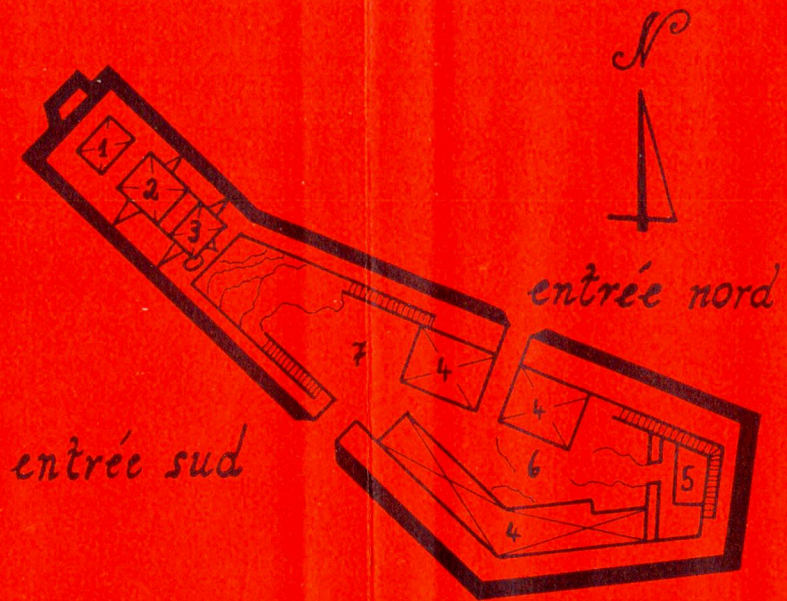
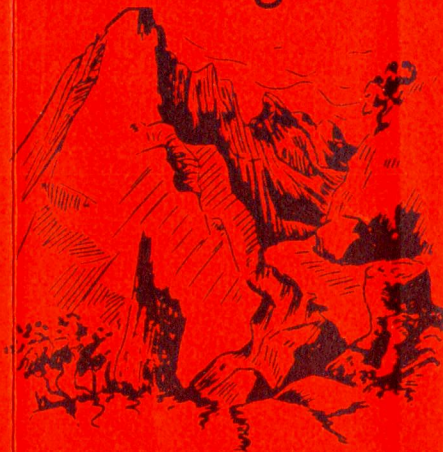




- 1 Citerne
- 2 Logis seigneurial
- 3 Donjon
- 4 Bâtiments sur trois étages
- 5 Réserve
- 6 Cour intérieure
- 7 Corps de logis



Montségur



La Montagne Sacrée

Christian HUGEL

NORSOFT

49, rue des Rosiers - 14000 CAEN

HISTORIQUE

C'est au cours de vos vacances dans l'Aude, dans le sud de la France, que vous avez rencontré un personnage insolite, un vieil homme se disant descendant direct des "Parfaits" ou prêtres Cathares.

Se sachant le dernier de la lignée et sentant sa fin toute proche, c'est vous qu'il a choisi, à contre-cœur, pour vous remettre un parchemin qu'un de ses ancêtres avait rédigé plusieurs siècles auparavant.

Vous avez tout de suite pensé au plan permettant de trouver un trésor, mais ce n'est pas du tout le cas, car il apparaît à l'heure actuelle de plus en plus probable qu'il n'y a pas de trésor Cathare.

Non, ce dont parle ce parchemin, est quelque chose de beaucoup plus fabuleux, l'accession à tous vos rêves, mêmes les plus fous : le St GRAAL ou pierre philosophale !!

Le parchemin est codé dans un langage qui fut celui des hérétiques du XIII^e siècle, le langage clos, le langage des Goullards, le langage des Oiseaux, bref un langage kabalistique fait de jeux de mots, de calembourgs, d'allégories. Un type de communication qu'affectionnaient les Grecs.

Un type d'acrobatie de langage que pratiquèrent les Cathares pour pouvoir parler entre eux en public sans être aussitôt reconnus. Ils employaient des termes courants qui, liés entre-eux, donnaient des phrases d'un tout autre sens que celui compris des profanes.

Voici réuni en quelques mots ce que le vieil homme a réussi à traduire : toutefois, il demeure un passage concernant des serpents qui n'a pas livré son secret.

- la pierre philosophale est cachée dans la Montagne Sacrée
- le "Sablier" ou "Spirale du temps" permet d'explorer le passé et l'avenir
- ce n'est pas dans le futur que l'on percera le secret du Saint Graal
- le "Grand Monarque" connaît la clef du mystère
- c'est au septième ou au treizième niveau de la Spirale du temps que se situe l'entrée du "transporteur"
- il y aurait eu deux témoins qui, avec le "Grand Monarque", sont les seuls à connaître l'emplacement de la pierre philosophale : le premier se nomme Imbert de Salas et le second ??
- seul un esprit pur peut posséder le Saint Graal

Si le vieil homme n'est pas en train de se moquer de vous et cela ne semble pas être le cas, il appa-

raitrait donc qu'il existe, dans un lieu appelé la "Montagne Sacrée", un moyen de remonter le temps pour permettre de percer le secret du St Graal.

La Montagne Sacrée, cela ne fait aucun doute, c'est le château de Montségur, haut lieu du Catharisme de 1204 à 1244 date de la reddition du château.

A partir de maintenant, tout est clair pour vous ! il ne vous reste plus qu'à vous rendre à Montségur, en Ariège, afin de trouver le Saint Graal et cela en restant dans le présent ou en utilisant le "Transporteur".

Pour dialoguer avec l'ordinateur, il vous faudra utiliser des ordres en 1 ou 2 mots (liste en dernière page). Il n'y a rien à dire pour les ordres en 1 mot, par contre, la procédure pour ceux en 2 mots est un peu particulière. Il vous faut d'abord taper le verbe puis RETURN, l'ordinateur vous pose alors la question : "indiquez quoi SVP". Indiquez alors le mot correspondant à votre objectif. Un exemple : vous êtes dans une pièce où se trouve une clef dont vous avez besoin : PRENDS (RETURN) - Indiquez quoi svp ? - CLEF (RETURN).

La fenêtre Objets clignote et le mot CLEF s'y affiche.

- vous ne pouvez porter personnellement que cinq objets. Cependant, les objets que l'on vous remettra, peut-être, ne tiendront pas compte de cet impératif.

- la fenêtre direction est destinée à vous aider dans vos déplacements : le point cardinal en haut vous indique la direction devant vous, celui en bas celle derrière vous, etc.

- lorsque vous faites face à un escalier, il faut taper MONTE (M).

Sur le pavé numérique ont été regroupés une partie des ordres de Montségur :

objets 7 prends 8 pose 9
allume 4 éteinds 5 enfile 6
ouvre 1 ferme 2 cache 3
regarde 0 souleve remplit ENTER

Montségur c'est plus de 40 Ko de mémoire, c'est un vocabulaire d'une soixante de mots, c'est une multitude de lieux, un graphisme riche et rapide, une foule d'énigmes d'interrogations et naturellement... de pièges.

Ne vous laissez pas impressionner par ces caractéristiques, après tout, l'auteur a réussi à voir le St Graal... évidemment, il n'a pas pu revenir pour en parler !

Vocabulaire : NORD, SUD, EST, OUEST, MONTE, DESCEND, (N.S.E.O.M.D), ACCROCHE, ALLUME, APPUIE, ARRACHE, ATTACHE, CACHE, DESCELLE, ENFILE, ESCALADE, ETEINDS, FERME, GRIMPE, JETTE, LANCE, POSE, PRENDS, RAMASSE, REGARDE, REMPLIS, RETOURNE, SOULEVE, TOURNE et : BOUCLIER, BOUTON, BRAISES, CASSETTE, CLEF, COFFRET, CHARBON, COLONNE, COMBINAISON, CORDE, EPEE, FENETRE, GRILLE, MARCHE, MASSE, MES-SAGE, MUR, OS, PARCHEMIN, PIECE, PQT, RAMBARDE, ROCHER, SABLIER, SPIRALE, TORCHE.

