Les joueurs joueront des castors ou l’un des peuples amis de ceux-ci (Ragondins, pélicans, corbeaux, loutres, …). Ils viennent de Fort Barrage, une île artificielle créée il y a fort longtemps par les castors au centre du lac Quenotte. Leurs vies sont aventureuses et pleines de danger car dans les alentours vivent aussi des prédateurs (Renard, Grand Duc, …). Pour s’y préparer les jeunes sont envoyés en forêt faire des camps de vacances scouts.

L'époque dans laquelle vivent ces personnages n’est pas vraiment importante puisque les technologies ne dépassent pas vraiment l’utilisation de vapeur ou de machines à la mécanique simple. Toutes ces technologies étant conçues à partir et en respectant la nature.

Le système de jeu se veut simple et efficace. Les joueurs incarnant des scouts, ce qu’ils savent faire mieux que les autres est représenté par un badge. Badge du châtaignier, badge sur saule pleureur,... Chacun est lié à un arbre et représente un domaine de compétences.

* La force physique - le séquoia (Force)
* La résistance physique - le chêne (Constitution)
* L’agilité physique - le roseau (Dextérité)
* La force mentale - le pommier (Connaissances)
* La résistance mentale - le châtaignier (Volonté)
* L’agilité mentale - le cerisier (Créativité)
* La force sociale - le cèdre (Charisme)
* La résistance sociale - le saule pleureur (Résilience)
* L’agilité sociale - le peuplier (Adaptation (usage))

## Règles

Les joueurs disposent d’un sac personnel avec à l’intérieur un jeton ayant l’un des symboles de chaque badge. Ils auront pris soin avant la partie d'en sortir les trois jetons qui définissent leurs personnages. Deux forces et une faiblesse (tourné face cachée). C'est à partir de ces jetons qu’ils inventent leur personnage.

Les joueurs choisissent un badge commun c’est l’emblème de leur clan.

Chaque joueur choisit un badge personnel c’est leur totem

Quand une action nécessite de faire appel à l'aléatoire pour savoir si une action est réussie ou non, le joueur a le choix de faire appel à l’un de ses jetons déjà sorti (faire appel à une de ses forces ou l’une de ses faiblesses) ou prendre un jeton, sans le regarder il le dépose sur la table.

Si le jeton à le symbole du badge visible, c’est une réussite, s'il est face cachée c’est un échec et le symbole décrit comment l’action est réussie ou ratée. Le jeton est ensuite remis dans le sac.

Si le joueur utilise une de ses forces, c’est forcément une réussite mais il doit remettre ce jeton dans son sac.

Si un joueur utilise sa faiblesse c’est un échec certain. Mais suite à cet échec, il peut remettre le jeton dans son sac. S’il réussit une autre action avec le jeton qui était auparavant sa faiblesse et que cette action est une réussite, celle-ci est vaincue et il devra décider avec le mj d’une nouvelle faiblesse.

A tout moment, un joueur peut faire appel à son clan pour une action qui relève de leur compétence. Par exemple, le clan du Cerisier (agilité mentale) pourra réfléchir avec le personnage à une énigme ou l’aider à créer une œuvre d’art ou une invention.

Si le joueur réussit une action avec le badge de son totem, celle-ci est une action d’éclat. Elle change vraiment les choses en mieux.

Si le joueur rate une action avec le badge de son totem ou l’un de ses badges de personnage, cet échec n’est pas si grave. Il réussit presque parce que c’est dans sa nature de faire ce genre d’action ou parce qu’il a déjà appris comment faire ce genre de chose.

Quand un joueur ou le groupe des joueurs réussissent une mission, ils reçoivent un badge qui vient s’ajouter à leurs badges de personnage, ils peuvent le mettre sur la table devant eux comme si c’était un badge de la création de personnage et ils peuvent donc faire une action automatiquement réussite en le dépensant. Ces badges peuvent être d’autre chose que les badges de départ. Exemple : si un groupe apprend à faire du feu avec des silex, il obtiendra le badge feu.

Si les badges sont en bois pyrogravés, il est facile de sentir du bout des doigts la face qui donne une réussite. Si c’est le cas de vos jetons, ceux-ci devront être jetés en l’air pour voir sur quelle face ils retombent.

## Exemple d’actions

*Bogue, un castor du clan du roseau (agilité physique) et ayant pour totem le cerisier (agilité mentale), il vient d’acquérir son premier badge, le badge du feu. Son amie, Noisette, lui demande de l’aide pour porter du bois mais la tâche est ardue, il y a vraiment beaucoup de bois. Bogue pioche un chêne (résistance physique) face visible. L’action est réussie et Bogue décrit comment cela se passe en basant sa description sur le symbole du chêne.*

*Plus tard la nuit commence à tomber, le froid tombe sur le camp et le feu n’est toujours pas allumé, Bogue fier de son nouveau badge veut montrer à tout le monde qu’il est le meilleur et se précipite pour allumer le feu. L’action sera placée sous le signe du feu et Bogue réussira automatiquement en dépensant son jeton. Il mettra ensuite celui-ci dans son sac. Ce n’est pas qu’il ne sait plus faire du feu, il sait toujours. Mais il n’a plus la justesse, la joie d’avoir obtenu ce badge pour le guider et cette action pourra donc être ratée.*

« Par Gobelin Nounours, pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC. »