

## PRELUDIO

# LA CROCIATA ALBIGESE

Nel 1199 d.C., Papa Innocenzo III dichiarò che un buon Cristiano non aveva più bisogno di recarsi in Terra Santa per andare direttamente in Paradiso. Paganì potevano essere trovati molto più vicini a casa. Nel Nord Europa i Re facevano a gara nel portare la Cristianità nelle regioni del Baltico. Nella Francia meridionale, cominciò una lunga e sanguinosa guerra contro i Catari. La Chiesa Cattolica si era trovata in una posizione debole per un lungo periodo. Una nuova dottrina religiosa si stava espandendo e minacciava la Chiesa. Forse i vescovi erano stati troppo occupati con i loro intrighi a Roma. Forse avevano raccolto le tasse in maniera un po' troppo zelante. Il messaggio di una vita semplice, seguendo l'esempio di Gesù, conquistò simpatie e ascoltatori, predicata direttamente nelle case della gente da uomini e donne umili e casti.

Nel 1208, un esercito di crociati attacca. Le forze principali consistono di Normanni. La prima città ad essere attaccata, Béziers, si rifiuta di consegnare la propria minoranza catara ai crociati. Quando la città finalmente cade, non c'è pietà. L'ordine è: "Uccideteli tutti, ci penserà Dio a distinguere i Suoi."

Diverse città cadono negli anni seguenti, ma dopo un po' le azioni di guerra si estinguono. Il Conte di Tolosa, finora un difensore dei Catari, si arrende al Papa e promette di combattere l'eresia. Si diffonde una pace incerta.

Nel 1234 viene formata l'inquisizione papale per aiutare a scoprire gli eretici e per prevenire il vigilantismo e i linciaggi. La condotta efficiente e brutale dell'inquisizione non piace però a tutti.

## PROLOGO

# L' ASSASSINIO DI AVIGNONET

**In cui il sangue è vendicato col sangue,  
e la tragedia ha inizio.**  
— Maggio 1242 —

Un messaggero è arrivato a Montsegur con una lettera da Avignonet, una piccola città vicina. Il balivo locale serve il re francese, ma segretamente è anche un Credente. Nella lettera informava che l'odiato inquisitore Guillaume-Arnaud era in viaggio verso Avignonet, dove sarebbe rimasto per qualche giorno. Il balivo era disposto a lasciare che le sue sentinelle guardassero dall'altra parte, se qualcuno avesse voluto tentare di colpire l'inquisitore.

- ♦ *Giocate la scena in cui Pierre-Roger guida un gruppo di uomini armati in un assalto all'inquisitore. Bernard assaggerà il sangue della vendetta? L'inquisitore riconoscerà l'assassino? I Catari supportano tutti l'idea dell'assassinio?*
- ♦ *La scena è impostata dal giocatore con la Carta Turno.*
- ♦ *Dopo aver giocato il Prologo, siete pronti per scegliere i vostri Personaggi Principali. Leggete i consigli di gioco e continuate a giocare con l'Atto Primo.*

## ATTO PRIMO

# L' ASSEDIO HA INIZIO

**In cui Montsegur e i Catari vengono presentati**  
— Maggio 1243 —

Il sole brillava in un cielo limpido quando la guerra giunse a Montsegur. Dalla cima della montagna si poteva vedere chiaramente il nemico. Erano in molti. 5.000? 10.000, forse? Senza fretta, i crociati si radunarono ai piedi della montagna.

Montsegur venne tagliata fuori dall'esterno. L'assedio ebbe inizio.

- ♦ *Il giocatore di Raimond introduce Montsegur.*

Durante l'estate, il morale è alto fra gli assediati. La vita va avanti. C'è abbondanza di cibo e acqua potabile, e i rinforzi penetrano facilmente le linee nemiche. C'è una festa, con canti e balli. I Perfetti predicano ai Fedeli il cammino per la salvezza.

- ♦ *Ogni giocatore sceglie il proprio Personaggio Principale, impostando una Scena che introduca quel personaggio.*
- ♦ *Ricordate di pescare una Carta Scena prima di impostare una Scena, e una Carta Storia dopo averla conclusa.*

## ATTO SECONDO

# PRIVAZIONI INVERNALI

**In cui apprendiamo che la situazione  
è peggiore di quanto ci si aspettasse**  
— Novembre 1243 —

L'esercito crociato aveva capito che catturare Montsegur sarebbe stato più difficile di quanto inizialmente supposto. Erano necessari rinforzi e nuovi rifornimenti, dato che l'assedio poteva protrarsi fin nell'inverno. Votato alla causa, il nemico si preparava a sopportare l'inverno in questo scenario inospitale.

Gli abitanti di Montsegur non furono felici di questa decisione.

- ♦ *Il giocatore di Bertrand introduce la Fede*

Fino al Gennaio 1244 si combattono battaglie senza alcun esito decisivo. Passa il solstizio d'inverno. Bambini nascono. I vecchi e i deboli si ammalano e muoiono.

- ♦ *Ogni giocatore imposta una Scena che porti complicazioni nelle vite dei Personaggi Principali.*
- ♦ *Usa le storie Carte Storia per portare nuovi elementi nella storia.*
- ♦ *Ricorda che puoi usare una Carta Scena conservata da prima per impadronirti della Scena da un altro giocatore.*
- ♦ *Fate 15 minuti di pausa dopo l'Atto Secondo.*

**NOTA:** In una partita con tre giocatori, fate una Scena extra negli Atti Secondo, Terzo e Quarto. Con sei giocatori, tre impostano una Scena nell'Atto Secondo e gli altri tre la impostano nell'Atto Terzo.

## ATTO TERZO

# UNA BATTAGLIA DECISIVA

In cui tutte le speranze, una ad una, vanno perdute  
— Gennaio 1244 —

Il continuo bombardamento dalla parte est del crinale ha fatto sì che Pierre-Roger ritirasse i suoi uomini nella fortezza principale. Solo poche sentinelle sono rimaste a tenere la torre di guardia a Roc de la Tour. Una decisione sensata, dato che il lato est era protetto dalle pendici praticamente verticali del monte. Ma si sarebbe rivelata una scelta fatale.

Un gruppo di soldati della Guascogna si offrirono volontari per scalare le ripide pendici. Una gelida notte di Gennaio, con solo le stelle ad illuminare il pericoloso sentiero, si arrampicarono sulle mura di roccia. Dopo diverse ore di pericolosa scalata riuscirono a giungere in cima. Le guardie sorprese furono uccise senza esitazione prima che potessero suonare l'allarme.

La torre orientale era caduta.

- ♦ *Il giocatore di Cecille racconta dei Perfetti*

Durante i due mesi seguenti, l'esercito dei crociati ha conquistato l'area sulla cima metro per metro. Potenti macchine da guerra sono state costruite e il bombardamento di Montsegur è iniziato. Morte e distruzione vengono inflitte agli assediati, che si aggrappano a speranze di salvezza sempre più flebili. Viene tentata un'ultima, disperata sortita.

- ♦ *Ciascun giocatore imposta una Scena che è giocata durante questo periodo.*

## ATTO QUARTO

# LA RESA

In cui i Catari riconoscono la sconfitta  
e si preparano ad affrontare il proprio destino  
— 2 Marzo 1244 —

Era chiaro che Montsegur sarebbe caduta. Pierre-Roger percorse il duro sentiero giù dalla montagna per negoziare con il nemico. Nessuno aveva alcun interesse a prolungare inutilmente l'assedio e l'unica cosa rimasta da fare era accordarsi sui termini della resa. Pierre-Roger venne ricevuto con garbo. Fece ritorno con condizioni miti. Una tregua di 14 giorni durante la quale nessuno avrebbe potuto lasciare Montsegur, dopo la quale sarebbe stata offerta la piena amnistia a tutti coloro che avessero rinunciato alle loro credenze eretiche.

Ostaggi vennero scambiati da entrambe le parti, come garanzia della tregua.

- ♦ *Il giocatore di Philippa sceglie un ostaggio fra i Personaggi di Supporto*

Durante la tregua, i Perfetti tengono una cerimonia. Una dozzina di credenti riceve il Consolamentum e sceglie quindi di seguire i Perfetti nella morte. Coloro che hanno fatto tale scelta prendono congedo dagli amici e dalla famiglia, donando i loro possedimenti terreni. Gli sconfitti si preparano a incontrare il loro destino.

- ♦ *Ciascun giocatore imposta una Scena che si svolge durante la tregua.*
- ♦ *I giocatori non pescano più Carte Storia*

## EPILOGO

# BRUCIARE PER QUELLO IN CUI SI CREDE

In cui i Credenti bruciano sul rogo  
— 16 Marzo 1244 —

Alle prime luci dell'alba i cancelli di Montsegur si aprono. L'esercito crociato si è raccolto e osserva la lunga fila di persone, che si muove lentamente lungo la montagna. Giovani e vecchi. Bambini e adulti. Uomini e donne. Una grande pira è stata preparata durante la notte ai piedi della montagna, pronta per essere accesa. Accanto al fuoco, siedono due Inquisitori, pronti a trascrivere i resoconti dei sopravvissuti e a ricevere la loro confessione. La domanda risuona, ancora e ancora: Rinunci alla tua fede eretica e desideri ricevere il perdono del Padre misericordioso?

- ♦ *Ciascun giocatore racconta a turno un Epilogo per il suo Personaggio Principale. L'Epilogo deve rivelare il fato del Personaggio: bruciare sul rogo, pentirsi di fronte all'inquisizione o fuggire nella notte.*
- ♦ *Almeno un Personaggio Principale deve bruciare sul rogo. Al massimo un Personaggio Principale può fuggire nella notte.*
- ♦ *I giocatori non pescano più Carte Scena e non possono giocare per impadronirsi dell'Epilogo di un altro giocatore.*

# MONTSEGUR

Montsegur è situata sulla cima di un monte nei Pirenei, a circa 900 metri sul livello del mare. Le pendici della montagna cadono praticamente verticali da tutti i lati, ma sono meno ripide sul versante sud-occidentale. Tre mura difensive parallele sono state costruite in questo punto. A est si trova un picco. Nella stessa direzione, ma più vicino a Montsegur si trova una cava, che originariamente forniva materiale per la costruzione del castello. Un po' più lontano si trova un piccolo avamposto. Ancora più in là, a nord-est, sul lato più distante della cima boscosa, sorge una torre di guardia.

I due cancelli che danno sulla corte possono essere sorvegliati entrambi dal camminamento in legno sopra ed intorno ad essi. A est, posta su massicci sostegni orizzontali, si trova una piattaforma in legno. Sulle terrazze appena a nord della fortezza si trova invece un gruppetto di capanni.

Nella corte, diversi piccoli ripari di legno si appoggiano al solido muro di pietra. Ci sono anche delle stalle. Tre rampe di scale conducono alle fortificazioni di legno lungo la cima delle mura. Verso nord-est si può vedere la torre in cui risiede il signore del castello insieme alla sua famiglia. L'ingresso si trova al secondo piano, ed è accessibile tramite una scalinata di legno. Grandi cisterne sotto la torre del castello contengono abbondanti riserve di acqua piovana raccolte lungo tutto l'anno. Dalla cima della torre è visibile il villaggio ai piedi della montagna.

- ♦ *Durante l'Atto Primo, il giocatore di Raimond introduce Montsegur.*

# I PERFETTI

Non tutti i credenti possono vivere secondo gli stretti dettami della fede. I pochi che si sentono pronti per il compito diventano Perfetti (parfaits). I Perfetti rinunciano ai possedimenti materiali, eccetto che per un mantello e una cintura. Dedicano se stessi ad una vita ascetica di purezza, preghiera, predicazione e lavoro per aiutare la comunità.

Si diventa Perfetti attraverso il rituale di purificazione del Consolamentum, dopo un lungo periodo di preparazione e istruzione. Il rito può essere officiato solo dai Perfetti. L'effetto è ereditario: se il Perfetto che ha officiato il rituale per te rompe il suo giuramento, il giuramento è rotto anche per te e tutti coloro che hai purificato. Si può essere purificati una sola volta, perciò molte persone affrontano il rito poco prima della morte, per non rischiare di ritornare impuri.

Come Perfetto bisogna seguire l'esempio indicato da Gesù Cristo e dai suoi discepoli. Evitare di bestemmiare o giurare: pronunciare un giuramento sarebbe la stessa cosa che ammettere di non dire sempre la verità. Evitare di uccidere, e questo include mangiare carne, dato che potrebbe essere uno dei propri fratelli o sorelle rinati in forma di animale.

Aiuta gli altri a trovare la propria via. Forse potranno rinascere come Perfetti nella loro prossima vita.

- ♦ *Durante l'Atto Terzo, il giocatore di Cecille parla dei Perfetti*

# LA FEDE

I Catari non chiamano se stessi Catari. Quando si riferiscono a se stessi come gruppo, si chiamano, tra di loro, i credenti (*credentes*). La fede si origina dal Cristianesimo, ma essi credono che il Dio dell'Antico Testamento, che ha creato il mondo, sia Satana. La Terra è l'Inferno. Dentro ogni persona si trova un'anima divina, intrappolata nella sostanza materiale. Quando le persone mangiano, fanno sesso, maneggiano sangue o altri fluidi corporei, sono inquinati dalla malvagità del mondo materiale.

Persino all'interno del matrimonio, la procreazione non è auspicabile. I bambini sono demoni. Solo quando diventano consci abbastanza per scegliere il giusto modo di vivere le loro anime possono essere salvate. Fino ad allora i loro corpi sono soltanto prigionieri terrene per le loro anime.

Le persone possono cercare di purificarsi attraverso una vita ascetica di purezza, preghiera e astinenza. Per la maggior parte di essi, questo è però un compito impossibile e, finché non ci riusciranno, l'anima, alla morte del corpo, rinascerà in una nuova prigione terrena. I pochi che si sentono pronti per questa impresa diventano Perfetti (*parfaits*).

- ♦ *Durante l'Atto Secondo, il giocatore di Bertrand introduce la Fede*

# IL CONSOLAMENTUM

Il rito del Consolamentum è eseguito in due casi: per ordinare i Perfetti e per purificare una persona morente. In entrambi i casi, il rituale è eseguito nello stesso modo.

- ♦ Il ricevente si inginocchia di fronte al Perfetto. Il Perfetto lo chiama per nome e spiega che lo spirito alberga nel Perfetto e che sta per essere adottato come un figlio di Dio.
- ♦ Il ricevente rinuncia alla Chiesa Cattolica e alla sua croce, al suo battesimo e ai suoi rituali magici.
- ♦ I doveri di un Perfetto vengono letti: perdonare i peccatori, amare i tuoi nemici, se ti colpiscono porgi l'altra guancia, dai la tua camicia a colui che prende il tuo mantello, non giudicare o condannare. Al ricevente viene chiesto se intende seguire questi precetti. Egli risponde: "Posseggo questo desiderio e questa volontà. Prego Dio che mi dia la forza."
- ♦ Il ricevente confessa i suoi peccati e gli viene impartita l'assoluzione.
- ♦ Il Vangelo è posto sulla testa del ricevente. Il Perfetto dice: "Padre Santo, accogli questo servo nel tuo Regno e lascia che egli riceva la tua grazia e il tuo Santo Spirito."
- ♦ Viene letto Giovanni 1:11 - 1:17.
- ♦ Il ricevente è cinto con una cintura di fili sacri.
- ♦ Il nuovo Perfetto dona il bacio della pace.

- ♦ *Durante l'Atto Quarto, il Consolamentum è eseguito per coloro che hanno scelto di morire per la propria fede*