

Charlec

ann & seb



La Bête

traque en Gévaudan
en l'an de grâce 1764

*« C'est en l'an 1764 que la bête apparut sur nos terres et les fit siennes.
Un an plus tard, sa renommée dépassait les frontières de notre province et l'on commençait
à penser que nul mortel n'en viendrait jamais à bout.
Sous ses assauts, le pays de Gévaudan s'enfonçait peu à peu dans les ténèbres. »*

Jacques Perrin,

Le Pacte des loups (2001), écrit par Stéphane Cabel et Christophe Gans

CONTEXTE

Début de l'été 1764, des attaques d'une bête féroce sont relatées en Gévaudan. Celles-ci ne se portent que sur des femmes et des enfants. Les témoignages des survivants font état d'une bête de taille hors du commun, à la morphologie proche d'un molosse ou d'un loup gigantesque ou peut-être même d'un fauve.

Cette bête semble être guidée par une main humaine - à moins que ce ne soit le diable en personne - car certaines victimes sont retrouvées décapitées, leurs vêtements retirés et pliés. Mois après mois, victime après victime, la terreur s'installe profondément en Gévaudan.

Les battues et les traques ne donnent rien. Le sujet devient politique. Le roi de France doit rétablir la sécurité de ses sujets. Depuis Versailles, il dépêche ses meilleurs chasseurs pour arrêter celle que désormais on désigne sous le nom de la Bête. L'évêque de Mende et le jeune marquis d'Apchier participent également à la traque. En vain...

Il faudra attendre le mois de juin 1767 pour que Jean Chastel, un garde-chasse du pays, abatte lors d'une battue un loup de très grande taille. Les attaques de la bête cessent et Jean Chastel devient le héros du Gévaudan.

En trois ans, la Bête aura fait plus d'une centaine de victimes.

Cependant le mystère demeure sur le maître de la Bête. Plusieurs noms sont cités dont celui du comte de Morangiès, fraîchement revenu d'Afrique et aux mœurs douteuses. Une autre piste suit les traces d'un vagabond, étranger au pays, dont le cheminement en Gévaudan correspondrait étrangement aux victimes de la Bête. Enfin, thèse très crédible dans une époque emprunte de religion, pour beaucoup la Bête ne peut être animée que par le diable en personne.

Deux cent cinquante ans plus tard, tous ces mystères irrésolus ainsi que les paysages torturés du Gévaudan font encore de la Bête un animal mythique, symbole de terreur et de ténèbres...

BUT DU JEU

La Bête est un jeu asymétrique opposant un joueur endossant le rôle de la Bête du Gévaudan à un ou plusieurs joueurs incarnant les Enquêteurs historiques dans la Lozère de la France du XVIIIème siècle.

Pour gagner, la Bête doit faire au moins 25 victimes avant la fin du jeu qui se déroule saison après saison pendant 3 ans (12 tours de jeu).

Le ou les Enquêteurs doivent soit l'en empêcher, soit la démasquer en identifiant son identité secrète.

DURÉE DE LA PARTIE

Une partie de La Bête se déroule en saisons successives.

Chaque saison correspond à un tour de jeu.

Une partie se déroule au maximum en trois années soit 12 tours de jeu.

La partie débute au début de l'Été 1764 (premier tour de jeu) et s'achève au plus tard à la fin du Printemps 1767 (douzième tour de jeu).

MATÉRIEL

1 grand plateau central

1 silhouette pour la Bête



30 cartes Villages



5 cartes Identités de la Bête

5 jetons Traces (recto/verso : traces/identité)

1 marqueur Vagabond

25 gouttes de sang (les victimes de la Bête)



1 plateau pour la Bête



4 plateaux pour les Enquêteurs



24 cartes Événement (6 par saison)

4 silhouettes pour les Enquêteurs



6 meeples noirs : les détachements de dragons, unités militaires de carabiniers envoyés par le roi



6 mini-meeples blancs : les milices paysannes



1 meeple jaune : Jacques Portefaix

LE PLATEAU DE JEU

Il comprend différentes zones de jeu.

Sur la gauche du plateau se situent **1 les cases Saisons**. À chaque début de tour, vous piocherez une **2 carte Saison**, que vous placerez sur la case respective.

Chaque case Saison dispose de trois **renforts**. Il en existe de deux types : **dragons du roi** (grands meeples noirs) ou **paysans** (petits meeples blancs).

À droite, quatre sacoches (une pour chaque saison) recevront

3 les cartes Villages, destinations secrètes où la Bête décidera de frapper à chaque saison.

Juste à gauche de chaque sacoche figurent les emplacements circulaires pour les **4 jetons Traces**, qui permettront aux enquêteurs de pister la Bête.

Enfin, au centre du plateau est étalée **la carte du Gévaudan** avec tous ses **Villages** (en bordaux, dotés d'un numéro) et ses **Hameaux** (en brun).

Grandieu, Javols et Malzieu sont des **Villages**. Ils se distinguent visuellement parce que le jeu peut vous demander des actions spécifiques sur ces trois Villages.

Les distances sont exprimées en Lieux.

La distance entre **deux Villages**, **deux Hameaux** ou **un Hameau et un Village est toujours d'une Lieue**.

L'évêque de Mende



Jean Chastel
le garde-chasse

le marquis
d'Apchier



Jacques
Portefaix



L'Envoyé du
Roy

Emplacement pour
l'identité secrète
de la Bête



Jetons Traces
et cartes Identités
de la Bête



La Bête



Victimes



cartes
Village

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Le joueur incarnant la Bête s'installe face à la carte du Gévaudan et prend **son plateau individuel, sa silhouette, les 5 jetons Traces** et **le marqueur Vagabond**, les **30 cartes Villages** ainsi que les **5 cartes Identités de la Bête**.
Il prend les 25 gouttes de sang.

Le ou les joueurs Enquêteurs se répartissent les quatre plateaux et les silhouettes correspondantes de l'envoyé du roi, du garde-chasse, du marquis, et de l'évêque. Quel que soit le nombre de joueurs, **les quatre Enquêteurs doivent tous être joués**.

Ils placent **3 Détachements de Dragons** sous la case **Été** et **3 sous la case Printemps** du plateau de jeu.

Ils placent ensuite **3 Milices Paysannes** sous la case **Automne** et **3 sous la case Hiver**.

Mélangez et placez (*face cachée*) chaque pile de cartes Saisons à côté du plateau, à gauche de leur emplacement respectif.



SITUATION DE DÉPART

Première victime (Printemps 1764)



- ① La Bête choisit parmi ses cartes l'identité secrète qu'elle souhaite incarner pendant la partie et la pose **face cachée** en bas à droite du plateau de jeu (*sous le coffret*). Elle restera là pour la durée de la partie.

Les 4 autres cartes identité sont conservées à côté du plateau de la Bête, faces cachées.



- ② La Bête choisit secrètement parmi les **5 Villages de départ** (*St Flour -1, Langeac-5, Chauchailles-11, Mende-24, et Les Hubacs-29*) celui par lequel elle va entrer en Gévaudan.

Situés en périphérie du plateau de jeu, les Villages de départ sont identifiables par les taches de sang qui les maculent.

Il place la carte Village correspondante, face cachée, sur la case Printemps située en bas à droite du plateau de jeu.

- ③ Après s'être consultés, les Enquêteurs placent les silhouettes de leurs personnages sur les Villages ou les Hameaux de leur choix. Plusieurs Enquêteurs peuvent se réunir sur un même Village / Hameau.



- ④ La Bête révèle le Village par lequel elle entre en jeu en retournant face visible la carte Village choisie en ②. Elle positionne sa silhouette sur le Village correspondant.

La carte Village reste dans la case Printemps du plateau de jeu. La Bête ne la récupérera dans son jeu qu'un an plus tard, au début du printemps suivant.



- ⑤ Si aucun Enquêteur n'est présent sur ce Village, la Bête fait sa première victime et pose une goutte de sang sur le plateau, à proximité du Village.

Si un Enquêteur est présent sur ce Village, la Bête ne fait aucune victime.



La mise en place est terminée.

La partie va pouvoir démarrer, en commençant à l'été 1764.

Le décor est planté, les acteurs sont réunis, la terreur va maintenant s'abattre sur le Gévaudan...



TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la même manière et comprend 4 phases de jeu à jouer à la suite.

PHASE 1 - SAISONS

PHASE 2 - LA BÊTE

PHASE 3 - LES ENQUÊTEURS

PHASE 4 - TERREUR

PHASE 1 - SAISONS

Révélez une carte Saison



Les Enquêteurs retournent la **première carte de la pioche Événement de la saison** en cours et la posent face visible sur la case Saison correspondante du plateau de jeu.

Appliquez les effets de la carte lors de la phase indiquée sur le haut de la carte.

Affectez un Renfort

Selon la saison en cours, les Enquêteurs placent soit un **détachement de dragons** soit une **milice paysanne** sur le Village de leur choix.

Un Village ne peut accueillir qu'un **seul** Renfort.

Un renfort ne peut pas être placé sur un Hameau.

Une fois placés, les dragons et les paysans restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



La Bête ne fait **aucune victime** sur un Village sous la protection d'un **dragon du roi**.



La Bête fait **une victime de moins** sur un Village protégé par une **milice paysanne**.



Si en cours de partie les Enquêteurs oublient de placer un Renfort sur le plateau, celui-ci est définitivement perdu.

PHASE 2 - LA BÊTE

Effacez les Traces



La Bête récupère le **jeton Traces** qu'elle avait joué **deux saisons plus tôt**. En Été si on est en Hiver, en Automne si on est au Printemps, etc.
Il ne peut donc jamais y avoir 3 jetons Traces présents en même temps sur le plateau de jeu.



La Bête récupère dans son jeu la **carte Village** jouée **une année plus tôt à la même Saison**.
Autrement dit, on ne recouvre jamais une carte Village par une autre.

Choisissez où frappera la Bête

Le déplacement de la Bête est de **4 lieues maximum**, et **doit se terminer sur un Village**. Elle peut passer par un Hameau mais ne peut s'y arrêter.

La Bête est **obligée de se déplacer d'au-moins 1 lieue** à chaque tour de jeu.



La Bête repère sur le plateau les **Villages situés jusqu'à 4 lieues de sa position actuelle** puis choisit parmi ceux-ci où elle veut frapper.

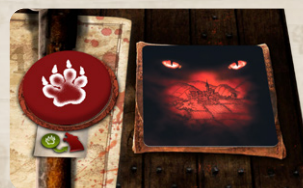
Elle vérifie dans son jeu que cette carte est bien disponible (*sauf événement particulier, la Bête ne peut pas frapper deux fois au même endroit la même année*). Puis elle place cette carte face cachée sur la case de la saison en cours.

La présence d'un Enquêteur, de dragons ou de paysans n'affecte en rien le déplacement de la Bête. Elle peut donc **traverser ou terminer son déplacement sur un Village occupé par un Enquêteur ou un Renfort**.

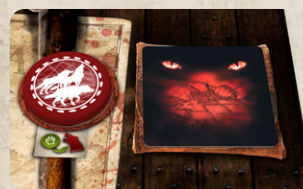
Laissez de nouvelles Traces

La Bête choisit parmi ses jetons Traces disponibles celui qu'elle souhaite **risquer cette saison**.

Elle le place à gauche de la carte Village qu'elle vient de jouer, face cachée ou face visible.



JOUER UN JETON TRACES FACE CACHÉE (côté empreinte) ne donne **aucune information aux Enquêteurs** sur l'identité sous laquelle vous agissez. En revanche, vous ne bénéficiez pas du Pouvoir de cette identité.



JOUER UN JETON TRACES FACE VISIBLE (côté identité) indique aux Enquêteurs sous quelle identité vous agissez.

En contrepartie, vous bénéficiez du pouvoir de cette identité (voir page suivante).

Figure du Monstre, qui desole le Gevaudan.
Cette Bête est de la taille d'un jeune Fauveau elle attaque de preference les Femmes,
et les Enfants elle boit leur sang, leur coupe la Tête et l'emporte.
Il est promis 2700^l à qui tuera cet animal.



Les Pouvoirs de la Bête



La meute de loups

Permet à la Bête de se déplacer de deux lieux supplémentaires (6 déplacements maximum).



Le fauve

Permet à la Bête de faire une victime supplémentaire.



Le Comte

Permet à la Bête d'ignorer la présence d'un détachement de dragons.



Le diable

Permet à la Bête de déplacer un Enquêteur d'une lieue.



Le vagabond

Permet à la Bête de faire une victime supplémentaire, mais seulement dans un périmètre de 3 lieues maximum autour d'Auvers (3).



Un pouvoir est toujours facultatif.

La Bête peut ainsi bluffer pour mettre les Enquêteurs sur de fausses pistes. Par exemple, révéler son identité de Comte ne signifie pas que la Bête va forcément attaquer un Village protégé par un détachement de dragons.

PHASE 3 - LES ENQUÊTEURS

Après s'être consultés, les Enquêteurs déplacent leur silhouette de 0, 1 ou 2 lieues, voire 3 lieues en cas de Chevauchée (voir ci-après).

Ces déplacements peuvent se faire l'un après l'autre ou simultanément.

Les Enquêteurs, contrairement à la Bête, peuvent terminer leur mouvement sur un Hameau, voire décider de ne pas se déplacer.

Les Enquêteurs peuvent se réunir à plusieurs sur un Village ou un Hameau, et peuvent cohabiter avec un Renfort (dans le cas d'un Village).



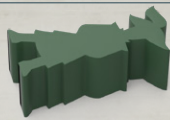
Si un Enquêteur s'est déplacé de 0, 1, ou 2 lieues

En plus de sa capacité d'Enquête (voir page 7), il acquiert la capacité de **Protection** : il empêchera la Bête de faire la moindre victime sur ce Village.

La chevauchée



En décidant d'effectuer une chevauchée, un Enquêteur se déplace de 3 lieues.



Il conserve sa capacité d'Enquête, mais il ne peut pas protéger le Village sur lequel il finit son tour d'une éventuelle attaque de la Bête !

Couchez pour le tour la silhouette d'un Enquêteur qui vient de chevaucher.

PHASE 4 - TERREUR

La Bête frappe !

La Bête révèle le Village où elle s'est déplacée en retournant sa carte face visible et en déplaçant sa silhouette sur le plateau.



Si la Bête s'est trompée et révèle une carte Village qu'elle ne pouvait pas atteindre, elle ne se déplace pas et ne fait aucune victime. La carte reste visible et les Enquêteurs peuvent y enquêter.

C'est le nombre de lieues parcourues par la Bête pendant ce tour qui détermine le nombre de ses nouvelles victimes.

Le nombre de victimes est toujours de :

[5] - [Lieux Parcourues]

(Cinq victimes moins une par lieue parcourue par la Bête lors de son déplacement)

Ce total peut être modifié par certaines cartes Saisons et par certaines identités de la Bête si leur jeton avait été joué face visible.



Si un Enquêteur (qui n'a pas chevauché) se trouve sur ce Village, **la Bête ne fait aucune victime.**



Si un détachement de dragons se trouve sur ce Village, **la Bête ne fait aucune victime.**



Si une milice paysanne se trouve sur ce Village, **la Bête fait une victime de moins.**



La Bête place autant de gouttes de sang qu'elle vient de faire de victimes **autour du Village sélectionné en Phase II.**

EXEMPLE

la Bête démarre son tour à Langeac. Elle peut se rendre à Auvers, La Besseyre, Prades, Saugues, Chanaleille, Ruynes, Saint-Flour ou Malzieu. Elle choisit Saugues et place face cachée la carte Village correspondante sur le plateau de jeu. Elle joue ensuite un jeton Traces face cachée. À la phase 4 (Terreur), sa carte Village est révélée. La Bête parcourt 3 lieues de distance. À ce tour, la Bête fera donc 2 victimes (5-3). Elle placera autour de Saugues 2 gouttes de sang pour signifier ces 2 nouvelles victimes.



Si une milice paysanne se trouvait à Saugues, la Bête aurait fait une victime de moins (5-3-1=1).



Si la Bête avait joué le jeton Fauve face visible, la Bête aurait fait 3 victimes (une de plus ; 5-3+1).



Si la Bête avait joué le jeton Meute de Loups face visible et s'était déplacée de 5 ou 6 lieues, elle n'aurait fait aucune victime (5-5=0).



Les Enquêteurs mènent l'Enquête !

Les Enquêteurs peuvent tenter d'identifier la Bête en étudiant les traces qu'elle laisse derrière elle.

Une Enquête a lieu :

Si la Bête est sur un Village où se trouve un Enquêteur.

Si un Enquêteur est sur le Village attaqué la saison précédente.

Révélez le jeton Traces associé au Village (s'il est face cachée).

L'Enquêteur **capture ce jeton s'il correspond à l'une des deux traces qu'il est capable d'identifier.**

⚠ Chaque enquêteur est capable d'identifier les traces de deux identités de la Bête, figurées sur son plateau individuel.

⚠ Une Enquête est impossible si la carte Village ou le jeton Traces a disparu suite à l'effet d'une carte Saison.

Conséquences d'une Enquête :

Quand un jeton Traces est capturé, l'Enquêteur demande à la Bête s'il s'agit de sa véritable identité (l'identité qu'elle a choisie en début de partie et dont la carte se situe en bas à droite du plateau).

Si c'est bien sa véritable identité, la partie s'achève immédiatement par la victoire des Enquêteurs : la Bête est identifiée, le mystère du Gévaudan s'éteint à tout jamais. **Sinon**, la partie continue.

Cas particulier : s'il s'agit du quatrième jeton capturé, les Enquêteurs identifient la Bête par défaut et remportent également la partie.



Attention : Pour capturer le jeton Traces du Vagabond (qui peut être identifié par tous les Enquêteurs), les Enquêteurs doivent identifier ses traces deux fois (dans deux Villages différents).

Afin d'indiquer la première identification, les Enquêteurs s'emparent du marqueur Vagabond.

La saison est maintenant terminée.

Passez à la suivante en renouvelant ces 4 phases du Tour de Jeu.


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 le jeton de la vraie identité de la Bête, ou s'ils capturent ses 4 autres jetons.
- 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 encore en sa possession.
Si ce nombre atteint **25**, la partie est nulle.
S'il est inférieur, les Enquêteurs la remporte.

EXEMPLE

Au Printemps, la Bête attaque Javols.
Mais le Marquis avait anticipé cette attaque et profitant de sa présence avait organisé la défense du Village.
La Bête ne fait aucune victime.



Le Marquis étudie les Traces laissées par la Bête lors de cette attaque avortée. Il retourne le jeton Traces, il s'agit de  la meute de loups.
Le Marquis n'est pas capable d'identifier ce type de traces mais il informe Jean Chastel.

L'Été suivant, les traces n'ont pas encore disparu. Jean Chastel choisit de chevaucher jusqu'à Javols.

Alors que la Bête frappe cette saison à Marvejols, Jean identifie la nature des traces à Javols et capture le jeton Traces de la Meute de Loups.

Il demande à la Bête :

« Est-ce là ta réelle identité ? »

« Non ! » répond la Bête.


Jean s'adresse alors aux autres Enquêteurs :

« Je viens d'examiner attentivement les traces laissées par la Bête sur la triste scène de crime de Javols et croyez-en mon expérience, il ne s'agit en aucun cas d'un loup qui a pu commettre ces horreurs. La vérité est ailleurs. Il nous faut la traquer et la percer à jour, mais le cercle des possibles se restreint... »

CRÉDITS

AUTEUR	Charlec
ILLUSTRATIONS	ann & seb
DIRECTION ARTISTIQUE & DESIGN GRAPHIQUE	Benjamin Treilhou
DÉVELOPPEMENT	Didier Jacobée & Thierry Morange



 Ce jeu est édité par Multivers
1 rue des Empereurs - 28200 Châteaudun - France
www.multivers.com
© Multivers 2022

Créé et développé en France. Fabriqué dans l'Union Européenne.

Benjamin Treilhou remercie K. M. Alexander pour la mise à disposition de ses incroyables brushes de cartographie.

L'histoire n'a pas retenu les noms des auteurs des deux gravures d'époque exploitées dans ce livret.

QUI EST JACQUES PORTEFAIX ?

Jacques a 13 ans lorsqu'il est victime avec son groupe d'amis d'une attaque de la Bête.

N'écoutant que son courage et plutôt que de s'enfuir, Jacques fait face à la Bête et l'empêche de s'emparer d'un de ses camarades en lui faisant lâcher prise.

La Bête s'enfuit.

Jacques est considéré comme un héros, il décrit la Bête et est récompensé par Louis XV qui finance son éducation.



Conseils tactiques pour les Enquêteurs :

- Protégez les Villages où la Bête est susceptible de faire le plus de victimes.
- Traquez la Bête au plus près pour la forcer à fuir.
- Positionnez vos Enquêteurs à 3 lieues maximum des Villages où vous pensez que la Bête va frapper pour pouvoir Enquêter au tour suivant.
- Anticipez le tour d'après.

Conseils tactiques pour la Bête :

- Optimisez le nombre de vos victimes (déplacement court).
- Surprenez les Enquêteurs sur votre destination.
- Desserrez la nasse autour de votre position.
- Évitez de révéler un jeton à proximité d'un Enquêteur capable de le capturer.
- Anticipez le tour d'après.

VARIANTE (JOUEURS EXPÉRIMENTÉS)

Après quelques parties et si vous souhaitez avoir davantage de contrôle sur les Saisons, nous vous conseillons cette variante de règle.

Deux saisons sont favorables aux Enquêteurs, les deux autres à la Bête. Dans cette variante, chaque camp pourra choisir les 6 cartes Saisons qui seront jouées lors des saisons qui lui sont favorables.



Les saisons favorables aux Enquêteurs sont le **printemps** et l'**été**.



Les saisons favorables à la Bête sont l'**automne** et l'**hiver**.

Mise en place

Avant le début de la partie, composez un paquet de 6 cartes par Saison selon les règles suivantes.

Cartes Printemps

- Les Enquêteurs choisissent une carte du paquet qu'ils gardent en main.
- Ils passent le reste à la Bête qui en défausse une.
- Continuez jusqu'à ce que les Enquêteurs aient 3 cartes en main. Les cartes défaussées par la Bête sont écartées du jeu et remises dans la boîte.

Cartes Été : idem.

Cartes Automne

- La Bête choisit une carte du paquet qu'elle garde en main.
- Elle passe le reste aux Enquêteurs qui en défaussent une.
- Continuez jusqu'à ce que la Bête ait 3 cartes en main. Les cartes défaussées par les Enquêteurs sont écartées du jeu et remises dans la boîte.

Cartes Hiver : idem.

Déroulement

Chaque camp a accès aux cartes réservées à l'étape de mise en place, et peut les consulter à volonté durant la partie.

Le jeu se déroule de la même manière au détail près qu'au **début de chaque phase Saison (phase 1)**, le camp concerné **choisit la carte Saison à appliquer parmi celles dont il dispose pour cette Saison**.