



Montsegur 1244

ABJUREZ-VOUS VOTRE HÉRÉSIE ET SOUHAITEZ-VOUS RECEVOIR
LE PARDON DE NOTRE PÈRE PLEIN DE MISÉRICORDE ?

En mars 1244, cette question fut posée à plusieurs centaines de Cathares. Ils avaient fini par capituler devant l'armée assiégeant le château de Montségur depuis plus de neuf mois. Ils furent plus de deux cents à répondre par la négative, préférant choisir la mort sur le bûcher. Qui étaient ces gens qui ont choisi de mourir pour leurs croyances ?

Dans Montségur 1244, les joueurs créent ensemble une histoire relatant qui étaient ces personnages. Chaque participant joue le rôle de l'un de ces Cathares assiégés, qui devra finir par faire un choix entre la vie et la foi.

« L'idée des « Parfaits » est viscéralement en contradiction avec mon éthique de vie, mais je ne pouvais pas m'empêcher de mener Cécile, austère et guidée par ses principes, à sa triste fin. »

- WILLEM LARSEN

« Ça donne des choses intéressantes qui peuvent vous surprendre. »

- JASON MORNINGSTAR

Pour 3 à 6 joueurs

Durée : 3 à 6 heures

En exclusivité : l'extension est incluse



Montsegur 1244

Montsegur 1244

Thoughtful
Games



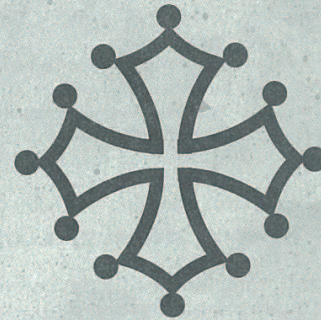
In-vitro est une collection de
jeux expérimentaux
www.ecuries-augias.com



COLLECTION
EXPÉRIMENTALE #01



Montsegur 1244



Brûlerez-vous pour vos croyances ?

Credits



our l'édition originale :

AUTEUR : Frederik J. Jensen

GRAPHISMES : Brian Rasmussen

CONTRIBUTIONS : Claudia Cangini, Jason Morningstar,
Daniel Eison, Graham Walmsley, Shannon J.E. McNamara



our la présente édition :

CHEF DE PROJET : Renaud « Gaynor » Denis

SECRÉTAIRE D'ÉDITION : J. « Jemrys » Rueff

TRADUCTION : Natacha Ségala

CORRECTION : Renaud « Gaynor » Denis, Sylvain Devarieux

MAQUETTE : J. « Jemrys » Rueff

RELECTURE : Christophe Chaudier, Yann Lefebvre

ILLUSTRATIONS : Félix Blondel



Copyright © 2011 Les Écuries d'Augias

Tous droits réservés. Toute reproduction sans permission écrite de l'éditeur est expressément refusée, sauf dans un but de présentation. Les joueurs peuvent reproduire les cartes et les fiches pour un usage personnel exclusivement. La mention ou la référence à une quelconque entreprise ou produit dans ces pages n'est pas une atteinte aux labels ou marques déposés concernés.

Retrouvez nos créations sur notre site :

www.ecuries-augias.com

Première impression à 1000 exemplaires

Dépôt légal : Septembre 2011

ISBN : 978-2-9534195-6-6



n-Vitro, c'est quoi ?

C'est une expérience qui a pour but d'apporter de la diversité au phénotype rôlistique. C'est une collection pour les petits jeux à l'identité et aux thématiques fortes et affirmées. C'est une démarche liée à notre philosophie d'éditeur militant. En favorisant des jeux moins conséquents mais plus expérimentaux, cette collection se rapproche de la philosophie Indie de nos amis anglo-saxons.

In-Vitro enfin, c'est notre façon de donner l'opportunité aux jeunes auteurs de se professionnaliser. Si l'aventure vous tente, contactez-nous à cette adresse : PROPOSITIONS@ECURIES-AUGIAS.COM

Pour le premier numéro de cette collection, nous avons choisi de traduire **Montségur 1244**, un jeu narratif de Frederik J. Jensen, et de donner ainsi la possibilité aux joueurs francophones de disposer de ce jeu de qualité, accompagné de son extension, et sortant des chemins habituels du jeu de rôle.

J. « Jemrys » Rueff
Directeur de collection

CHAPITRE 1



Introduction



ontségur 1244 est un jeu narratif directement inspiré du siège du château de Montségur qui eut lieu entre 1243 et 1244. Cette bâtisse abritait des Cathares, un groupe religieux dont la doctrine puise son origine dans les premières années de la chrétienté. À la reddition du château, on donna le choix aux survivants : abjurer leur foi ou brûler vif. Plus de deux cents d'entre eux choisirent le bûcher, dont vingt-deux qui s'étaient convertis lors des deux dernières semaines du siège.

Ces informations sont tirées des rapports détaillés que firent alors les inquisiteurs au sujet des survivants. On y apprend le nom d'un grand nombre de Cathares, leurs liens familiaux ainsi que leurs vocations. Mais les raisons qui motivèrent leurs actes demeurent inconnues.

Notre tâche

Vous devez, avec les autres joueurs, élaborer une histoire racontant celle de ces Cathares et les raisons qui ont poussé tant d'entre eux vers la mort plutôt que vers l'abjuration de leur foi.

Vous jouerez le rôle d'un Cathare lors du siège. Tout au long du jeu, vous déterminerez le sort de votre personnage. À la fin, vous devrez choisir l'une des trois issues suivantes :

- ✦ Se repentir devant l'Inquisition,
- ✦ Brûler sur le bûcher,
- ✦ S'échapper sous le couvert de la nuit.

Au moins l'un d'entre vous devra choisir la mort ; au mieux, un seul pourra choisir de s'enfuir, de telle sorte que, quoi qu'il arrive, vous vivrez une tragédie.

Contrairement à la majorité des jeux de rôle, il n'y a pas de maître de jeu à Montségur 1244. Le système de jeu permet aux joueurs eux-mêmes de créer et de vivre l'histoire ensemble. Aucun dé n'est jeté pour résoudre les événements de l'aventure. Si tout cela vous semble inhabituel, ne vous affolez pas pour autant : tout est conçu pour faciliter le déroulement de la partie. Une fois les éléments de jeu prêts, vous pourrez jouer avec autant de fois qu'il vous plaira sans repasser par l'étape de préparation du matériel.

Rapide survol du livre

Le chapitre 2 décrit toutes les règles ainsi que le déroulement d'une partie de Montségur 1244. Lisez le texte à haute voix lors de votre première partie afin de familiariser tout le monde au système de jeu.

Le chapitre 3 traite du contexte du drame. L'histoire se dévoile et les scènes sont définies grâce à des textes courts et à des consignes rapides. Chaque joueur lira un texte à voix haute à son tour pendant la partie.

Dans les chapitres 4, 5, 6 et 7, vous trouverez une description des personnages, des cartes « Scène », des cartes « Histoire » et des fiches de contexte, qui seront utilisées tout au long du jeu.

Dans le chapitre 8, vous découvrirez des conseils utiles au bon déroulement d'une partie. Le chapitre 9, quant à lui, vous livre les questions et réponses qui pourraient survenir au cours de vos aventures.

Le chapitre 10, enfin, explique rapidement la terminologie dont l'ouvrage fait usage. Il peut également servir d'index.

Matériel de jeu

Avant de jouer, la préparation de quelques éléments est nécessaire. Téléchargez les documents sur le site www.ecuries-augias.com en utilisant le code : 4TAz3w1Ht9, ou photocopiez les chapitres 4 à 7 et suivez les indications permettant l'assemblage du jeu.

LE PLATEAU. Imprimez le plateau en couleur sur quatre grandes feuilles en papier de qualité supérieure. Découpez suivant les pointillés et collez-les les unes aux autres à l'aide de ruban adhésif. Si vous voulez prolonger leur durée de vie, collez-les sur du carton et plastifiez le tout. Sinon, imprimez en noir et blanc. Vous pouvez aussi photocopier la page suivante.

LA CROIX CATHARE. Imprimez la croix sur du papier de qualité supérieure, en couleur également. Découpez et collez. Par ailleurs, vous pouvez imprimer le document noir et blanc sur du carton ; ou bien encore utiliser n'importe quel autre accessoire pour identifier le premier joueur, comme par exemple un jeton provenant d'un autre jeu.

LE JETON HÉRÉTIQUE. Utilisez n'importe quel dé, pièce ou jeton pour symboliser la figure de l'hérétique qui indique l'avancée de l'histoire sur le plateau de jeu.

LES PERSONNAGES. Imprimez les cartes personnages sur du carton de couleur et découpez. Pour une durée de vie plus longue, elles peuvent être plastifiées.

LES CARTES « SCÈNE ». Imprimez les cartes « Scène » sur du carton de couleur et découpez. Pour une durée de vie plus longue, elles peuvent être plastifiées.

LES CARTES « HISTOIRE ». Imprimez les cartes « Histoire » sur du carton de couleur et découpez. Pour une durée de vie plus longue, elles peuvent être plastifiées.

LES FICHES DE CONTEXTE. Imprimez un exemplaire de « Montségur » et deux exemplaires de « La Foi », « Les Parfaits », et du « Consolamentum ».

LES FEUILLES DE PERSONNAGE. Imprimez un exemplaire pour chacun des joueurs.

Vous êtes maintenant prêts à jouer à Montségur 1244.

CHAPITRE 2



Règles du jeu

Bienvenue dans l'univers de Montségur 1244, un jeu de rôle où la foi en ses croyances peut mener à la mort. Le but du jeu est de raconter et de vivre, ensemble, l'histoire de ces Cathares qui, en 1244, durent choisir entre brûler vifs et abjurer leur foi.

Éléments de jeu

Montségur 1244 et son extension se composent des éléments suivants :

- ✦ Le présent livre,
- ✦ 16 personnages,
- ✦ Un plateau avec une vue d'ensemble du jeu,
- ✦ Une croix cathare jaune qui indique le joueur initiant l'acte en cours,
- ✦ Le jeton hérétique qui indique l'acte en cours sur le plateau,
- ✦ 32 cartes « Scène » présentant chacune des descriptions de scènes,
- ✦ 24 cartes « Histoire » avec des événements,
- ✦ 4 fiches de contexte qui décrivent en détail Montségur et la religion cathare.

Avant de jouer, il faut que vous prépariez ces éléments comme décrit dans le chapitre 1.

Comment jouer à Montségur 1244

AVANT LE JEU

- ❖ Placez le plateau de jeu sur la table, face à vous,
- ❖ Confiez la croix cathare jaune au joueur qui possède la voix la plus grave,
- ❖ Mélangez les cartes « Scène ». Piochez-en trois et placez-les sur le plateau à l'endroit indiqué,
- ❖ Mélangez les cartes « Histoire »,
- ❖ Choisissez votre personnage.

DURANT CHAQUE ACTE

- ❖ Sur le plateau, indiquez l'acte en cours en plaçant à côté de celui-ci le jeton hérétique,
- ❖ Le joueur qui possède la croix cathare lit le texte correspondant à l'acte à voix haute,
- ❖ Chaque joueur joue une carte « Scène » à son tour en commençant par le joueur avec la croix cathare,
- ❖ Le joueur qui a la croix la passe à son voisin de gauche,
- ❖ Prenez une pause de 15 minutes à la fin de l'Acte II.

DURANT CHAQUE SCÈNE

- ❖ Choisissez une carte « Scène » à jouer et piochez-en une nouvelle,
- ❖ Posez la carte,
- ❖ Décrivez la scène,
- ❖ Choix alternatif : un autre joueur prend la main sur la narration,
- ❖ Piochez une carte « Histoire ».

La croix cathare

La croix jaune est la croix cathare. L'Inquisition forçait les hérétiques repentis à coudre une croix jaune sur leur vêtue afin que tous puissent connaître leur hérésie passée.

Dans le cadre du jeu, elle sert à indiquer le premier joueur. Celui qui a la voix la plus grave commence.

L'extension

L'extension de Montségur 1244 se compose de 4 personnages, 8 cartes « Scène » et 8 cartes « Histoire ». Ces cartes sont identifiées grâce au logo suivant , vous pouvez ainsi choisir de les intégrer, ou non, lors de vos parties.

Les personnages

Le jeu de base comprend 12 personnages. Tous soutiennent la cause cathare sans forcément être tous totalement dévoués à la foi. Chacun des joueurs reçoit 2, 3 ou 4 Cathares, suivant le nombre de joueurs autour de la table.

Lors de l'Acte I, chacun choisit un de ses personnages comme personnage principal en posant une carte « Scène » incluant ce personnage. C'est l'histoire de ce dernier que le joueur devra imaginer et jouer.

À la fin du jeu, chacun devra choisir l'une de ces trois issues :

- ❖ Brûler sur le bûcher,
- ❖ Se repentir devant l'Inquisition,
- ❖ S'échapper sous le couvert de la nuit.

Les personnages qui ne sont pas choisis en tant que personnages principaux deviennent des personnages de soutien.

Chacun des personnages est défini par son nom, son âge, son sexe, son rôle et ses relations. Toute autre information est à définir par le joueur qui incarne le personnage.

En outre, trois questions vous sont proposées pour vous aider à approfondir et à étoffer votre personnage principal. Répondez-y en cours de partie. Vous avez le choix d'inclure ou non les personnages non-joueurs restants dans la trame de votre scénario.

Ajouter les personnages de l'extension à une partie de Montségur 1244 est une formidable manière d'explorer de nouvelles histoires après avoir joué au jeu de base.

Ainsi il est possible de découvrir ou redécouvrir les relations d'amitié avec Guilhem et India, de se rapprocher de la foi cathare avec India et Erienne, ou bien d'observer les Cathares depuis les yeux d'un étranger avec Josselin.

Règles de base

Les règles ci-dessous sont immuables :

- ❖ Aucun joueur ne peut contrôler plus d'un personnage par scène,
- ❖ Aucun joueur ne peut tuer le personnage d'un autre joueur sans le consentement dudit joueur,
- ❖ Les personnages principaux ne peuvent périr avant l'épilogue,
- ❖ Au moins l'un d'entre vous devra choisir de mourir sur le bûcher ; au mieux, un seul pourra choisir de s'enfuir.

Le choix des personnages

Mélangez les personnages. Retournez les trois premiers de la pile. Lisez à voix haute le texte qui accompagne chacun d'entre eux à mesure que vous les révélez. Chacun choisit, à son tour, un personnage, puis on en révèle un nouveau. Le joueur qui a la croix cathare commence. Poursuivez jusqu'à ce que tous les personnages soient attribués. De cette manière, chacun contrôlera 2, 3, ou 4 personnages, suivant le nombre de joueurs autour de la table.

Choisissez l'une de ces options pour ajouter les personnages de l'extension à votre partie :

- ❖ Ajoutez-en 1, 2 ou 3 au paquet des personnages originaux, et piochez-les normalement,
- ❖ Laissez chaque joueur ayant déjà fait une partie de Montségur 1244 en choisir un.

Si vous jouez avec des joueurs dont c'est la première partie, il est recommandé de ne pas ajouter plus d'un ou deux nouveaux personnages.

ASTUCE : Portez votre choix vers des personnages que vous voulez réellement creuser. Un personnage n'est intéressant qu'en relation avec les autres, assurez-vous donc que les autres joueurs aient opté pour des personnages en adéquation avec les vôtres. Essayez également de répartir entre différents joueurs ceux susceptibles d'apparaître au cours d'une même scène ; le trio composé de Faye, Amiel et Arsende en est un bon exemple.

Les fiches de contexte

Les fiches de contexte décrivent Montségur et la religion cathare. Confiez la fiche de contexte « Montségur » au joueur qui a pris Raymond. Donnez à chacun des joueurs qui incarnent Bertrand et Cécile un exemplaire des fiches « La Foi », « Les Parfaits » et « Le Consolamentum ».

Les actes

Montségur 1244 est une tragédie en quatre actes, plus un prologue et un épilogue. Dans le chapitre 3, vous trouverez un texte pour chaque acte qui reprend l'histoire de la chute de Montségur, arc narratif principal de ce jeu. Le texte explique également comment jouer l'acte.

Les actes s'intitulent de la façon suivante :

- ❖ Prologue : L'assassinat à Avignonet
- ❖ Acte I : Le début du siège
- ❖ Acte II : Un hiver peu clément
- ❖ Acte III : Une bataille décisive
- ❖ Acte IV : La reddition
- ❖ Épilogue : Se sacrifier pour ses idées

Chaque acte est ouvert par le joueur qui a la croix cathare en lisant le texte du chapitre 3 à haute voix.

Le prologue se compose d'une seule scène, l'assassinat à Avignonet. Il vous aidera à vous familiariser avec les règles.

Lors des quatre actes, les joueurs posent, chacun à leur tour, une carte « Scène » puis l'expliquent. Elle sera jouée par tous les participants qui y sont assignés. Le joueur ayant la croix cathare commence. Lors d'une partie à trois, jouez une scène de plus pour l'Acte II, l'Acte III et l'Acte IV. Lors d'une partie à six, trois des joueurs posent une carte « Scène » au cours de l'Acte II, les trois autres au cours de l'Acte III.

L'épilogue conclut l'histoire. Vous devrez alors, les uns après les autres, décider du destin de votre personnage principal.

À la fin de chaque acte, le premier joueur passe la croix cathare à son voisin de gauche.

Les scènes

Chaque scène est une partie indépendante de l'histoire. Toutes sont initiées par un joueur qui décrit où et quand la scène se déroule, les personnages présents et son but. Ensuite, la scène est soit jouée, soit racontée. Quand elle atteint son objectif, elle prend fin.

Les cartes " Scène "

Avant la mise en place d'une scène, chaque joueur pioche une des trois cartes « Scène » déjà révélées. Elle inclut une phrase descriptive qu'il est souhaitable de prendre en compte dans la scène.

Le joueur conserve la carte pour s'en servir ultérieurement. On peut l'utiliser pour prendre la main sur la narration (comme cela sera expliqué plus loin).

Une nouvelle carte est révélée et posée à sa place, de telle sorte qu'il y ait toujours trois cartes « Scène » face visible.

Mise en place d'une scène

Les joueurs mettent en place leur scène de la manière suivante :

- ❖ Sélectionnez une des cartes « Scène » et révélez-en une autre à la place,
- ❖ Décrivez à quel endroit et à quel moment elle se déroule,
- ❖ Expliquez en quelques mots le but de la scène et son contexte,
- ❖ Désignez les personnages présents au début de la scène,
- ❖ Pour chacun d'eux, demandez aux joueurs de les incarner,
- ❖ Guidez les joueurs participants. Quels sont les objectifs de leur personnage ?

Chaque joueur ne peut incarner qu'un personnage à la fois. Les personnages principaux ne peuvent l'être que par leur joueur attitré. Les personnages secondaires peuvent être joués par tous, mais essayez de faire en sorte qu'un personnage soit joué par le même joueur tout au long de la partie. Vous pouvez décider d'incarner vous-même un des personnages, un choix qui se produira souvent.

Jouer une scène

Une fois la scène mise en place, elle est jouée. Les joueurs décrivent leurs actions et prononcent à voix haute ce que dit leur personnage.

Les scènes racontées

Toutes les scènes n'ont pas besoin d'être jouées. Des scènes tout entières ou des pans d'une scène peuvent être narrés. Par exemple, un joueur peut décrire le passage où un personnage principal contourne blessés et cadavres à la recherche d'un frère ou d'une sœur.

Droit de narration

Le joueur qui pose une carte « Scène » a le droit de la raconter. C'est lui qui décide de la tournure des événements. Il peut introduire de nouveaux éléments dans l'histoire. Il peut aussi changer son emplacement et le moment où elle se déroule. Les autres sont vivement encouragés à lui souffler des idées, comme par exemple la participation d'un personnage spécifique à l'action en cours, mais c'est le joueur en charge de la narration qui a le dernier mot. Les seules limites à la narration sont celles posées par les règles de bases.

Exemples utilisant le droit de narration :

- ❖ « La flèche est relâchée par la corde de l'arc, et atteint sa cible... » (décision de l'issue),
- ❖ « Tout à coup, la porte s'ouvre... » (introduction d'un personnage dans une scène),
- ❖ « Plus tard dans la journée... » (changement temporel),
- ❖ « Pendant ce temps, non loin de là... » (changement de lieu).

ASTUCE : Servez-vous de la narration pour que l'histoire avance à un rythme adéquat. Quand elle stagne, voire s'arrête, accélérez-la en opérant un saut en avant. Quand tout va trop vite, faites un temps mort pour avoir une vue d'ensemble de la situation.

Conclure une scène

Le narrateur doit terminer la scène quand elle a atteint son but. Il le fait en disant « Merci » ou « Coupez ! ».

ASTUCE : Terminer une scène rapidement sans rien résoudre peut se révéler du meilleur effet, mais laissez une porte ouverte au joueur suivant.

Changement de narration

Un autre joueur peut prendre la main sur la narration lors d'une scène en jouant une carte « Scène » qu'il aura auparavant conservée. Il contrôle à son tour la narration et peut, par exemple, faire entrer un nouveau personnage ou passer sans transition à la description d'une scène simultanée à un autre endroit. Il peut tout aussi bien seulement dire « Coupez ! ».

Les cartes « Scène » peuvent être utilisées à la fois pour récupérer la parole pendant la scène en cours et pour ajouter une nouvelle scène. Cette nouvelle scène est généralement une suite de la précédente, mais peut tout aussi bien être une scène complètement indépendante.

ASTUCE : Servez-vous en pour donner à une scène une tournure inattendue.

Les cartes " Histoire "

À la fin d'une scène, le joueur qui a posé la carte « Scène » pioche une carte « Histoire ». Ces cartes contiennent des éléments qui peuvent être ajoutés à l'histoire, tels que des personnes (un inquisiteur...), des objets (le Graal...), ou encore des événements (actes de sorcellerie...). Seul le narrateur est autorisé à jouer une carte « Histoire ».

Une carte « Histoire » peut être utilisée au début ou au milieu d'une scène, notamment en passant sans transition à la description d'une scène simultanée mais située ailleurs.

Quand elle est jouée, placez-la sur un endroit libre du plateau devant l'acte correspondant. Les cartes « Histoire » ne peuvent être utilisées que lors des Actes II, III et IV, dans la limite de deux cartes par acte.

Règles optionnelles

Ces règles optionnelles, basées sur les retours de nombreuses parties, pourront vous procurer une meilleure expérience de jeu. Vous êtes libres d'en tenir compte ou non.

PROLOGUE. Situez la scène du Prologue avant ou après l'assassinat. Si les Cathares ne sont pas tous d'accord avec l'assassinat, ce conflit pourra devenir une thématique forte de la partie. Cette option fonctionne bien avec les joueurs expérimentés.

FICHES DE CONTEXTE. Lisez toutes les fiches de contexte à haute voix après le Prologue et avant l'Acte I. Au prix d'un départ certes plus lent, cela permettra d'introduire les particularismes de la foi cathare plus tôt.

PARTIE À 6 JOUEURS. Lors d'une partie à 6 joueurs, laissez chaque joueur mettre en place une scène durant les Actes II et III. Cela prolongera la partie, ce qui est devenu possible grâce aux cartes « Histoire » de l'extension.

LA CROIX CATHARE. Laissez la croix circuler autour de la table pour signaler le joueur entamant une scène. Utilisez le livre pour indiquer le joueur qui a débuté l'acte. Cela vous permettra de le retrouver plus facilement après avoir joué une scène qui aura duré longtemps.

Exemple de scène

Cet exemple illustre la manière dont on peut jouer le prologue. Yann a la croix cathare et vient de terminer de lire le texte du chapitre 3, destiné au prologue, à voix haute.

YANN : Bien, c'est moi qui pose la première carte « Scène ». Comme je contrôle Pierre-Roger, c'est moi qui vais le jouer. Qui contrôle Bernard ?

CHRISTOPHE : Moi.

YANN : Acceptes-tu de jouer Bernard lors de cette scène ?

CHRISTOPHE : Avec plaisir. Ma vengeance sera des plus délicieuses.

YANN : Parfait. Voyons voir, je dois d'abord piocher une carte « Scène ».

YANN jette un coup d'œil aux trois cartes face visible et porte son choix sur « Des torches au cœur de la nuit ».

YANN : OK. Nous sommes en fin d'après-midi quand un groupe d'hommes armés s'approchent d'Avignonet. Ils s'arrêtent dans un petit bosquet à l'entrée de la ville et attendent. Au crépuscule, un cavalier solitaire approche. C'est un des hommes du bailli. Renaud, acceptes-tu de jouer le messager ?

RENAUD : Oui, bien sûr. Quel message vient-il délivrer ?

YANN : Que tout est prêt. L'inquisiteur est arrivé et attend dans la forteresse.

RENAUD : Bien.

RENAUD (incarnant le messager) : Salutations ! Êtes-vous les hommes de Montségur ?

YANN (incarnant Pierre-Roger) : Oui. Ce soir, l'Inquisition paiera de son sang l'injustice qu'elle a infligée à ce pays.

RENAUD (ici le messager) : Mon seigneur a longtemps attendu ce moment. Guillaume Arnaud et son escorte sont arrivés. Ils se reposent dans la forteresse et ne se doutent de rien.

YANN (ici Pierre-Roger) : Prends cet or. Fais en sorte qu'il rende la garde aveugle et sourde. Envoie un homme pourvu d'une torche en haut de la tour sud lorsque tout sera prêt.

YANN : Le messager repart, l'or en poche. Quelques heures plus tard, le signal dont ils ont convenu est donné : un garde agite une torche au-dessus de sa tête.

YANN vient ainsi d'inclure sa carte « Scène » dans la description de la scène.

YANN (ici Pierre-Roger) : L'heure est venue ! Bernard, ramène-moi la tête de l'inquisiteur !

CHRISTOPHE (ici Bernard) : Avec grand plaisir ! Il tarde au fer de ma hache de goûter à son sang.

CHRISTOPHE : Bernard talonne sa monture et part au galop vers la ville, accompagné d'un groupe d'hommes.

YANN : Les cavaliers arrivent sans encombre à la forteresse, au sein de laquelle la garde les laisse pénétrer. Ils trouvent rapidement leur chemin jusqu'à parvenir à la chambre où dorment les hôtes tant haïs. Le silence règne. Les dernières braises dans l'âtre éclairent les silhouettes endormies. On peut entendre leurs respirations lourdes, leurs ronflements, un cliquetis métallique étouffé...

CHRISTOPHE : (pose un doigt sur ses lèvres et scrute les alentours) Bernard donne l'ordre à ses hommes de se déployer dans la pièce. Puis il ramasse une torche et la promène parmi les corps. Y trouve-t-il Guillaume Arnaud ?

YANN : Oui. Collé tout contre un mur. Tu reconnais sa silhouette mince, sa robe à la rude étoffe, sa tonsure et l'anneau de l'Inquisition à son doigt. Il dort comme un bébé.

RENAUD : Vas-y ! Mets-le à mort !

CHRISTOPHE : Bernard resserre sa prise sur sa hache, les jointures de ses doigts pâlisent. Il lève la hache...

YANN : Un grand bruit résonne au milieu la pièce. Dans l'obscurité, quelqu'un a trébuché sur un brasero. Les ronflements s'arrêtent. Guillaume Arnaud se réveille en sursaut. Son regard se lève lentement et ses yeux s'écarquillent lorsqu'il reconnaît Bernard.

CHRISTOPHE : J'abats ma hache !

YANN : La hache ouvre le crâne de l'inquisiteur ; le sang et la cervelle giclent. Le tumulte gagne la chambre et la bataille éclate. S'ensuit une effusion de sang. Des soldats se mêlent au chaos et dans l'obscurité, il est malaisé de distinguer ses amis de ses ennemis. C'est un carnage des deux côtés. Bernard, à la tête d'un groupe d'hommes, réussit à sortir de la forteresse par la force. C'est recouverts de sang et ivres de leur vengeance qu'ils parviennent au bosquet où Pierre-Roger les attend.

YANN (ici Pierre-Roger) : Bernard, où est mon calice ?

CHRISTOPHE (ici Bernard) : Il est brisé, malheureusement ; fendu en deux.

YANN (ici Pierre-Roger) : Pourquoi ne pas l'avoir ramené ? Je l'aurais recollé avec un ruban d'or et bu avec tout le reste de ma vie !

RENAUD ET CHRISTOPHE : Bravo ! Bien dit ! Trop chouette.

YANN : Merci les gars. Et... coupez !

Vous êtes à présent prêts à jouer. Le joueur à la croix cathare lit le texte qui se trouve au chapitre 3 à voix haute : d'abord le prélude historique, puis le prologue.

CHAPITRE 3



L'histoire

Montségur 1244 est une tragédie en quatre actes, dotée d'un prologue et d'un épilogue. Dans ce chapitre, vous trouverez un texte explicatif pour chaque acte, qui raconte l'histoire de la chute de Montségur, fil rouge de ce livre. Les textes vous donnent également des consignes sur le déroulement de l'acte en termes de jeu. Au début de chaque acte, un joueur lit le texte correspondant à voix haute. Les actes sont intitulés :

- ❖ Prologue : L'assassinat à Avignonet
- ❖ Acte I : Le début du siège
- ❖ Acte II : Un hiver peu clément
- ❖ Acte III : Une bataille décisive
- ❖ Acte IV : La reddition
- ❖ Épilogue : Se sacrifier pour ses idées

Le prélude historique qui suit explique les événements qui ont mené au siège de Montségur.

PRÉLUDE



La croisade albigeoise

En l'an 1199 ap. J.-C., le pape Innocent III déclare que tout bon chrétien n'a plus à aller en Terre sainte pour accéder directement au Paradis. Des païens se trouvent encore bien plus près d'eux. En Europe du Nord, les rois rivalisent pour christianiser la région baltique. Dans le sud de la France, une guerre pérenne et sanglante éclate contre les Cathares.

La position de l'Église catholique ne cesse de s'affaiblir depuis quelques temps. Une nouvelle doctrine religieuse prend de l'ampleur et menace l'Église. Les évêques ont peut-être été trop absorbés par leurs intrigues à Rome ; ou encore se sont-ils montrés un peu trop zélés quant à la collecte de la dîme. Le message d'une vie simple, qui suit l'exemple de celle de Jésus, gagne les faveurs d'un public grandissant. Il se propage jusque dans les foyers, par la bouche d'hommes et de femmes pieux, d'humble condition.

En 1208, une armée de croisés passe à l'attaque. La plus grande part des forces est normande. La première ville, Béziers, refuse de livrer aux croisés le petit nombre de Cathares qu'elle abrite. Lors de la bataille finale scellant la chute de la ville, on ne montre aucune pitié. Le mot d'ordre est « Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens. »

D'autres villes connaissent le même destin dans les années qui suivent. Mais, peu à peu, les actes de guerre se font plus rares. Le comte de Toulouse, jusqu'alors protecteur des Cathares, cède au pape et promet de combattre l'hérésie. Une paix malaisée s'installe finalement.

En 1234, l'Inquisition papale est constituée pour permettre de démasquer les hérétiques et mettre un terme aux milices autoproclamées et aux lynchages. Mais l'efficacité et la brutalité de cette dernière n'est pas du goût de tout le monde.



PROLOGUE



L'assassinat à Avignonet

Où le sang appelle le sang et où débute la tragédie.

Mai 1242

Un messager arrive à Montségur avec une lettre en main, en provenance d'Avignonet. Le bailli de cette ville est vassal du roi de France, mais en secret, c'est également un fervent adepte cathare. Dans sa missive, il révèle que Guillaume Arnaud, inquisiteur notoirement haï, est en route pour Avignonet où il compte rester quelques jours. Le bailli précise qu'il serait tout à fait disposé à laisser ses gardes regarder ailleurs si jamais quelqu'un venait à tenter de porter préjudice au dominicain.

- ❖ Jouez la scène où Pierre-Roger, à la tête d'un groupe armé, mène l'attentat contre l'inquisiteur. Bernard se repaît-il de sa vengeance au parfum de sang ? L'inquisiteur reconnaît-il son assassin ? Tous les Cathares sont-ils favorables à cet assassinat ?
- ❖ Cette scène est dépeinte par le joueur qui possède la croix cathare.
- ❖ Après le prologue, vous êtes prêts à choisir vos personnages principaux. Lisez les astuces de jeu et enchaînez sur l'Acte I.



ACTE I



Le début du siège

Où sont présentés Montségur et les Cathares.

Mai 1243

Le soleil brille dans un ciel azur, quand la guerre éclate à Montségur. Le sommet de la montagne offre une vue dégagée sur l'ennemi ; au nombre de cinq mille ? Peut-être dix mille ? Sans hâte aucune, les croisés se rassemblent au pied de la montagne.

❖ Le joueur qui incarne Raymond présente Montségur.

Pendant l'été, le moral reste au beau fixe parmi les assiégés. La vie suit son cours. Il y a de l'eau et de la nourriture en abondance et les renforts pénètrent avec aisance les lignes adverses. On tient même une fête où l'on chante et danse. Les Parfaits enseignent aux fidèles la voie du salut.

❖ Chaque joueur choisit son personnage principal en décrivant une scène durant laquelle il le présente.

❖ N'oubliez pas de piocher une carte « Scène » avant de décrire la scène, et une carte « Histoire » au terme de la scène.



ACTE II



Un Hiver peu clément

Où nous comprenons que la situation est bien pis qu'escomptée.

Novembre 1243

L'armée croisée se rend compte que la prise de Montségur sera plus difficile que prévue. Le siège se prolonge tout l'hiver, ce qui justifie des renforts et du ravitaillement. Dévoué à la cause, l'ennemi se prépare à affronter l'hiver dans un décor peu hospitalier.

Cette décision ne transporte pas de joie les habitants de Montségur.

❖ Le joueur qui incarne Bertrând présente la doctrine cathare.

Jusqu'à janvier 1244, des batailles éclatent mais sans jamais parvenir à une issue tranchée. Le solstice d'hiver passe. Des enfants naissent. Les vieillards et les faibles tombent malades et meurent.

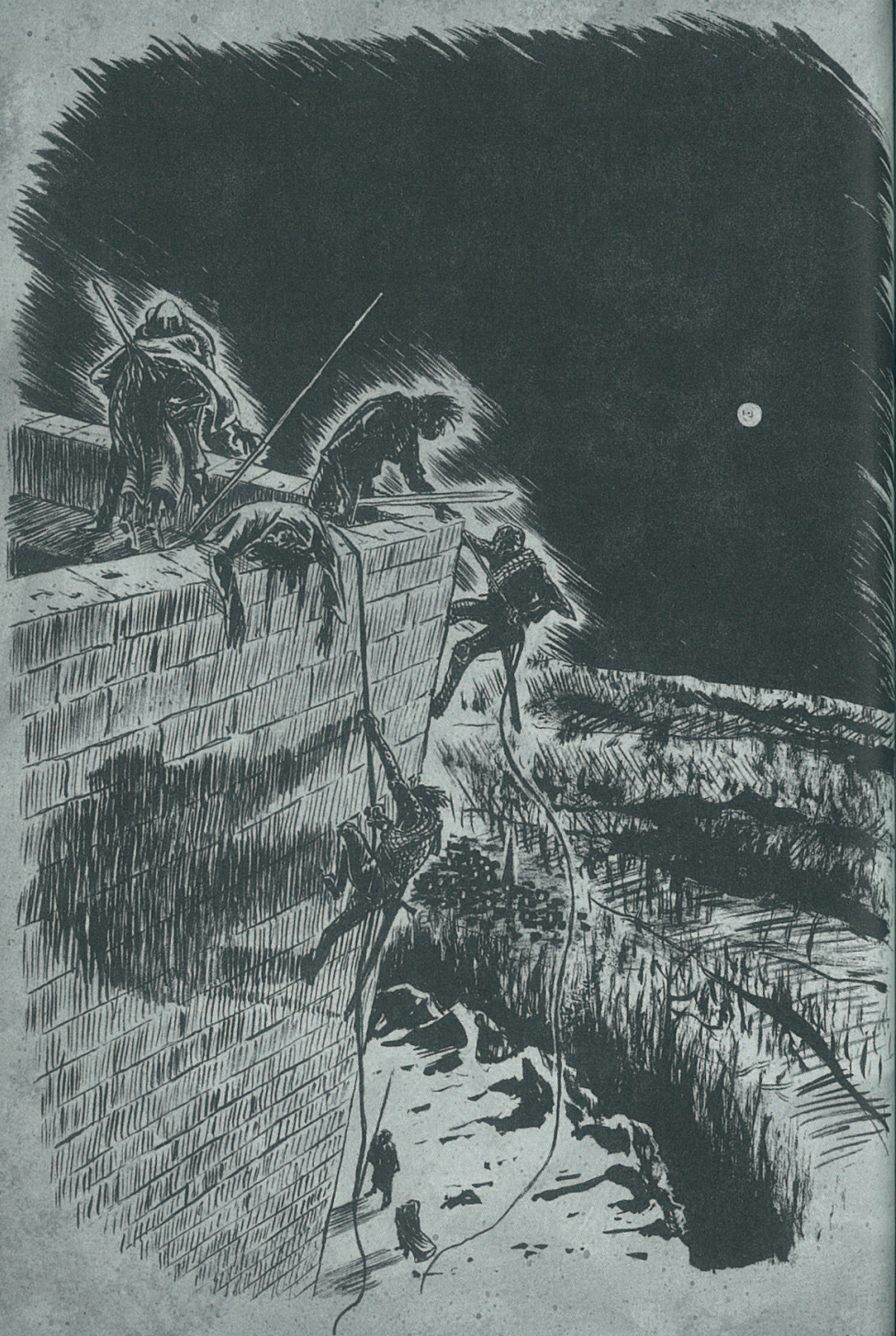
❖ Chaque joueur décrit une scène qui crée des complications dans la vie des personnages principaux.

❖ Servez-vous des cartes « Histoire » pour introduire de nouveaux éléments.

❖ Souvenez-vous de la possibilité de prendre la main sur la narration grâce à une carte « Scène » que vous auriez conservée.

❖ Prenez une pause de 15 minutes à la fin de l'Acte II.

NOTE : Dans une partie à trois joueurs, ajoutez une scène aux Actes II, III et IV. Dans une table à six joueurs, seuls trois joueurs décrivent une scène dans l'Acte II, les trois autres se réservant pour faire de même ensuite dans l'Acte III.



ACTE III



Une bataille décisive

Où, un à un, tous les espoirs sont perdus.

Janvier 1244.

Le bombardement continu de l'extrémité est de la crête pousse Pierre-Roger à ordonner le repli de ses hommes dans la forteresse principale. Seules quelques sentinelles défendent encore la tour de guet au Roc-de-la-Tour ; une décision sensée, quand on sait que les remparts quasi-verticaux de la falaise offrent une protection efficace sur le flanc est.

Mais elle se révélera fatale.

Un groupe de soldats gascons se porte volontaire pour escalader la falaise escarpée. Par une nuit glaciale de janvier, où seule la lumière des étoiles éclaire le chemin escarpé, ils grimpent le long du mur de roche. Après plusieurs heures d'une ascension des plus périlleuses, ils parviennent au sommet. Sans l'ombre d'une hésitation, les gardes, pris par surprise, sont tués avant de pouvoir sonner l'alarme.

La tour est vint de tomber.

❖ Le joueur qui incarne Cécile présente les Parfaits.

Les deux mois qui suivent, l'armée croisée conquiert la crête pied après pied. De puissantes machines de guerre sont déployées et le bombardement de la forteresse-même de Montségur commence. La mort et la destruction tombent sur les assiégés, qui s'accrochent, de plus en plus désespérément, à l'espoir d'être secourus. Une dernière tentative d'assaut est lancée, en vain.

❖ Tous les joueurs décrivent une scène qui est jouée à ce moment-là.



ACTE IV



La reddition

Où les Cathares reconnaissent leur défaite et se préparent à embrasser leur destin.

2 Mars 1244

Il devient évident que Montségur va tomber. Pierre-Roger, le cœur lourd, emprunte le dur chemin menant au pied de la montagne pour négocier avec l'ennemi. Personne n'a intérêt à prolonger le siège inutilement. La seule chose qu'il reste à faire est de parvenir à un accord sur les termes de la reddition.

Pierre-Roger est reçu avec courtoisie, et repart avec des conditions indulgentes : une trêve de quatorze jours, durant laquelle personne ne devra quitter le fort, et au terme de laquelle l'amnistie sera offerte à ceux qui abjureront leur hérésie. Des prisonniers sont échangés par les deux camps pour garantir le bon déroulement du traité.

❖ Le joueur qui incarne Philippa choisit un des personnages secondaires qui fera partie des otages.

Au cours de la trêve, les Parfaits effectuent une cérémonie. Une douzaine de croyants reçoivent le Consolamentum et choisissent ainsi de suivre les Parfaits dans la mort. Ceux qui ont fait ce choix disent adieu à leurs proches et abandonnent leurs possessions terrestres. Les vaincus se préparent à embrasser leur destin.

❖ Tous les joueurs décrivent une scène au cours de la trêve.

❖ On ne pioche plus de cartes « Histoire ».



ÉPILOGUE



Se sacrifier pour ses croyances

Où les croyants périssent par le feu.

16 mars 1244



l'aube, les portes de Montségur s'ouvrent. L'armée des croisés se rassemble et observe la longue file qui entame la descente depuis le fort ; jeunes et vieillards, enfants et adultes, hommes et femmes.

Un grand bûcher a été préparé au pied de la montagne, prêt à être enflammé. À côté de ce dernier siègent deux inquisiteurs, qui s'appêtent à mettre par écrit le récit des survivants ainsi que leur confession. Encore, encore et encore, la même question est martelée : « abjurez-vous votre hérésie et souhaitez-vous recevoir le pardon de Notre Père plein de miséricorde ? »

- ❖ Tour à tour, chaque joueur raconte l'épilogue de son personnage principal. Il doit révéler le destin de ce personnage : le sacrifice sur le bûcher, le repentir ou la fuite.
- ❖ Au moins l'un d'entre vous devra choisir la mort ; au mieux, un seul pourra choisir la fuite.
- ❖ On ne pioche plus de cartes « Scène » et on ne peut pas prendre la main sur la narration au cours de l'épilogue d'un joueur.

CHAPITRE 4



Les personnages

Montségur 1244 compte douze personnages : Faye, Amiel, Esclarmonde, Garnier, Philippa, Bernard, Arsende, Pierre-Roger, Corba, Raymond, Cécile, et Bertrand. Ils sont jeunes, vieux, ou entre deux âges, pour moitié des hommes et des jeunes garçons, pour l'autre moitié des femmes et des jeunes filles. Tous sont sympathisants de la cause cathare, bien que leur dévotion à la foi ne soit pas égale.

Leur description comporte leurs nom, âge, sexe, rôle et relations. Toute information complémentaire est entre les mains du joueur qui incarne le personnage. En outre, toutes incluent trois questions. Leur seul but est d'approfondir la personnalité du personnage, en fonction de votre inspiration. Tentez d'y répondre en cours de partie.

Faye

Montségur
1244

Jeune fille. Orpheline. Sœur d'Amiel. Vit à Montségur avec sa tante, Arsende.

- ❖ Où avez-vous vu votre mère pour la dernière fois ?
- ❖ Cette pierre que vous serrez dans votre poche quand personne ne regarde, d'où la tenez-vous ?
- ❖ Pourquoi l'obscurité des écuries vous rassure-t-elle ?



Amiel

Montségur
1244

Jeune garçon. Orphelin. Frère de Faye. Vit à Montségur avec sa tante, Arsende.

- ❖ Qu'est-ce qui vous manque le plus à propos de votre père ?
- ❖ Quelle sorte d'arme avez-vous taillée dans un morceau de bois ?
- ❖ Que voulez-vous devenir quand vous serez grand ?



Esclarmonde

Montsegur
1244

Jeune femme. Fille du seigneur Raymond de Péreille et sœur de Philippa.

- ✦ Pourquoi votre regard se perd-il au sud le soir ?
- ✦ Pourquoi portez-vous la même coiffure que Cécile ?
- ✦ Qu'enviez-vous le plus à votre sœur, Philippa ?



Garnier

Montsegur
1244

Jeune homme. Mercenaire. Archer. A grandi dans les montagnes, dans le village de Camon, non loin de Montségur.

- ✦ Depuis combien de temps admirez-vous Esclarmonde en secret ?
- ✦ D'où vous vient cette maîtrise incroyable de votre arme ?
- ✦ Que représente la foi à vos yeux ?



Arsende

Montsegur
1244

Femme. Catin. Parente du comte de Toulouse. Tante de Faye et d'Amiel.

- ✦ Qui vous a violée quand vous aviez 15 ans ?
- ✦ Comment comptez-vous prendre soin de votre neveu et de votre nièce ?
- ✦ Que ressentez-vous quand vous êtes au lit avec Pierre-Roger ?



Bernard

Montsegur
1244

Homme adulte. Bernard de Saint-Martin est un des chevaliers de Pierre-Roger. Condamné à mort par contumace par l'Inquisition.

- ✦ Pourquoi personne d'autre que vous ne peut monter votre cheval ?
- ✦ Que vous a pris l'Inquisition ?
- ✦ Qui hante votre esprit quand vous êtes au lit avec Arsende ?



Philippa

Montségur 1244

Femme. Fille de Corba et du seigneur de Montségur, Raymond de Péreille, épouse du cousin de ce dernier, Pierre-Roger.

- ❖ Qui est le père de l'enfant que vous portez ?
- ❖ Pourquoi êtes-vous en froid avec votre mère ?
- ❖ Quelle est votre plus grande peur ?



Pierre-Roger

Montségur 1244

Homme d'âge mûr. Époux de Philippa. A perdu toutes ses possessions au profit des croisés. Pierre-Roger de Mirepoix est en charge de la défense de Montségur.

- ❖ Pourquoi les hommes vous obéissent-ils ?
- ❖ Quels furent les derniers mots de votre père, une des premières victimes de cette guerre, avant qu'il ne meure ?
- ❖ Pour quelle cause vous battez-vous réellement ?



Corba

Montségur 1244

Femme d'âge mûr. Épouse de Raymond de Péreille et mère de Philippa et d'Esclarmonde.

- ❖ Combien d'enfants avez-vous enterrés ?
- ❖ Qu'est-ce qui vous vient à l'esprit quand votre regard se pose sur Philippa ?
- ❖ Quel est votre plus grand regret ?



Raymond

Montségur 1244

Homme d'âge mûr. Seigneur de Montségur. Raymond de Péreille a fait construire le château actuel.

- ❖ Regrettez-vous d'avoir offert Montségur en refuge aux Cathares ?
- ❖ Pourquoi votre jambe gauche est-elle raide ?
- ❖ Qui de vos êtres aimés vous est le plus cher ?

Fiche de contexte : « Montségur ».



Cécile

Montségur
1244

Vieille femme. Parfaite. Cécile de Montserver est la meneuse des croyants.

- ✦ Qui Faye vous rappelle-t-elle ?
- ✦ Quelles couleurs se retrouvent souvent dans les étoffes que vous tissez ?
- ✦ Auriez-vous accepté le Consolamentum et le statut de Parfaite si vous ne vous pensiez pas aux portes de la mort ?

Fiches de contexte : « La Foi », « Les Parfaits », « Le Consolamentum ».



India

Montségur
1244

Femme. Parfaite. Héritière de la fortune des Fanjeaux. Amie intime de Corba.

- ✦ Pourquoi avez-vous abandonné votre vie de noble pour devenir une Parfaite ?
- ✦ Quel objet de grande valeur transportez-vous en secret ?
- ✦ Qu'est-ce que vous ne pouvez pas dire à Bernard ?



Bertrand

Montségur
1244

Vieil homme. Ancien berger. Parfait. Bertrand Marty est le chef spirituel des fidèles.

- ✦ D'où viennent l'inspiration et la sincérité de votre parole ?
- ✦ Quand doutez-vous ?
- ✦ Comment avez-vous survécu au massacre de Béziers ?

Fiches de contexte : « La Foi », « Les Parfaits », « Le Consolamentum ».



Etienne

Montségur
1244

Jeune homme. Parfait. Frère d'Arsende. Oncle de Faye et Amiel.

- ✦ Pourquoi n'étiez-vous pas à Montségur quand le siège a commencé ?
- ✦ Quelle erreur voudriez-vous réparer ?
- ✦ En quoi n'êtes-vous pas parfait ?



Guilhem

Montsegur
1244

Vieil homme. Aveugle. Vieil ami de Raymond. Il y a 40 ans, dans sa jeunesse, a combattu durant la Quatrième Croisade.

- ✦ Pourquoi n'êtes-vous pas un Parfait ?
- ✦ Qu'êtes-vous le seul à voir ?
- ✦ Pourquoi êtes-vous si attaché à Garnier ?



Josselin

Montsegur
1244

Homme adulte. Troubadour. Amuseur itinérant et colporteur de nouvelles, piégé à Montségur par le siège.

- ✦ Quel est votre vrai nom ?
- ✦ Qui ne vous reconnaît pas à Montségur ?
- ✦ Qu'arrive-t-il au héros Ogier dans votre chanson la plus connue ?



CHAPITRE 5



Les cartes " Scène "

Chacune des vingt-quatre cartes « Scène » comporte une phrase descriptive que vous êtes invités à inclure dans la scène que vous narrez. Le joueur en charge de la narration peut tenter de le faire en introduction ou plus tard au cours de la scène en question.

Un joueur peut conserver une carte pour s'en servir plus tard, et notamment pour prendre la main sur la narration. Une fois utilisée à cette fin, la carte est retirée du jeu.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le noir du sang dans le lit d'un ruisseau.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Les pleurs d'un enfant.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le rire d'une femme.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des torches au cœur de la nuit.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le cri d'un oiseau.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

L'aboiement d'un chien.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Un hurlement de douleur.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Une nuée d'insectes au-dessus d'un champ de fleurs.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des larmes salées sur une joue.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des mouches bourdonnant au-dessus de la carcasse en décomposition d'un cheval.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le clair de Lune se reflétant sur les pentes enneigées de la montagne.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

La pluie battante formant des flaques de boue.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Les nuages dérivant le long de la crête montagnaise.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Un épais brouillard dissimulant tout ce qui se trouve à distance.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le murmure d'un ruisseau de montagne.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

La froide obscurité d'une grotte.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

La neige étouffant les appels à l'aide.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

La puanteur acide de l'urine.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

La senteur épicée du romarin.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le goût métallique du sang.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Quelque chose dégageant une fétide odeur de pourriture.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Une fumée étouffante amenant aux larmes.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

L'odeur âcre de la sueur séchée.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des chevaux lancés au galop dans la nuit.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

L'odeur âpre des cheveux brûlés.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des fanions claquant au vent.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Un baiser volé sur des lèvres froides.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Des braises rougeoyant dans la nuit.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Le son de l'acier contre l'acier.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Un chien aboyant plaintivement.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Un grondement de tonnerre au loin.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

Puisse ce qui suit inspirer votre scène :

Une musique pleine d'entrain.

Vous pouvez conserver cette carte pour prendre la main sur la narration d'un autre joueur.

CHAPITRE 6



Les cartes " Histoire "

Chacune des seize cartes « Histoire » comporte des éléments qui peuvent être ajoutés à la narration, comme par exemple des personnes (un inquisiteur...), des objets (le Graal...), ou encore des événements (actes de sorcellerie...). Seul le narrateur en cours est autorisé à jouer une carte « Histoire ».

Une carte « Histoire » peut être utilisée au début ou au milieu d'une scène, notamment en passant sans transition à la description d'une scène simultanée mais située ailleurs.

N'oubliez pas que l'histoire de ce jeu se concentre sur le destin des personnages principaux. Utilisez ces cartes pour mettre ces derniers au défi ou les contraster, pas pour faire digresser l'intrigue de fond. Vous pouvez aussi étoffer votre narration en réutilisant des éléments introduits plus tôt dans la partie.

Le Graal

LE SECRET DE MONTSÉGUR

« Ceci est le sang du Christ... »

Montségur abrite un secret connu seulement d'une poignée. Est-ce le saint Graal ? Est-ce le descendant de Jésus Christ et Marie Madeleine ? Au cours de la trêve de l'Acte IV, il doit être déplacé. Mais si l'on découvre que quelqu'un s'est échappé de Montségur, alors c'en est fait de la trêve et les otages seront exécutés.

Sicard Alaman

TRAÎTRE

« Je devais le faire. »

La carcasse d'un animal est découverte dans le réservoir d'eau. Le traître est-il démasqué ? Qu'est-ce qui l'a poussé à agir ? L'or ? La vengeance ? Des menaces ? Ou désirait-il seulement abréger l'insoutenable attente ? Vous pouvez aussi décider que l'un de vos personnages est le traître.

Le trésor cathare

LES POSSESSIONS TERRESTRES
DES FIDÈLES

*« De l'or, de l'argent et un grand
nombre de pièces »*

Montségur abrite un trésor, accumulé au fil des décennies par des gens économes. Pas des plus grands, mais assez pour recruter une armée. Tombera-t-il aux mains des inquisiteurs ? Servira-t-il à recruter des mercenaires ? Ou sera-t-il escamoté puis confié aux confrères et consœurs de Lombardie ?

Ferrier

INQUISITEUR

*« Et tout pécheur qui ne se repent
pas est une âme perdue pour Dieu à
l'heure du jugement dernier. »*

Ferrier tente constamment et patiemment d'obtenir le repentir des pécheurs et leur retour vers Dieu. Un hérétique mourant a été capturé après une attaque. Ferrier peut-il sauver son âme ? Vous pouvez décider que l'un de vos personnages est le captif.

Durrant

INQUISITEUR

*« C'est dans les détails que
le Démon révèle sa présence. »*

Avec soin, Durrant met par écrit chaque détail. Dans une lettre au pape Innocent IV, il fait le récit du siège. Comment dépeint-il les Cathares ?

Pierre Amiel

ARCHEVÊQUE DE NARBONNE

*« Dans cette synagogue de Satan,
un nombre incalculable d'âmes
perverties éclosent chaque jour. »*

Pierre Amiel a passé plus de temps à la cour de Rome qu'à prêcher la parole de Dieu dans son diocèse. Il est à présent le représentant de l'Église dans l'armée croisée. Quelle importance revêt cette croisade aux yeux de Pierre Amiel ? Qui connaît-il dans le fort de Montségur ?

Mathieu de Belcaire

ÉVÊQUE

*« De cette corniche, nous pouvons
bombarder leurs défenses extérieures
et les forcer au repli. »*

Matthieu de Belcaire sait comment passer de la théorie aux résultats pratiques sur le champ de bataille. L'annonce de son arrivée est de fort mauvais augure. A-t-il déjà combattu Pierre-Roger ? Certains des hommes de Montségur se sont-ils, par le passé, ralliés à sa bannière ?

Hughes des Arcis

SÉNÉCHAL DE CARCASSONNE

*« La chute de Montségur sonnera
le retour de la paix. »*

Hughes des Arcis a beau être un commandant expérimenté, ses meilleurs soldats ne maîtrisent pas le terrain, et ceux qui le connaissent ne sont pas ses hommes les plus loyaux. Des sentinelles ont laissé passer un groupe de Cathares. Hughes des Arcis saura-t-il réinstaurer la discipline dans ses troupes ?

Armand de Vichier

CHEVALIER DE L'ORDRE
DES TEMPLIERS

*« Je suis ici au nom du Grand Maître.
C'est une affaire de la plus
haute importance. »*

Un chevalier templier pénètre les lignes ennemies et rencontre les Cathares en secret. Les templiers réussiront-ils à combattre aux côtés de Montségur ? Ou cela ne concerne-t-il que le Graal ?

Brasilhac de la Bacalaria

UN NOUVEL ESPOIR

*« Nous aurons besoin de bois,
de corde et de pierre. »*

Brasilhac arrive après la chute de la tour de guet à l'est. Il offre de superviser la construction d'un trébuchet. Vous pouvez également laisser un de vos propres personnages s'avancer et révéler des talents jusqu'alors cachés, faisant ainsi renaître l'espoir quand tout semble perdu.

Geoffroy de Donjon

CHEVALIER DE L'ORDRE
DES HOSPITALIERS

*« Entendez la voix de la raison
et demandez grâce. »*

Les hospitaliers ont versé beaucoup de leur sang lors des batailles en Terre sainte. Un chevalier de l'ordre est envoyé pour éviter une nouvelle effusion. Peut-on lui faire confiance ? Saura-t-il se faire entendre de Pierre-Roger ?

Jourdain du Mas

CHEVALIER MOURANT

« ... »

Un chevalier, fidèle Cathare, est touché par une pierre et tombe, sans connaissance. Il est mourant mais ne peut accomplir le rituel du Consolamentum sans assistance. Le rituel est-il valide s'il est accompli par un autre fidèle à la place du chevalier ? Vous pouvez aussi décider qu'un de vos personnages est la personne inconsciente.

Corbario

MERCENAIRE CATALAN

« Je peux transformer l'or en soldats. »

Un capitaine mercenaire, d'origine catalane, offre des renforts : vingt-cinq soldats pour la somme scandaleuse de cinq cents sous. Est-il déjà venu à Montségur ? Saura-t-il trouver des hommes assez téméraires pour le suivre ? Pourquoi Corbario ne parvient-il pas à répondre à l'espoir des assiégés ?

Sorcellerie

L'ŒUVRE DU DIABLE

« Abracadabra... »

Le Diable révèle sa face hideuse. Le lait tourne, le beurre se révèle impossible à baratter, les graines moisissent. Un poulet à deux têtes éclot. Une malédiction afflige-t-elle Montségur ? Quelqu'un pratique-t-il la magie noire ? Un rituel satanique peut-il sauver le fort ?

Jean Rey

MESSAGER

« J'apporte des nouvelles des confrères et consœurs de Crémone. »

Jean Rey amène avec lui des nouvelles des fidèles de Crémone (située dans la région de Lombardie, en Italie). Les renforts sont-ils en route ? Le message concerne-t-il le trésor ? Pourquoi décide-t-il de rester dans le fort ?

Révélation

LA VOIX DE DIEU

« Ne craignez point. Je suis le premier et le dernier, Celui qui est la vie. »

Une vision, une voix, un rêve. Un buisson ardent. Le divin se révèle à l'un des fidèles. Est-ce un message d'espoir et de salut ou un présage de la défaite ? Qui est porteur du message ? Sera-t-il cru ?

Robert de Lorraine

CHEVALIER CAPTURÉ

« Je me rends. »

Après une longue et sanglante bataille, un chevalier ennemi est capturé par les Cathares. Il s'avère qu'il est membre du cercle intérieur des croisés. Contre quoi peut-il être échangé ? Peut-il être convaincu de se joindre à la cause cathare ? Qui a-t-il assassiné ?

Beranger de Lavelanet

MORT SANS LE CONSOLAMENTUM

*« Aujourd'hui,
une flamme étincelante a disparu. »*

Quelqu'un est mort sans bénéficier du Consolamentum. La famille et les amis se rassemblent pour un moment de prière, honorant la mémoire du défunt. Qui prend la parole aux funérailles ? Pourquoi la personne décédée n'a-t-elle pas bénéficié du Consolamentum ?

Benoît

ENFANT PIEUX

*« Notre innocence brillera
comme une lanterne. »*

En réponse à une vision, Benoît va descendre la colline avec une chandelle. Il pense que faire face à l'Inquisition armée de sa seule innocence mettra fin au siège. Qui voudrait tuer un enfant ? Quels enfants persuadera-t-il de l'accompagner ?

Imbert de Salles

GARDE ENDORMI

« Zzzz »

Lors d'une attaque surprise, un groupe d'éclaireurs a percé les défenses extérieures de Montségur. L'ennemi est repoussé, mais seulement au coût de lourdes pertes. Qui est blessé ? Quelqu'un a-t-il négligé ses devoirs pour que cela soit arrivé ?

Marquèsia de Lanta

RENDUE IMPOTENTE
PAR LA MALADIE

*« Tout ce que nous pouvons faire
maintenant, c'est prier. »*

Une maladie incapacitante s'abat sur l'une des Cathares, sans aucun signe de rétablissement. Qui prie pour la malade ? Quelles promesses sont faites ? Vous pouvez aussi décider que c'est l'un de vos personnages de soutien qui tombe malade.



Isarn de Tanjeaux

UN FANTÔME DU PASSÉ

*« Les liens du sang ne sont-ils pas
les plus forts ? »*

Une apparition fantomatique se manifeste à l'un des Cathares. C'est un visage familier, oublié depuis longtemps. Il évoque un serment prêté il y a des années de cela. Quelle promesse gênante doit être honorée ? La personne peut-elle rejeter les chaînes du passé ? Vous pouvez aussi décider de l'apparition impromptue d'un parent depuis longtemps disparu.



Deux amants

L'AMOUR VÉRITABLE

« Je t'aime. »

Tandis que le monde s'écroule autour d'eux, deux Cathares tombent amoureux l'un de l'autre. Cet amour est inconditionnel, mutuel et véritable. Quand le réalisent-ils ? Garderont-ils leur amour secret ? Choisissez un personnage de soutien avec lequel votre personnage principal tombe amoureux.



L'inondation

LA PLUIE DILUVIENNE

« C'est forcément un signe. »

Après des jours de pluie incessante, les réservoirs débordent. Les salles inférieures sont inondées, et les eaux montent. Les maisons des Cathares les plus pauvres sont inondées. Où iront-ils ? Est-ce une bénédiction ou un avertissement ?



CHAPITRE 7



Les fiches de contexte

Les fiches de contexte décrivent principalement Montségur et la religion cathare. Elles sont confiées aux joueurs qui incarnent Raymond, Cécile et Bertrand au début de la partie. Ces joueurs présentent les différents éléments aux autres joueurs tout au long de celle-ci. Vous pouvez également choisir de tout faire lire avant de commencer.

Les informations qui s'y trouvent ne doivent servir que comme autant de sources d'inspiration. Aucune précision historique n'est garantie et il est possible qu'elles ne reflètent pas avec une exactitude totale votre version du jeu.



Montségur

Le château de Montségur se dresse au sommet d'une montagne des Pyrénées, à mille deux cents mètres d'altitude. Tous les flancs sont très abrupts, la face sud-ouest est la moins escarpée. Trois murs parallèles ont été érigés pour sa défense. À l'est, une crête. Dans cette direction, on finit par tomber sur une carrière, qui a fourni le matériau nécessaire à la construction de la forteresse. Un peu plus loin, se situe un avant-poste. Plus loin encore, au nord-est, sur la face la plus distante de la crête boisée, se tient une tour de guet.

Les deux portes qui donnent sur la cour peuvent toutes deux être surveillées depuis les coursives en bois qui les surplombent et les encerclent. À l'est, une plateforme d'observation en bois est attachée à des poutres massives posées à l'horizontale. Sur les terrasses, au nord de la forteresse, se niche un groupe d'abris.

Dans la cour-même, de petites remises en bois prennent appui sur le mur en pierre à toute épreuve. Elle comporte également une écurie. Trois étages d'escaliers mènent aux fortifications en bois qui se situent au sommet des murs et qui en font tout le tour. Au nord-ouest, on peut distinguer la tour où résident le seigneur et sa famille. On y accède par un escalier de bois au deuxième étage. De spacieuses pièces voûtées sous la tour du château abritent les grands réservoirs d'eau de pluie, recueillie tout au long de l'année. Du haut de la tour, on peut discerner le village au pied de la montagne.

Au cours de l'Acte I, le joueur qui incarne Raymond présente le château.



La Foi

Les Cathares ne se désignent pas eux-mêmes par cette dénomination. Quand ils font référence à leur groupe, ils emploient le terme de croyants (*credentes*).

Leur foi prend racine dans la chrétienté. Cependant, ils croient que le Dieu de l'Ancien Testament qui a créé le monde est en fait Satan. La Terre est l'Enfer. En chaque être, une âme divine est piégée dans une prison faite de chair. Quand les gens mangent, ont des relations charnelles ou entrent en contact avec le sang ou tout autre fluide corporel, ils sont pollués par la souillure terrestre.

Même au sein du mariage, la procréation n'est pas souhaitable. Les enfants sont des démons. Leur âme peut seulement être sauvée quand ils atteignent un âge assez avancé pour être capable de choisir la voie que suivra leur vie. Avant cela, leur corps n'est qu'une prison pour leur âme.

Par une vie d'ascète, de prière et d'abstinence, les croyants peuvent chercher la purification. Pour la plupart, pareille tâche est impossible à accomplir. Mais à la mort du corps, l'âme est envoyée dans une nouvelle prison de chair jusqu'au succès de cette entreprise. Les rares d'entre eux qui se sentent prêts à sauter le pas deviennent des Parfaits.

Au cours de l'Acte II, le joueur qui incarne Bertrand présente la Foi.



Les Parfaits

Tous les croyants ne sont pas à la hauteur des exigences drastiques de leur religion. Une poignée d'entre eux, prêts à accomplir cette tâche, sont consacrés Parfaits. Ils se défont de leurs possessions matérielles à l'exception d'une barbette et d'une ceinture. Ils se vouent à une vie d'ascétisme et de chasteté, dédiée aux prières, au prêche et aux bonnes œuvres.

La consécration est accomplie par le rituel de purification du Consolamentum, après une longue période de préparation et d'étude. Il ne peut être accompli que par des Parfaits. L'effet est héréditaire : si le Parfait qui a procédé à la consécration rompt son vœu, il est également rompu pour le consacré et ceux qu'il aurait à son tour consacrés.

La purification ne peut avoir lieu qu'une fois, la plupart choisissent donc de ne procéder au rituel que peu de temps avant leur mort pour ne pas risquer de redevenir impur.

Tout Parfait doit suivre l'exemple de la vie de Jésus Christ et ses disciples. Il doit éviter à tout prix de jurer. Prêter serment impliquerait qu'il ne dit pas toujours la vérité. Il doit éviter de tuer. Par conséquent, cela exclut aussi la consommation de viande puisque vos confrères et consœurs peuvent renaître sous une forme animale.

Il doit aider les autres à suivre le droit chemin ; pour qu'ils soient peut-être, à leur tour, consacrés Parfaits dans leur prochaine vie.

Lors de l'Acte III, le joueur qui incarne Cécile présente les Parfaits.



Le Consolamentum

Le rituel est pratiqué à deux occasions : ordonner de nouveaux Parfaits ou purifier des mourants. Dans tous les cas, il est accompli de la manière qui suit :

- ✦ Le consolé s'agenouille devant le Parfait qui l'appelle par son nom, lui explique que le corps du consécrateur a été investi par le Saint Esprit et qu'il va devenir un fils de Dieu.
- ✦ Le consolé abjure l'Église catholique, sa croix, son baptême et ses rituels magiques.
- ✦ Les devoirs du Parfait sont lus. Il te faut pardonner aux pécheurs, aimer tes ennemis, tendre la joue gauche quand on te frappe la droite, donner ta chemise à celui qui prend ton manteau, ne pas juger ou condamner. Le consolé doit dire s'il suivra ces préceptes ou non. Il répond « Je fais ce vœu et j'ai cette volonté. Puisse Dieu me donner la force. »
- ✦ Le consolé confesse ses péchés et reçoit l'absolution.
- ✦ Les Évangiles sont placés sur la tête du consolé. Le Parfait prononce ces mots : « Notre Père, recevez ce serviteur dans votre royaume. Oignez son front de la Grâce et du Saint Esprit. »
- ✦ Les versets 1 à 17 du chapitre I de l'évangile selon Jean sont lus.
- ✦ Le consolé est paré d'une ceinture tissée de fil consacré.
- ✦ Les Parfaits présents lors de la cérémonie se donnent le baiser de paix.

Lors de l'Acte IV, on accomplit le Consolamentum pour ceux qui ont choisi de périr pour leurs convictions.

CHAPITRE 8



Aides de jeu

Comment jouer son personnage principal

Répondez aux trois questions du personnage avant la conclusion de la partie. Servez-vous en pour déterminer ce qui est important aux yeux de cette personne.

Prenez la décision concernant le destin final de votre personnage durant la partie. Si, au cours de celle-ci, le choix devient trop évident, essayez alors de réfléchir à ce qui pourrait amener votre personnage à faire un autre choix. Qu'est-ce qui pousserait Bertrand à abjurer ? Pour quelle raison Philippa choisirait-elle la mort par le feu ? Faites en sorte, autant que possible, que la décision finale ait véritablement un poids et un coût.

Comment jouer un personnage secondaire

L'accent doit être mis sur les personnages principaux. N'hésitez pas à les confronter à des situations difficiles pour que leur personnalité en émerge d'autant.

Quand vous ne participez pas à une scène

Devenez un public actif. Écoutez attentivement et soyez prêts à faire des suggestions si l'action piétine. Faites savoir aux autres quand vous trouvez que ce qu'ils font est génial. Surprenez-les en prenant la main sur la narration grâce à une carte « Scène » et en donnant un nouveau souffle à l'histoire.

Du bon usage du droit de narration

Servez-vous du droit de narration pour maîtriser le rythme de la partie. Pour l'accélérer, n'hésitez pas à faire usage d'ellipses temporelles. Ralentissez quand il vous faut entrer dans le détail de certaines descriptions.

Comment imaginer une scène

- ❖ Mettez votre personnage principal en avant,
- ❖ Allez droit au but pour ne vous appesantir que sur les moments où l'intensité dramatique est à son comble,
- ❖ Tirez votre inspiration d'une carte « Scène » ou « Histoire »,
- ❖ Décrivez une situation qui se déroule quotidiennement. Pensez à un lieu précis ou à une activité. Déterminez-en le déroulement habituel puis rompez cette routine,
- ❖ Donnez plus de cohésion à l'histoire en réinvestissant des objets, des lieux, des personnages de scènes précédentes,
- ❖ Demandez des idées aux autres,
- ❖ Faites ce qui est évident.

Comment mettre en place une scène

- ❖ Définissez où et à quel moment la scène se déroule,
- ❖ Décrivez en quelques mots le contexte et le but de la scène,
- ❖ Décidez des personnages qui y prennent part avant de commencer,
- ❖ Pour chacun de ses personnages, demandez au joueur de l'incarner,
- ❖ Guidez les participants.

N'oubliez pas les incontournables

- ❖ Aucun joueur ne peut contrôler plus d'un personnage par scène.
- ❖ Aucun joueur ne peut tuer le personnage d'un autre joueur sans le consentement dudit joueur.
- ❖ Les personnages principaux ne peuvent périr avant l'épilogue.
- ❖ Au moins l'un d'entre vous devra choisir la mort ; au mieux, un seul pourra choisir de s'enfuir.

Croix cathare et jeton hérétique à découper



CHAPITRE 9



Questions et réponses

PEUT-ON JOUER D'AUTRES CATHARES VIVANT À MONTSÉGUR EN DEHORS DES DOUZE PERSONNAGES DONNÉS DANS L'OUVRAGE ?

Oui. Montségur abrite plusieurs centaines de personnes durant le siège. Cependant, pour conserver une « distribution gérable », il est conseillé de limiter les Cathares nommés lors de la partie aux douze personnages qui se trouvent dans ce livre et à ceux qui apparaissent sur les cartes « Histoire ».

PEUT-ON JOUER LE PERSONNAGE CHOISI PAR UN AUTRE JOUEUR ?

Oui. Si cela se révèle plus pratique, on peut laisser un autre joueur jouer un personnage secondaire. Les personnages principaux ne peuvent par contre être joués que par le joueur qui les contrôle.

AI-JE LE DROIT DE CONSERVER LA CARTE « SCÈNE » MÊME SI JE N'UTILISE PAS LA PHRASE SUR CETTE DERNIÈRE ?

Oui. Utilisez-la comme source d'inspiration.

PUIS-JE ME SERVIR D'UNE CARTE « HISTOIRE » POUR PRENDRE LA MAIN SUR LA NARRATION ?

Non. Vous devez utiliser une carte « Scène » pour le faire, alors vous pourrez utiliser une carte « Histoire ».

PEUT-ON JOUER UN FLASHBACK LORS D'UNE SCÈNE ?

Oui. Il est recommandé de jouer les scènes dans l'ordre chronologique pour que tout le monde puisse suivre l'histoire plus facilement. Ceci dit, il peut-être plus efficace de faire penser les personnages à voix haute au cours des scènes, notamment lorsqu'ils se rappellent d'événements passés.

PEUT-ON JOUER UNE SCÈNE À GRAND RENFORT DE GESTES ET D'ACCESSOIRES ?

Oui. Cela peut donner une ampleur toute autre à l'intensité de jeu mais peut aussi mener à une partie plus longue. Il faut également prendre en compte le fait que d'autres joueurs n'aiment pas ce style de jeu ; parlez-en préalablement pour vous assurer d'être tous d'accord.

ET SI PIERRE-ROGER MEURT AVANT L'ACTE IV ?

Alors considérez que les termes de la reddition sont négociés par Bernard ou Raymond, par exemple.

CHAPITRE 10



Index terminologique

ACTE. Un acte est un ensemble de scènes qui composent une partie de l'histoire. Chacun a son propre objectif global (voir page 11).

CARTE « HISTOIRE ». Les cartes « Histoire » décrivent les objets, les personnes et les événements qui peuvent être incorporés à l'histoire (voir page 14).

CARTE « SCÈNE ». Une carte « Scène » comporte une phrase qu'il est conseillé d'inclure dans la description d'une scène. Elles peuvent être utilisées pour prendre la main sur la narration (voir page 12).

CATHARES. Groupe religieux dispersé à travers l'Europe méridionale au cours du Moyen-âge, considéré comme hérétique et persécuté par l'Église catholique (voir page 55).

CONSOLAMENTUM. Le rite du consolamentum purifie l'âme et fait du simple croyant un Parfait (voir page 57).

CROISADE ALBIGEOISE. De 1208 à 1255, cette croisade avait pour cible les Cathares et les nobles qui leur donnaient refuge (voir page 19).

CROIX JAUNE. Autrement dit la croix cathare. Elle indique le joueur qui a initié l'acte en cours (voir page 8).

DROIT DE NARRATION. Le droit de narration permet de contrôler la scène en cours, notamment le droit d'introduire des éléments nouveaux, de décider des conséquences, de changer de lieu et de période, et celui de conclure une scène (voir page 13).

FICHE DE CONTEXTE. Fiche qui contient les informations de fond au sujet de Montségur et de la religion cathare (voir page 11).

GRAAL. Le saint Graal utilisé par Jésus lors de la Cène. Une légende répandue voulait que le Graal fût dissimulé à Montségur et emporté peu avant que la forteresse ne se rendît. Selon certains, il pourrait en fait désigner un descendant de l'enfant qu'aurait eu le Christ avec Marie Madeleine.

INQUISITION. L'Inquisition est une institution catholique qui traquait les hérétiques et les forçait à abjurer ou les condamnait au bûcher.

JETON HÉRÉTIQUE. Pièce du jeu qui indique l'acte en cours.

MONTségUR. Forteresse des Pyrénées assiégée de 1243 à 1244 ; cœur de la religion cathare (voir page 54).

PARFAIT. Un Parfait est un croyant consacré, menant une vie exemplaire d'abstinence et de prière (voir page 56).

PERSONNAGE. Un personnage est une personne qui a un rôle dans l'histoire et est incarnée par un joueur (voir page 9).

PERSONNAGE PRINCIPAL. Un personnage central à l'histoire, joué par le seul et même joueur tout au long d'une partie. Il ne peut périr avant l'épilogue (voir page 9).

PERSONNAGE SECONDAIRE. Personnage qui ne tient pas un rôle majeur dans l'histoire (voir page 9).

SCÈNE. Une scène est une partie de l'histoire qui comporte une conclusion et entraîne des conséquences (voir page 12).

SÉNÉCHAL. Bailli ; représentant des intérêts du roi à un niveau local et ayant pour charge principale de collecter la taxe.

TRÉBUCHET. Puissante machine de guerre.