

# CAPITOLO I

# INTRODUZIONE

Montsegur 1244 è un gioco ispirato all'assedio di Montsegur nel 1243-1244. Il castello fu la dimora dei Catari, un gruppo di persone che seguiva una religione radicata nella primissima Cristianità. Quando la fortezza si arrese, ai sopravvissuti venne data la scelta fra rinunciare alla propria fede o venire bruciati sul rogo. Oltre 200 persone scelsero la morte, comprese più di 20 che si convertirono durante le ultime due settimane dell'assedio.

Sappiamo ciò perché gli inquisitori trascrissero dettagliati resoconti dai sopravvissuti. Conosciamo i nomi di un gran numero di Catari; sappiamo chi furono le loro famiglie, e conosciamo le loro vocazioni. Ma non sappiamo perché agirono come fecero.

## Il Tuo Compito

Il tuo compito – assieme agli altri giocatori – è di creare una storia che tratti di chi fossero i Catari e perché in così tanti scelsero la morte piuttosto che rinunciare alla propria fede.

Giocherai il ruolo di uno dei Catari assediati. Attraverso il gioco deciderai il fato di questa persona. Alla fine del gioco, dovrai scegliere uno di tre fati:

- ♦ Pentirsi davanti all'inquisizione
- ♦ Bruciare sul rogo
- ♦ Fuggire nella notte

Almeno uno di voi deve scegliere per il suo personaggio di bruciare sul rogo. Al massimo uno di voi può scegliere di far fuggire il proprio personaggio nella notte. In questo modo, la tragedia è assicurata.

A differenza di molti giochi di ruolo, Montsegur 1244 non ha un Game Master (NdE: in genere un giocatore che si incarica di dirigere e coordinare il gioco di tutti). Tutti i giocatori lavorano assieme per creare una storia condivisa, definita entro il contesto del gioco. Nessun dado viene usato per risolvere gli eventi della storia che create. Non preoccuparti se questo non ti è familiare: il gioco è progettato in modo da renderti tutto facile. Una volta comprese le regole, potrai giocare il gioco come è scritto nel manuale quante volte vorrai.

## Panoramica del Manuale

Il Capitolo II spiega le regole e le procedure di gioco. Leggi il testo ad alta voce la prima volta che giochi per introdurre tutti alle regole.

Il Capitolo III contiene la storia che incornicia la tragedia. Brevi testi narrativi e brevi istruzioni spiegano la storia principale e focalizzano il dramma. Tu e i tuoi giocatori a turno leggerete ad alta voce questi testi durante il gioco.

Il Capitolo IV presenta i Personaggi, le Carte Scena, le Carte Storia e le Schede Storiche che verranno utilizzate durante il gioco.

Il Capitolo V fornisce consigli utili su come giocare una

partita, mentre il Capitolo VI elenca domande e risposte che potrebbero venire fuori durante una partita.

Il Capitolo VII, spiega brevemente la terminologia utilizzata nel gioco. Può essere usato anche come un indice.

Il Capitolo IX è stato redatto appositamente per l'edizione italiana e fornisce una piccola panoramica sul contesto in cui si collocano gli eventi che hanno ispirato questo gioco (sia dal punto di vista storico che da quello dei miti e delle leggende legate a questo episodio).

Infine il Capitolo X è stato scritto pensando a tutti quei consigli ulteriori che potrebbero essere utili a una persona che affronta il gioco per la prima volta.

In realtà il gioco si può affrontare benissimo anche senza leggere questi due capitoli conclusivi (come dimostra benissimo hollywood, la correttezza nella rappresentazione di eventi storici non ha mai impedito di raccontare storie ambientate in qualsiasi epoca). Queste aggiunte sono rivolte specificamente a chi è interessato ad approfondire questi temi e a chi sente il bisogno di qualche chiarimento ulteriore sullo spirito delle procedure prima di iniziare a giocare.

### Riepilogo dei componenti del gioco:



SCHEDA PERSONAGGIO



SEGNALINO



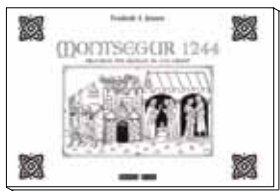
CARTE SCENA



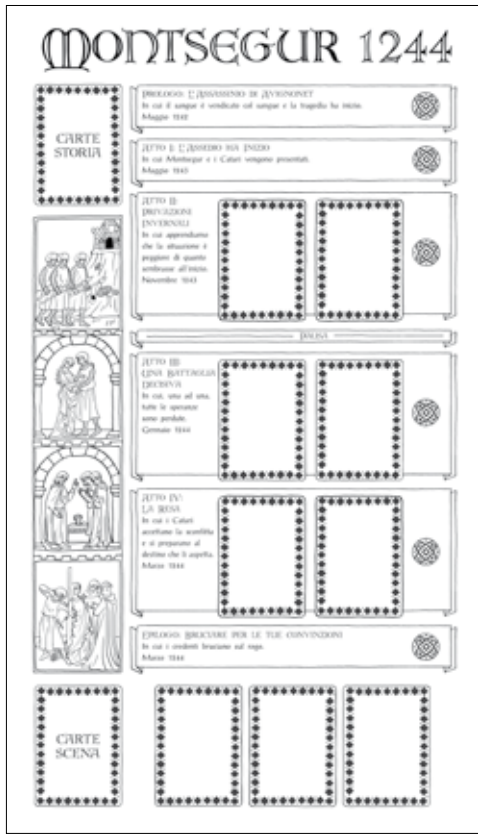
CARTE STORIA



CARTA TURNO



MANUALE DI GIOCO



TABELLONE

# CAPITOLO II

## REGOLE E COMPONENTI

Benvenuto in Montsegur 1244, un gioco sul bruciare per le quello in cui si crede. Lo scopo di questo gioco è creare collettivamente una storia sui Catari, che nel 1244 furono costretti a scegliere tra la morte e il tradimento della loro fede.

### I Personaggi

Montsegur 1244 include 12 personaggi: Faye, Amiel, Esclarmonde, Garnier, Phillipa, Guillaume, Arsende, Pierre Roger, Corba, Raimond, Cecille, e Bertrand. Alcuni sono anziani, alcuni sono giovani, alcuni sono una via di mezzo; metà sono ragazzi e uomini, e metà sono ragazze e donne. Sono tutti simpatetici verso la causa Catara, anche se non tutti potrebbero essere particolarmente devoti.

Ogni Personaggio è descritto da nome, sesso, età, ruolo e relazioni. Tutte le informazioni addizionali sono determinate dal giocatore che gioca il Personaggio. In aggiunta, a ogni Personaggio sono state fornite 3 domande. Queste vanno usate per esplorare il Personaggio. Cerca di rispondere a queste domande durante la partita.

### Le Carte Scena

Ognuna delle 24 Carte Scena contiene una frase descrittiva che viene utilizzata come ispirazione quando si imposta una Scena. Il giocatore che crea la Scena dovrebbe tentare di incorporarla nella Narrazione, o nella descrizione iniziale o in qualche punto più avanti nel corso della Scena.

Il giocatore conserva inoltre la carta per un utilizzo futuro: può essere utilizzata per prendere la narrazione da un altro giocatore. Dopo che è stata utilizzata per prendere la narrazione, la carta viene rimossa dal gioco.

### Le Carte Storia

Le 16 Carte Storia contengono elementi di storia che possono essere introdotti nel racconto che si crea giocando. Questi possono essere una persona (ad esempio: un inquisitore), un oggetto (ad esempio: il Graal), oppure un evento (ad esempio: Stregoneria). Solo il giocatore con il diritto di Narrazione può giocare una Carta Storia.

Una Carta Storia può essere giocata all'inizio di una Scena, ma può anche essere introdotta in una Scena che sta venendo giocata da un po', per esempio tagliando su un'altra locazione.

Ricorda che il punto centrale della storia sono i Personaggi Principali. Usa le Carte Storia per sfidare o contrastare i Personaggi, non per sviare la storia principale. Legate insieme la storia incorporando le Carte Storia giocate precedentemente.



# Come giocare Montsegur 1244

## PRIMA DI INIZIARE

- ♦ Posiziona la Plancia di gioco davanti a te sul tavolo
- ♦ Consegna la Carta Turno con la croce al giocatore con la voce più profonda
- ♦ Mescola le Carte Scena. Appoggia il mazzo a faccia in giù nello spazio apposito. Prendi tre carte e ponile a faccia in su nella loro posizione accanto al mazzo sul Tabellone.
- ♦ Mescola le Carte Storia e appoggia il mazzo a faccia in giù nello spazio apposito.
- ♦ Scegliete i Personaggi

8

## IN OGNI ATTO

- ♦ Segna l'Atto corrente mettendo il Segnalino accanto all'Atto sul Tabellone.
- ♦ Il giocatore contrassegnato dalla Carta Turno con la croce legge ad alta voce il testo relativo all'Atto.
- ♦ A turno, ogni giocatore imposta una Scena. Il giocatore con la Carta Turno va per primo.
- ♦ Il giocatore con la Carta Turno la passa al giocatore alla sua sinistra.
- ♦ Fate una pausa di 15 minuti alla fine dell'Atto Secondo

## IN OGNI SCENA

- ♦ Scegli una Carta Scena tra quelle scoperte e prendila.
- ♦ Imposta la Scena.
- ♦ Giocate la Scena.


- ♦ Pesca una nuova Carta Scena e appoggiala al posto di quella che hai scelto all'inizio.
- ♦ Pesca una Carta Storia (Nota: anche se la Narrazione non è più del giocatore che ha impostato la Scena).

## La Carta Turno

La Carta Turno è una croce.

Gli eretici pentiti erano costretti dall'inquisizione a cucire una croce gialla sui loro abiti cosicché chiunque potesse vedere che erano stati eretici.

Nel corso del gioco la croce viene utilizzata per indicare il giocatore che ha iniziato l'Atto corrente. Il giocatore con la voce più profonda inizia con la Carta Turno.

 In realtà i Catari non usavano e disprezzavano il simbolo della croce. Non sappiamo quale simbolo usassero, o se ne possedessero uno. La croce gialla invece è un simbolo di vergogna e condanna.

## I Personaggi

Il gioco include 12 Personaggi. Tutti sono simpatici nei confronti della causa catara, sebbene possano non essere tutti particolarmente devoti. A ogni giocatore sono assegnati due, tre o quattro Catari, a seconda del numero di giocatori.

Nell'Atto Primo, ogni giocatore sceglie uno dei suoi Personaggi come il proprio Personaggio Principale impostando una Scena con quel Personaggio. È la storia di questo

Personaggio che il giocatore andrà a creare e giocare. Alla fine del gioco ogni giocatore deve scegliere un destino fra i tre possibili:

- ◆ Bruciare sul rogo
- ◆ Abiurare davanti all'inquisizione
- ◆ Fuggire nella notte

I Personaggi che non sono stati scelti come Principali sono Personaggi di Supporto. Ogni Personaggio è descritto da nome, sesso, età, ruolo e relazioni. Ogni informazione aggiuntiva è definita dal giocatore che utilizza quel Personaggio.

In aggiunta, a ogni Personaggio sono state date tre domande. Vanno usate per esplorare il Personaggio. Rispondi a ciascuna domanda del tuo Personaggio Principale durante il gioco. Inserirle nella storia per i Personaggi di Supporto è opzionale.

## Regole Base

Le seguenti regole sono fisse:

- ◆ Nessun giocatore può controllare più di un Personaggio in una Scena
- ◆ Nessun giocatore può uccidere il Personaggio di Supporto posseduto da un altro giocatore senza il consenso di quest'ultimo
- ◆ I Personaggi Principali non possono morire prima dell'Epilogo
- ◆ Almeno un Personaggio Principale deve bruciare sul rogo. Al massimo un Personaggio Principale può fuggire nella notte.

## Scegliere i personaggi

Mescola i dodici personaggi e scopri i primi tre. Leggi ad alta voce il testo relativo a Personaggio quando viene rivelato. A turno, si sceglie un Personaggio e se ne rivela successivamente un altro. Inizia il giocatore con la Carta Turno. Continuate fino a che tutti i Personaggi non sono stati assegnati. Ogni giocatore controlla quindi due, tre o quattro Personaggi, a seconda del numero di giocatori.

✿ Scegli Personaggi che vuoi esplorare. Un Personaggio è interessante solo in relazione agli altri, quindi assicurati che gli altri giocatori abbiano Personaggi con cui tu possa confrontarti. Cerca di assicurarti che Personaggi che appaiono facilmente nella stessa scena vadano a giocatori diversi. Il trio Faye, Amiel ed Arsende è un buon esempio.

## Le Schede Storiche

Le Schede Storiche descrivono Montsegur e la religione catara.

La Scheda Storica di *Montsegur* spetta al giocatore di Raimond. La scheda *La Fede* spetta al giocatore di Bertrand. *I Perfetti* spetta al giocatore di Cecille. *Il Consolamentum* a uno dei Perfetti (NdE: magari il primo che si trova a doverne officiare uno. In generale si suppone che le ultime tre schede vengano lette dal giocatore di uno dei Perfetti).



## Gli Atti

Montsegur 1244 è una tragedia in quattro Atti, un Prologo, e un Epilogo. Nel Capitolo III troverai un testo per ogni atto che racconta la storia generale della caduta di Montsegur. Il testo ti darà indicazioni su come giocare l'Atto.

Gli Atti sono:

- ◆ Prologo: L'Assassinio di Avignonet
- ◆ Atto Primo: L'Assedio ha Inizio
- ◆ Atto Secondo: Privazioni Invernali
- ◆ Atto Terzo: Una Battaglia Decisiva
- ◆ Atto Quarto: La Resa
- ◆ Epilogo: Bruciare per Quello in Cui Si Crede

10

Il giocatore con la Carta Turno apre ogni Atto leggendo il testo relativo dal Capitolo III ad alta voce. Il Prologo consiste in una sola Scena, L'Assassinio di Avignonet. Vi aiuterà ad imparare le regole.

In ognuno dei quattro Atti, ogni giocatore imposta a turno una Scena, che viene quindi giocata da tutti i partecipanti. Il giocatore con la Carta Turno inizia per primo.

In una partita con tre giocatori, impostate una scena aggiuntiva nell'Atto Secondo, nell'Atto Terzo e nell'Atto Quarto. In una partita a sei giocatori, tre giocatori impostano una scena nell'Atto Secondo e gli altri tre impostano una scena nell'Atto Terzo.

L'Epilogo conclude la storia. Ogni giocatore, a turno, decide il fato del proprio Personaggio Principale.

Alla fine di ogni Atto, chi ha la Carta Turno con la croce deve passarla al giocatore alla sua sinistra.

## Le Scene

Una Scena è una parte compiuta della storia. Ogni Scena viene impostata da un giocatore, il quale descrive dove e quando ha luogo, le persone presenti, e qual'è il suo scopo. A seguito di questo la Scena viene o narrata o giocata. Quando la Scena ha raggiunto il suo scopo, essa termina.

## Carte Scena

Prima di impostare una Scena, il giocatore sceglie una delle tre Carte Scena a faccia in su. La carta contiene una frase descrittiva che il giocatore dovrebbe cercare di incorporare nella Scena.

Il giocatore conserva la carta per un uso successivo. Può essere usata per appropriarsi della Narrazione da un altro giocatore (come sarà spiegato a breve).

Appena la Scena è conclusa, una nuova Carta Scena viene rivelata al posto di quella appena pescata in modo che ci siano sempre tre Carte Scena a faccia in su.

## Impostare una Scena

I giocatori fanno a turno nell'impostare le Scene. Per impostare una Scena, un giocatore fa quel quanto segue:

- ◆ Sceglie una Carta Scena
- ◆ Descrive dove e quando la Scena ha luogo
- ◆ Spiega brevemente la situazione e lo scopo della Scena
- ◆ Stabilisce le persone presenti inizialmente in Scena

- ♦ Per ogni persona presente in Scena, chiede ad un giocatore di giocare quel Personaggio
- ♦ Dirige i giocatori che partecipano alla Scena. Quali sono gli obiettivi dei loro Personaggi?

Ogni giocatore può giocare un solo Personaggio per volta. I Personaggi Principali possono essere giocati solo dal giocatore che li controlla. I Personaggi di Supporto possono essere giocati da chiunque, ma cercate di avere lo stesso Personaggio giocato sempre dallo stesso giocatore nel corso della partita. Puoi decidere di giocare uno dei Personaggi tu stesso, cosa che accadrà spesso.

## Giocare la Scena

Una volta che la Scena è imposta, viene giocata. I giocatori dicono cosa i loro Personaggi fanno e parlano ad alta voce per i propri Personaggi.

## Scene Narrate

Non tutte le Scene necessitano d'essere recitate. Intere Scene o parti di esse possono essere narrate. Ad esempio, un giocatore potrebbe descrivere come un Personaggio Principale cammina fra i caduti e i feriti, cercando un fratello o una sorella.

## Diritto di Narrazione

Il giocatore che imposta la Scena ha il diritto di narrarla. Questo giocatore decide l'esito degli eventi, può introdurre nuovi elementi della storia e può cambiare il tempo e luogo della Scena. Gli altri giocatori sono incoraggiati a suggerire idee – ad esempio che uno specifico Personaggio entri in

Scena – ma il giocatore col diritto di Narrazione ha l'ultima parola. Il diritto di Narrazione è limitato soltanto dalle regole base.

✿ Usa la Narrazione per mantenere la progressione della storia a un ritmo adeguato. Quando il gioco si ferma o rallenta, velocizza il ritmo saltando avanti nel tempo. Quando il gioco progredisce troppo lentamente, prenditi una pausa per ottenere una visione generale della situazione.

Esempi d'uso del diritto di narrazione:

- ♦ “La freccia lascia la corda dell'arco e colpisce il suo bersaglio...” (decisione dell'esito)
- ♦ “Improvvisamente la porta si apre...” (introduzione di una persona in una Scena)
- ♦ “Più tardi quello stesso giorno...” (cambio di tempo)
- ♦ “Nel frattempo non molto lontano...” (cambio di luogo)

## Concludere una Scena

Il giocatore che sta narrando deve concludere la Scena quando essa ha raggiunto il suo scopo. Ciò viene fatto dicendo “Grazie” o “Taglio”.

✿ Concludere una Scena in anticipo senza risolverla può avere un buon effetto. Lascia una porta aperta per il giocatore successivo.