chiffre (2 à 10), on interprète le résultat comme un résultat d'étape. Cela signifie que les joueurs peuvent continuer la scène s'ils le souhaitent en jouant une nouvelle complication ou en continuant sur la complication en cours. Ce n'est pas une obligation. S'ils ne souhaitent pas continuer, on traite le résultat comme si c'était un succès ou un échec de scène avec une figure. Pour signifier qu'on souhaite continuer la résolution, le perdant pose une carte face cachée devant lui. Si on souhaite créer une nouvelle complication, on fait de même en posant une carte cachée devant soi.

Si on sort un Joker (rouge ou noir), le personnage ayant tiré le joker subit un fiasco (qui est un exploit du point de vue du gagnant). Quelque chose d'inattendu et de pas agréable advient.

Tirage	Resultat
2-10	Succès ou échec (de complication ou partiel?)
V,Q,K,As	Succès ou échec (ferme) qui termine la scène.
Joker	Exploit ou fiasco

A la fin de la scène, on remélange les cartes pour le prochain tirage.

Le perdant d'un tirage gagne 1PR (sauf à l'acte III).

A la fin de la scène, on rajoute 1PP à chaque personnage impliqué dans la scène.

Qui interprète le résultat ?

En fait les cartes ne font que donner le résultat et c'est au joueur gagnant du tirage de donner une interprétation du résultat.

Pour autant et c'est un point très important, le joueur ne joue pas le rôle d'un personnage ne lui appartenant pas. C'est une chose de subir un résultat, c'en est une autre de donner l'interprétation du résultat du point de vue du personnage qu'on interprète.

Les tirages ne mesurent pas la compétence de tel ou tel personnage mais permettent de déterminer quel joueur aura le droit d'interpréter le résultat et donne une orientation du résultat. C'est différent des habitudes de JdR classique mais cela permet juste de partager l'autorité narrative entre les joueurs. Une fois le résultat interprété c'est aux joueurs de faire réagir les personnages impliqués.

2ème Entracte

Une petite pause de quelques minutes pour laisser reposer tout ça.

On récapitule les enjeux à résoudre pour l'acte III.

Acte III

L'acte III est constitué de scènes de résolutions. Les objectifs non atteints sont à portée de main sans complication intermédiaire, des scènes explicatives permettent d'expliquer certaines zones d'ombre et des scènes de confrontation permettent de régler définitivement certains liens.

On commence par le joueur à droite du souffleur.

On ne gagne plus de points de présence (PP) ni de points de résolution (PR).

On ne peut plus créer de nouvelle coulisse.

Les points de présence ne sont plus utilisés dans les tirages et sont remplacés par les PR qui sont alors consommés lors du tirage.

On ne peut plus sauver un personnage et les 1er rôles peuvent mourir.

On ne peut plus faire de complication pour empêcher d'atteindre un objectif.

Il faut dépenser 1PR pour créer un nouveau personnage (hors figurant dans une scène).

- Résolutions par explication

Le joueur informe les autres joueurs qu'ils souhaitent résoudre un enjeu par explication sans pour autant indiquer quelle explication il souhaite donner.

Si aucun autre joueur n'a de proposition, alors le joueur joue une scène d'explication.

Sinon, il faut procéder à un tirage entre joueurs pour déterminer lequel aura le droit de donner son explication.

- Résolutions par confrontation

Le joueur peut arriver à la scène de confrontation finale. On joue la scène comme dans l'acte II, hormis que les points de PP ne comptent. Mais on peut puiser dans ses PR pour ajouter des cartes.

Epilogues

Chaque joueur peut exposer une scène montrant un ou plusieurs de ses personnages. La scène est bien sûr liée aux résolutions de l'acte III. Cela permet de conclure l'histoire.

Appendice

Continuer une partie

Il est possible d'utiliser 3 Actes dans un même univers avec les mêmes personnages et les mêmes lieux. Chaque partie en 3 actes doit alors être vue comme un épisode de série. Les liens de l'acte I vont exposer les problèmes qui vont évoluer pendant l'épisode.

Pendant le prélude, on peut créer de nouvelles coulisses et de nouveaux éléments mais on se met surtout d'accord pour choisir quels éléments on garde pour l'histoire qu'on veut créer. Une fois choisis, les éléments repartent avec une présence égale à 0.

Aux joueurs de jeux de rôles (Jdr)

En JdR, on est globalement en plan séquence et en mono scène. Dans 3 Actes, on peut passer plus librement d'une scène à l'autre et on est plutôt multi-scènes.

En JdR, on n'a qu'un seul perso. Dans 3 Actes, on en gère plusieurs.

En JdR, un seul joueur possède l'autorité narrative sur le monde. Dans 3 Actes, chacun a une autorité sur une partie du monde et des personnages.

En JdR, l'ironie dramatique est rare et surtout cantonnée entre les PJ. Dans 3 Actes, l'ironie dramatique est la norme.

En JdR, la surprise vient surtout du MJ. Dans 3 Actes, la surprise vient de tous les joueurs.

En JdR, les dés sont souvent utilisés pour les résolutions. Dans 3 Actes, on utilise des cartes

En JdR, la puissance prime. Dans 3 Actes, la présence prime.

En JdR, on peut vouloir mini-maximiser ses gains par rapport à ses stats. Dans 3 Actes, le player skill est fait de propositions de liens et de complications intéressants.

Ajoutons également que par rapport à d'autres jeux narrativistes comme 1001 Nuits, Mnemosyne et PrimeTime Adventure, il n'y a pas d'artifices pour justifier les narrations des joueurs (resp. courtisans pour 1001 Nuits, patients pour Mnemosyne ou acteurs/producteur pour PrimeTime Adventure).

Faire varier les statistiques

Pour augmenter ou diminuer la durée des scènes, on peut jouer sur le côté final d'un tirage.

- Si l'on veut augmenter la durée: jouer les tirages avec un paquet de 54 cartes mais en comptant les As comme le plus petit des nombres (1-10, J-K).
- Si l'on veut diminuer la durée: jouer les tirages avec un paquet de 32 cartes (7-10, J-As) + les 2 jokers. On a ainsi plus de chances de tomber sur 1 figure mais aussi sur 1 joker. Cela peut rendre le jeu plus dynamique.

Jouer en solo

Quand on joue en solo, on perd l'émulation avec d'autres joueurs. Pour autant, on peut utiliser les règles de 3 Actes pour mener à bien une histoire. 3 Actes sert alors autant de guide de création d'histoire structurée que de petit moteur aléatoire pour générer quelques bifurcations intéressantes. Il n'y a pas de système d'Oracle: vous vous laissez guider par votre instinct et vous voyez où cela vous mène.

Spécificités du mode solo:

- On choisit le cadre de la pièce comme on l'entend et on choisit autant de coulisses qu'on veut.
- On cumule forcément tous les PR.
- On les utilise comme on veut pour les résolutions de l'acte III pour donner des poids à telle ou telle option.

Memento

Plan d'une partie:

- Prélude
 - Choix du souffleur
 - Choix de la durée
 - Choix du cadre
 - Choix des coulisses: nouvelle coulisse ou 1-2 traits pour une coulisse existante
 - Création des décors et des rôles (5')
- Acte I
- Acte II
- Acte III
- Epilogues

Propositions de cadre:

Genre?
Univers?
Thème?
Ton?
Pitch?
Précision?
Restriction?

Table des tirages:

Tirage	Resultat
2-10	Succès ou échec (de complication ou partiel?)
V,Q,K,As	Succès ou échec (ferme) qui termine la scène.
Joker	Exploit ou fiasco

Différences entre les actes:

Catégorie	Acte I	Acte II	Acte III
Résumé	Expositions	Péripéties	Résolutions
Début	Le souffleur	A gauche du souffleur	A droite du souffleur
Fin	Plus de persos sans PP	A l'heure choisie au prélude	Plus d'enjeux à résoudre
But	Créer des liens et distribuer les rôles	Définir des objectifs et créer des complications	Résoudre par l'explication ou la confrontation
Scènes	<div>Scènes de liens:</div> <ul style="list-style-type: none"> * Direct * Indirect 	<div>Scènes d'interaction ou de complication:</div> <ul style="list-style-type: none"> * interruption (-1PR) * ralentissement (carte cachée) * ajout (carte retournée) 	<div>Scènes de résolution:</div> <ul style="list-style-type: none"> * Explication * Confrontation
Répartition	Distribution des rôles	Protagoniste ou participant	Tout le monde peut dépenser ses PR
Préséance	Sens horaire	Sens horaire pour la distribution et sens antihoraire pour les complications	Sens horaire
Evolution	PP pour les personnages et PR pour le perdant d'un tirage		Plus de gain de PR et PP.
Tirage	Rare mais possible en confrontation	<ul style="list-style-type: none"> * On utilise les PP * Si résultat défavorable, 1 carte pour 1 PR 	On utilise les PR
Létalité	Réserve ou confrontation	Tous sauf max PP du joueur (-1PR pour sauver un perso)	Tous les personnages
Création d'élément	-1 PR pour une nouvelle coulisse		-1 PR pour un nouveau perso
Voler un élément	-2PR		

Notes de version

Cette version est la version bêta du jeu. Les règles peuvent donc paraître un peu obscures et mal organisées et il manque en particulier des exemples de jeu et des illustrations qui permettent de rendre le jeu plus accessible.

Peu importe comment vous avez obtenu les règles, n'hésitez pas à nous envoyer tout commentaire ou question par courriel car vos avis et retours nous sont précieux: aleascript@gmail.com.

Le jeu est distribué sous licence [Creative Common By](#).