

Charlec / Thierry Morange

ann&seb



La Bête

HURLEMENTS!

Ses vêtements se changent en poils, ses bras en jambes, devenu un loup il conserve encore des vestiges de son ancienne forme. Il a toujours le même poil gris, le même air farouche, les mêmes yeux ardents ; il est toujours l'image de la férocité.

Ovide, *Liures des Métamorphoses*.

## NOTE DES AUTEURS

Cette extension est destinée aux joueurs ayant déjà joué de nombreuses parties de *La Bête* et souhaitant découvrir de nouvelles possibilités et sensations. Elle complexifie les règles, rendant le jeu plus saillant et haletant, mais également plus punitif.

*Hurléments !* renforce l'impression de traque et de stress pour les deux camps. Elle change la manière d'appréhender la géographie du plateau de jeu et élargit le choix d'actions possibles.

*La Bête* peut doubler ses victimes à la *Lune de Sang* mais les *Enquêteurs* recueillent désormais de précieux *Témoignages* pour les aider dans leur enquête. Ils pourront même attirer la *Bête* dans une embuscade mortelle s'ils devinent avec justesse son prochain lieu de carnage...



## LES PRINCIPAUX CHANGEMENTS AVEC LE JEU DE BASE

**HURLEMENTS !** peut désormais se jouer jusqu'à 6 joueurs puisque **la Naturaliste** rejoint l'équipe d'**Enquêteurs**.

Inversement, la *Bête* se renforce en récupérant une sixième identité : **le Loup-garou**.

Elle n'a plus à choisir d'identité secrète en début de partie et reste en vie tant que les *Enquêteurs* n'ont pas réussi à capturer 5 jetons *Traces* ou à l'abattre avec l'aide des *Frères Marlet*.

Les *Enquêteurs* vont également pouvoir recueillir des **Témoignages** qui faciliteront l'identification des *Traces* laissées par la *Bête*. Ils ont même dans leur manche 5 **Atouts** à usage unique, qui joués au moment crucial peuvent se révéler décisifs.

Mais c'est sans compter sur les métamorphoses de *La Bête*, qui en se calant sur le cycle lunaire, peuvent engendrer de véritables carnages et mettre un terme à la partie.

## MATÉRIEL

Vous avez besoin d'une partie du matériel de *La Bête* pour jouer à *Hurléments !*

**Isolez les éléments du jeu de base suivants, vous ne les utiliserez plus :**

- Les 5 cartes Identités de la Bête
- Le plateau de la Bête
- Les 24 cartes Événements originels ainsi que les 5 cartes de rappel du tour de jeu.

**Ajoutez au matériel de *La Bête* celui d'*Hurléments !* :**



- Le plateau joueur et la silhouette de la Naturaliste
- Le nouveau plateau joueur de *La Bête*
- Le jeton *Traces* du Loup-garou
- 24 nouvelles cartes Événements
- 6 rappels du Tour de jeu (aides de jeu)
- 1 aide de jeu pour la *Bête*.
- 4 cartes Lune
- 4 Témoins (meeple gris)
- 5 tuiles *Atouts*
- 3 jetons *Pièges*, 2 jetons *Malédiction*, 2 jetons *Éboulis* et 1 jeton *Jeanne Jouve*
- 5 séries de 4 jetons Identité de la *Bête*
- 4 jetons *Enquêteurs*
- 4 mises-à-jour de plateau *Enquêteurs*.

## JOUER AVEC L'EXTENSION HURLEMENTS !

Toutes les règles du jeu *La Bête* continuent à s'appliquer, sauf celles modifiées ou ajoutées ci-dessous.

Les 24 cartes Événements sont réparties par Saison puis mélangées avant d'être positionnées à côté des 4 blocs Saison du plateau de jeu.

Les 5 **tuiles Atout** sont positionnées les unes à côté des autres, sur le haut du plateau de jeu, face visible.



Les 4 **cartes Lune** sont mélangées pour former une pile face cachée qu'on positionne, avec les 4 **Témoins** (*meeple* gris), à proximité des cartes Événements.

Les 3 **jetons Pièges**, les 2 **jetons Malédiction**, les 2 **jetons Éboullis** et le **jeton Jeanne Jouve** sont placés en bas à gauche du plateau de jeu, sous les blocs des cartes Événement.



Le joueur qui incarne la Bête place devant lui son nouveau plateau individuel et ajoute le **jeton Traces du Loup-Garou** aux 5 autres.

Les 5 **pires de 4 jetons Identité de la Bête** ainsi que les 4 **jetons Enquêteurs** sont positionnés sur la case Identité de la Bête en bas à droite du plateau de jeu.

## MISE EN PLACE

Hurléments ! peut se jouer jusqu'à 6 joueurs avec un joueur qui incarne la Bête et les 5 autres joueurs qui jouent chacun un Enquêteur.

Dans tous les cas, quel que soit le nombre de joueurs, les 5 Enquêteurs doivent être joués.

Répartissez les 5 plateaux Enquêteurs et leurs silhouettes entre les joueurs.

Chacun des joueurs récupère un rappel du Tour de jeu.

## SITUATION DE DÉPART

Première victime (Printemps 1764)

*Depuis le début du mois de juin, plusieurs témoignages d'attaques avortées sont rapportés. Mais c'est aux Hubacs, près de Langogne, qu'on enregistre la première victime officielle de << la bête féroce >>. Jeanne Boulet était bergère. Elle avait 14 ans.*

Cette phase d'installation du jeu se joue comme dans La Bête, à l'exception du fait que **la Bête n'a plus à choisir son identité réelle** et que **la silhouette de la Naturaliste est positionnée sur le plateau** aux côtés des autres Enquêteurs.

## TOUR DE JEU

Plusieurs nouveautés font leur apparition dans le Tour de Jeu. Les plus importantes sont l'introduction du **cycle lunaire** lors de la Phase I – Saisons et la création d'une **Phase V** intitulée **Témoignages**.

Voici le détail de ces modifications :

### PHASE I SAISONS



**Chaque année, au début de l'Été,** mélangez les 4 cartes Lune puis posez-en une face cachée à côté de chaque Saison.

Puis chaque Saison, en début de Phase I, révélez la carte Lune.



**S'il s'agit d'une Lune Noire,** il n'y a aucun effet.



**S'il s'agit de la Pleine Lune,** posez un Témoin de la réserve sur cette carte.



**S'il s'agit de la Lune de Sang,** posez un Témoin de la réserve sur cette carte. La Bête doublera le nombre de ses victimes lors de la Phase 4 – Terreur.

(pour plus de détails, voir p.9 Lune de Sang)

### PHASE II LA BÊTE

En début de Phase, lorsque la Bête récupère la carte Village posée un an plus tôt, l'éventuel Témoin présent sur ce Village retourne dans la réserve.

### PHASE III LES ENQUÊTEURS



Durant cette phase, les Enquêteurs peuvent choisir de jouer un de leurs Atouts disponibles.

**On ne peut jouer qu'un seul Atout par Saison.**

Une fois utilisée, la carte Atout est retournée face cachée et ne pourra plus être jouée de toute la partie.

(pour plus de détails, voir p.10 Cartes Atout)

### PHASE IV TERREUR



N'oubliez pas de doubler le nombre des victimes de la Bête **si une Lune de Sang est active.**

### PHASE V TÉMOIGNAGES



En cas de Pleine Lune, de Lune de Sang ou de l'événement En plein jour : transférez le(s) Témoin(s) de la carte Lune sur la carte du Village attaqué.

Ces Témoins apparaissent qu'il y ait eu ou non des victimes lors de l'attaque.

**Ils disparaîtront un an plus tard,** lorsque la Bête récupérera la carte Village correspondante.



**Chaque Enquêteur présent sur un Village où se situent un ou deux Témoins** peut récupérer leurs Témoignages.

Il se saisit alors des meeples gris correspondants.



**Lorsque les Enquêteurs ont réuni 2 Témoins,** ils doivent les retourner dans la réserve pour acquérir une compétence d'Enquête commune.

La Bête choisit une de ses identités (**hors Vagabond**) dont le jeton Traces n'a pas été capturé, et attribue à **chaque Enquêteur qui ne la possède pas déjà un des 4 jetons Identité correspondants.**

Tous les Enquêteurs ont dorénavant la capacité d'identifier cette identité.

La Bête place un jeton Enquêteurs sous le cartouche de cette identité sur son plateau.



## FIN DE LA PARTIE

- La Bête remporte immédiatement la partie **dès qu'elle fait sa 25ème victime.**
- Les Enquêteurs la remportent immédiatement **s'ils capturent 5 jetons Identité de la Bête** ou si la Bête est tuée par les frères Marlet.
- Sinon, à l'issue du douzième tour de jeu :  
**comptez le nombre de victimes faites par la Bête et ajoutez-y le nombre de jetons Identité qu'elle possède toujours.**
  - Si ce nombre est strictement inférieur à 25, les Enquêteurs l'emportent !
  - Si ce nombre est égal ou supérieur à 25, la partie est nulle !



*Portrait d'un des deux frères qui à l'instar de la Comtesse et l'Amateur, se sont fait remarquer de la République, qui après de s'être opposés à la constitution dans le sein de la société de l'abbaye, se sont unis pour la défendre, et ont été les premiers à se rendre à la barre, pour se défendre, et ont été les premiers à se rendre à la barre, pour se défendre, et ont été les premiers à se rendre à la barre, pour se défendre.*



*Portrait d'un des deux frères qui à l'instar de la Comtesse et l'Amateur, se sont fait remarquer de la République, qui après de s'être opposés à la constitution dans le sein de la société de l'abbaye, se sont unis pour la défendre, et ont été les premiers à se rendre à la barre, pour se défendre, et ont été les premiers à se rendre à la barre, pour se défendre.*

## DÉTAILS ET PRÉCISIONS

### LA NATURALISTE

*Disciple du grand Buffon*



*Formée auprès des plus grands esprits des Lumières, elle est une adepte de la raison pure. Enquêtrice volontaire, spécialiste de cryptozoologie, elle débute la partie avec la capacité d'identifier le Loup-garou et le Vagabond.*



### LE LOUP-GAROU

*Littéralement « Loup dont il faut se garer »*



L'identité Loup-Garou de la Bête n'octroie **aucune capacité particulière pendant les Lunes Noires.**

**Pendant la Pleine Lune et la Lune de sang**, un jeton Traces Loup-garou **posé face visible** permet à la Bête de faire **une victime de plus** et de pouvoir **se déplacer d'une lieue supplémentaire.**



### LA LUNE DE SANG

*Également appelée Lune Rousse*



À chaque Saison où la Lune de Sang est affichée, la Bête **double le nombre de ses victimes** (que son jeton Traces soit posé face cachée ou face visible).

Appliquez les bonus (*capacités ou événements*) et les malus (*paysans ou événements*) puis multipliez par 2 !

## LES 5 CARTES ATOUT

Elles ont pour mission de densifier l'intensité de la traque et de renforcer la pression sur la Bête. Elles permettent aussi d'introduire de nouveaux personnages et événements historiques.

**Attention, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Atout par Saison qui est ensuite retournée et indisponible jusqu'à la fin de la partie.**

Les effets d'une carte Atout ne s'appliquent que pendant la Saison en cours.

### En mission



#### En Mission

Un Enquêteur conserve sa capacité de Protection après avoir chevauché.

Cette carte traduit l'extrême énergie que certains Enquêteurs ont déployé pendant cette période. Ainsi le capitaine Duhamel et ses soldats, tout comme François Antoine, le porte-arquebuse de Louis XV, n'ont pas compté leurs efforts pour mener la traque malgré la rigueur du climat et des collines du Gévaudan souvent impénétrables.

### À travers bois

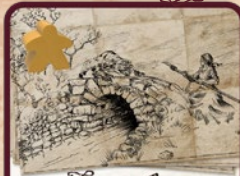


#### À travers bois

Pendant son déplacement, pour une lieue, un Enquêteur peut traverser une forêt.

En 1765, Martin d'Esneval, réputé meilleur louvetier du royaume est envoyé avec son fils, de sa Normandie natale aux collines du Gévaudan. Il mène la traque pendant une année, multipliant les battues et les piégeages dans les forêts du Gévaudan. Les loups de la région sont massacrés... mais les attaques demeurent... Le Marquis de Morangiès (père du Comte) obtient du roi son renvoi pour incompétence.

### Marie-Jeanne Vallet



#### Marie-Jeanne Vallet

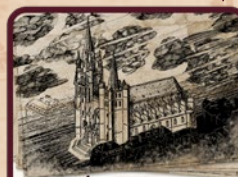
Choisissez un lieu. Si la Bête l'attaque, elle fait deux victimes de moins.

Utilisez le meepile jaune pour désigner le village défendu.

Le dimanche 11 août 1765, Marie-Jeanne Vallet, jeune paysanne âgée d'une vingtaine d'années, traverse un cours d'eau sur une passerelle près de Paulhac, un hameau entre Auvers et Le Malzieu. Alertée des attaques de la Bête dans la région, Marie-Jeanne avait confectionné pour se

protéger, une lance de fortune en attachant un couteau avec des lanières de cuir au bout d'un manche de bois. C'est à ce moment qu'elle se retrouve face à la Bête qui lui interdit le passage et s'apprête à bondir sur elle. Marie-Jeanne se sert de sa lance pour se défendre et dit avoir réussi par deux fois à entailler le cuir de la Bête jusqu'à la voir saigner et maculer sa baïonnette. La Bête blessée bascule dans le ruisseau et préfère s'enfuir. Marie-Jeanne est élevée au rang d'héroïne et baptisée la Pucelle du Gévaudan ! Aujourd'hui, une célèbre statue des deux protagonistes rejoue cette scène à Auvers.

### Messe de 40 heures



#### Dévotion de Quarante Heures

La population est invitée à prier. Les milices paysannes obtiennent la capacité de Protection.

Le 31 décembre 1764, l'évêque de Mende rédige un long écrit à destination des fidèles de son diocèse. Ce mandement est lu par les prêtres de la région dans tous les lieux de culte. La Bête y est qualifiée de fléau maléfique envoyé en Gévaudan pour punir les hommes de leurs pêchés.

Toutes les paroisses de l'évêché sont tenues de réciter les prières des Quarante Heures durant trois dimanches de suite. Si l'impact de ces prières ne semble pas avoir ralenti l'œuvre horripilante de la Bête, on peut en revanche imaginer l'effet sur la population, à la fois terrorisée et galvanisée.

### Les frères Marlet



#### Les frères Marlet

Choisissez un lieu où se situe un Enquêteur. Si la Bête l'attaque, elle est abattue.

Utilisez le meepile jaune pour désigner le lieu de l'embuscade.

Le 1er mai 1765, en fin de soirée, la Bête est aperçue près d'un hameau au sud-est de Saint-Alban. Les frères Marlet qui y résident saisissent leurs armes et se portent à son devant. Les armes sont de bonne facture et les munitions de qualité. Bientôt la Bête apparaît. Deux des frères font feu. La Bête est touchée et abattue. Mais par deux fois elle se relève, comme insensible aux balles. Elle saigne pourtant abondamment d'une large plaie au cou. La traque est organisée dès le petit matin du lendemain. On s'attend en suivant les traces de sang à retrouver la dépouille du monstre. Mais là encore la traque est vaine. Pire, une nouvelle victime est retrouvée en fin de matinée plusieurs lieues au nord de Saint-Alban...

## LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Voici quelques précisions ou notes historiques à propos de certaines cartes Événements.

### Diversión

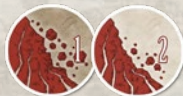


La Bête désigne un renfort présent sur le plateau de jeu. Les Enquêteurs doivent rapprocher immédiatement d'une lieue leur silhouette vers ce renfort en empruntant le chemin le plus court. En cas d'égalité de distance, c'est l'Enquêteur qui choisit son chemin.

### Éboulis



Superposez les 2 jetons Éboulis sur le chemin de votre choix. Retirez un jeton après chaque passage d'un Enquêteur. Tant qu'ils ne sont pas retirés, les jetons Éboulis restent sur le plateau de jeu.



### Empêché



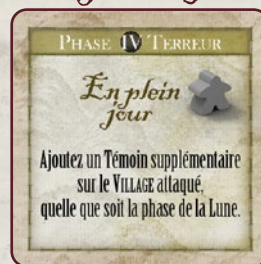
Plusieurs envoyés du roi se sont succédés en Gévaudan. Ils ont souvent été rappelés par le roi, soit par manque de résultat (le capitaine Duhamel ou le louvetier d'Esneval), soit après l'abattage d'une pseudo-bête (le porte-arquebuse François Antoine). Chacun de ces rappels entraîna

désordre et désorganisation.

Quant à Jean Chastel, lui et ses deux fils seront emprisonnés plus d'un mois après une vive querelle avec une partie de l'état-major de François Antoine. Ils ne seront libérés qu'après son départ pour Versailles.



### En plein jour



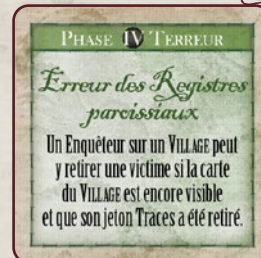
Il peut donc y avoir 2 Témoins sur le même Village.

### Entêté



Pour bénéficier de cet événement, la Bête doit avoir joué son jeton Traces face cachée. Pour l'identifier, vous pouvez coucher sur la tranche la silhouette d'un Enquêteur immobilisé.

### Erreur des Registres paroissiaux



Cette carte ne s'applique qu'à un seul Enquêteur qui peut donc annuler une victime (et une seule) d'un tour précédent. La victime retourne dans la réserve. *L'étude des registres paroissiaux montre une grande désorganisation dans leur tenue. Les dates des inhumations ne respectent pas forcément l'ordre chronologique et une même victime peut avoir été enregistrée deux fois : la première dans sa paroisse de naissance et la deuxième sur son lieu de résidence ou d'inhumation. Inversement, après l'abattage du Loup identifié comme la Bête par François Antoine, le roi décrètera que la Bête du Gévaudan a été tuée. Impossible alors pour le clergé d'inscrire dans les registres de nouvelles victimes de la Bête. Près d'une trentaine seront enregistrées à posteriori.*

### Flagrant délit



La capture du jeton s'effectue quelles que soient les capacités d'identification de l'Enquêteur, si la Bête a joué son jeton Traces face visible et que l'Enquêteur est présent sur le Village attaqué avec sa capacité de Protection.

## Fusils du Roy




Ces 3 villages étaient les principaux à accueillir les organisateurs de la Traque, dotés de chiens de chasse, de chevaux rapides et performantes. La Bête s'en approchait plus rarement. En remerciement de son accueil, les Louvetiers qui séjournèrent au château

de la Baume ont offert à leur départ leurs fusils au seigneur de la Baume. Ils y sont encore exposés.

## Jeanne Jouve

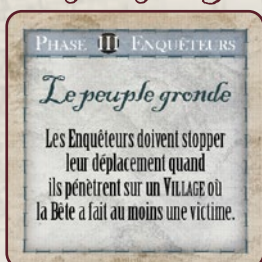


 Placez le jeton de Jeanne Jouve sur un hameau.

Le 14 mars 1765, près de Saint-Alban, Jeanne Jouve est dans son jardin avec ses trois enfants lorsque la Bête attaque. C'est sa fille qui est tout d'abord agrippée par la Bête. Horreur !

Lors de l'attaque, l'enfant tenait dans ses bras sa jeune sœur de 14 mois. N'écoutant que son courage, Jeanne se jette à mains nues sur la Bête, mordue, griffée, le bras happé à son tour, elle réussit pourtant à faire lâcher sa proie à la Bête. Mais celle-ci se retourne alors sur le bébé qui roule à terre. Jeanne s'interpose entre la Bête et ses deux enfants. Le combat s'installe. Jeanne fatigue. La Bête en profite pour se jeter sur Jean-Pierre, son fils de 6 ans, isolé à quelques mètres de là. Dans un ultime effort, Jeanne réussit à arracher son fils de la gueule de la Bête et à la mettre en fuite. Mortellement blessé, Jean-Pierre succombera quelques jours plus tard. Jeanne a néanmoins sauvé deux de ses enfants au péril de sa vie. Le roi récompensera cet acte héroïque d'une dotation de 300 Livres.

## Le peuple gronde



Terrorisée par les attaques, la population a souvent manifesté son désarroi et sa rancœur face à l'incapacité des autorités à mettre un terme aux agissements de la Bête. Les hommes étaient régulièrement réquisitionnés pour participer aux battues au détriment des travaux des champs.

Enfin, le comportement des Dragons, hébergés et nourris sur de longues périodes par la population locale, renforçait ce ressentiment.

## Mystification



Attention : le Loup-garou n'a aucune capacité spéciale en dehors de la Pleine Lune ou de la Lune de Sang.

## Neige écarlate




Par exemple, une Bête qui choisirait d'attaquer Châteauneuf de Randon depuis Saint-Alban, choisira de placer une victime sur Châteauneuf ou une victime sur chacun des 4 hameaux distants d'une lieue de Châteauneuf.

Attention, les bonus ou malus ne s'appliquent que sur le Village ciblé, pas sur les Hameaux.

## Pièges



 Posez les 3 jetons Pièges face cachée (piège ouvert visible) sur les 3 hameaux de votre choix.

Après la révélation de la carte Village, vérifiez si la Bête a traversé un de ces hameaux (elle utilise toujours le chemin le plus court ou choisit son chemin en cas d'égalité de distance).

Dans ce cas, retournez le jeton :



Ce n'était qu'un leurre, il ne se passe rien.



La Bête termine son déplacement sur le hameau et ne fait aucune victime cette Saison.

Dans les deux cas défaussez le jeton Piège révélé.

Les pièges non-révélés restent sur le plateau de jeu jusqu'en fin de partie.

Les Louvetiers de Versailles, ainsi que les chasseurs locaux attirés par la prime de 2000 livres octroyée par le roi à celui qui tuerait la Bête, multiplièrent la pose de pièges. Des cadavres de chiens empoisonnés furent également dispersés en forêt.

# Redéploiement

PHASE 1 SAISONS

## Redéploiement

Les Enquêteurs désignent un des leurs.  
Les 4 autres peuvent se rapprocher de lui d'une lieue.

Les Enquêteurs doivent emprunter le chemin le plus court.

En cas d'égalité de distance, ils choisissent leur chemin.



Jeanne Jouve sauvant son fils.

AUTEUR

Charlec & Thierry Morange

ILLUSTRATIONS

ann & seb

DIRECTION ARTISTIQUE  
& DESIGN GRAPHIQUE

Benjamin Treillhou

DÉVELOPPEMENT

Didier Jacobée

TESTEURS

Sandrine Dell'Acqua, Raphaël Bovani  
et William Guilloteau.


Remerciements spéciaux à Mickaël Baril.



Les auteurs tiennent à remercier :

Christian Rubiella, Idoya, Élodie, Antonin, Laurent, Alain Bailey, les magasins qui ont accueilli nos parties test et plus particulièrement Didier Fontana, Olivier Le Guen, Jean-Sébastien et Stéphanie ainsi que toutes les équipes de Ludistri et de Multivers.

© Multivers 2024

 [www.jeuxmultivers.com](http://www.jeuxmultivers.com)

 [multivers.games](https://www.facebook.com/multivers.games)



Ce jeu est édité par Multivers

1 rue des Empereurs - 28200 Châteaudun - France

[www.jeuxmultivers.com](http://www.jeuxmultivers.com)

Fabriqué dans l'Union Européenne.