

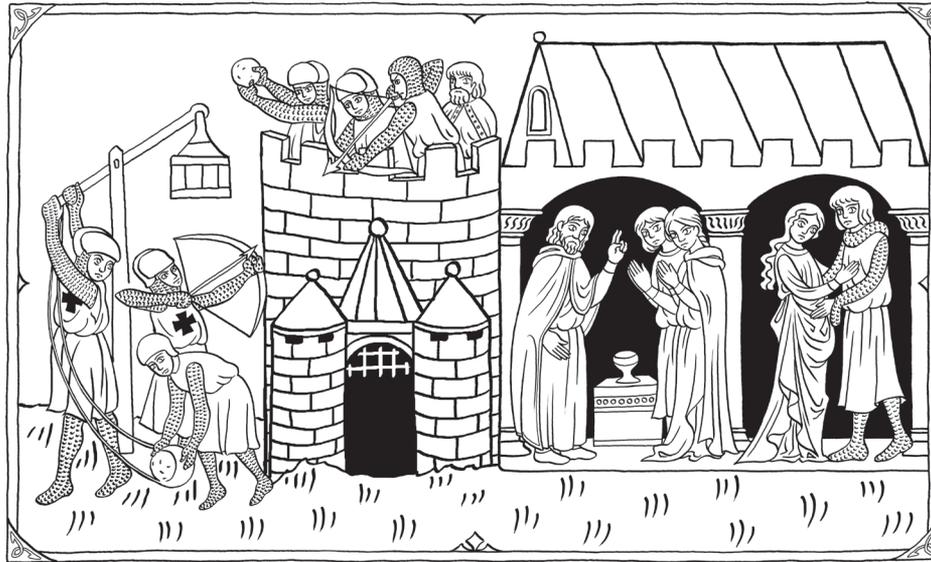


Frederik J. Jensen



MONTSEGUR 1244

EIN ERZÄHLSPIEL DARÜBER, FÜR SEINEN
GLAUBEN DURCHS FEUER ZU GEHEN



Frederik J. Jensen

MONTSEGUR 1244

EIN ERZÄHLSPIEL DARÜBER, FÜR SEINEN
GLAUBEN DURCHS FEUER ZU GEHEN



IMPRESSUM

MONTSEGUR 1244

Eine NARRATIVA-Publikation



ÜBERSETZUNG:

Aus dem Englischen: André Wiesler
Aus dem Italienischen: Johannes von Vacano

Lektorat: Janina Wiesler

Grafik und Layout: Claudia Cangini
Michele Gelli

Layout der dt. Ausgabe: Torben Hoffmann

Illustrationen: Claudia Cangini

ORIGINALAUSGABE:

Montsegur 1244 © 2009 Frederik J. Jensen

Made in Italy by Shadow di Michele Gelli
www.studioshadow.it

Deutsche Ausgabe © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Rights arranged through Shadow di Michele Gelli (Italy)

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photo-mechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH gestattet. Printed in the EU 2014.

ISBN 978-3-95752-083-8



DANKSAGUNG

Mein besonderer Dank gilt Jacob Schmidt-Madsen, der in Dänemark eine Rollenspiellegende ist, für sein umfangreiches, hilfreiches und inspirierendes Feedback zu den ersten Versionen des Spiels. Ohne dich wäre das Spiel nicht halb so sehr auf das Wichtigste konzentriert.

Mein besonderer Dank gilt außerdem Jason Morningstar. Ohne dich hätte es keine englische Variante dieses Spiels gegeben.

Vielen Dank an meinen Vater Jørgen Jensen für seine Hilfe mit der praktischen Umsetzung des Projekts. Dank gilt auch Brian Rasmussen für das grandiose Layout des Textes.

Außerdem danke ich einer Menge anderer Leute für ihr Feedback in den frühen Phasen des Projekts, darunter Tobias Demediuk Bindslet, Luisa Carbonelli, Peter Fallesen, Robert B. Jensen, Flemming Lindblad, Morten Greis Petersen, Flemming R. P. Rasch, Christian Vibe Scheller, Lena Smith und Troels Vastrup.

Vielen Dank auch an diejenigen, die Montsegur 1244 beim Fastaval 2008 gespielt haben.

Zu guter Letzt danke ich Chris Bennett, der die erste englische Version des Spiels angefertigt hat.

VORWORT ZUR DEUTSCHEN AUSGABE

Die Katharer haben die Fantasie der Kreativen schon immer beflügelt, aber das Spiel, das ihr gerade in den Händen haltet, hat die Geschichte dieser Sekte genutzt, um ein ganz besonderes Erlebnis zu schaffen. Wir sind darum froh und stolz, euch Montsegur 1244 auf Deutsch und dann auch noch in dieser schönen Sonderedition präsentieren zu können. Wir haben ihr zusätzlich zur ohnehin schon opulenten Ausstattung der italienischen Version weiteres Spielmaterial beigelegt und selbstverständlich haben wir auch die bislang nur auf Italienisch verfügbaren Anhänge übersetzt und beigelegt. So ist diese Ausgabe eine erweiterte Mischung aus dem englischen Original und der italienischen Edition. Wir wünschen euch viel Spaß damit!

Euer,
André Wiesler



INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| I. Kapitel ♦ Einleitung | 05 |
| Deine Aufgabe | 05 |
| Überblick über das Buch | 06 |
| II. Kapitel ♦ Regeln | 07 |
| Spielkomponenten | 07 |
| So spielt man Montsegur 1244 | 07 |
| Das gelbe Kreuz | 08 |
| Die Charaktere | 08 |
| Grundregeln | 08 |
| Die Wahl der Charaktere | 09 |
| Hintergrundbögen | 09 |
| Die Akte | 09 |
| Die Szenen | 09 |
| Szenenkarten | 10 |
| Eine Szene vorbereiten | 10 |
| Eine Szene ausspielen | 10 |
| Erzählte Szenen | 10 |
| Das Erzählrecht | 10 |
| Das Ende einer Szene | 11 |
| Wechsel des Erzählrechts | 11 |
| Handlungskarten | 11 |
| Exempli Gratia | 12 |
| III. Kapitel ♦ Die Geschichte | 14 |
| Vorgeschichte: Der Albigenserkreuzzug | 14 |
| Prolog: Das Attentat von Avignonet | 15 |
| Erster Akt: Die Belagerung beginnt | 15 |
| Zweiter Akt: Die Mühsal des Winters | 16 |
| Dritter Akt: Die entscheidende Schlacht | 16 |
| Vierter Akt: Kapitulation | 17 |
| Epilog: Brenne für deinen Glauben | 18 |

| | |
|---|----|
| IV. Kapitel ♦ Kartensorten | 19 |
| Die Charakterkarten | 19 |
| Die Szenenkarten | 19 |
| Die Handlungskarten | 19 |
| V. Kapitel ♦ Hintergrundbögen | 20 |
| Montsegur | 21 |
| Der Glaube | 21 |
| Die Perfekten | 22 |
| Consolamentum | 22 |
| VI. Kapitel ♦ Spieltipps | 23 |
| Wie spielt man einen Hauptcharakter? | 23 |
| Wie spielt man einen Nebencharakter? | 23 |
| Wenn du in einer Szene nicht mitspielst | 23 |
| Wie nutze ich das Erzählrecht? | 24 |
| Wie bekomme ich eine Idee für eine Szene? | 24 |
| Wie bereite ich eine Szene vor? | 24 |
| Denk an die Grundregeln | 24 |
| VII. Kapitel ♦ Fragen und Antworten | 25 |
| VIII. ♦ Glossar | 26 |
| Anhang I: Historische Vertiefung | 28 |
| Anhang II: Spieltipps | 48 |



I. KAPITEL

EINLEITUNG

Montsegur 1244 ist ein Erzählspiel, das von der Belagerung Montsegurs in den Jahren 1243-1244 inspiriert wurde. Das Schloss war die Heimstatt der Katharer, einer Gruppierung, die einer auf dem frühen Christentum fußenden Religion anhing. Als die Burg aufgegeben wurde, stellte man die Überlebenden vor die Wahl, entweder ihrem Glauben abzuschwören oder auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Mehr als 200 wählten den Tod, darunter mehr als 20, die während der letzten beiden Wochen der Belagerung konvertierten.

Wir wissen dies so genau, weil die Inquisition ausführliche Aussagen der Überlebenden niedergeschrieben hat. Wir kennen die Namen vieler der Katharer; wir wissen, wer ihre Familien waren und wir kennen ihre Berufe. Aber wir wissen nicht, was sie zu ihrem Handeln veranlasste.

Deine Aufgabe

Zusammen mit den anderen Spielern besteht deine Aufgabe darin, eine Geschichte darüber zu erzählen, wer die Katharer waren und warum so viele den Tod wählten, statt ihrem Glauben abzuschwören.

Du übernimmst die Rolle eines der belagerten Katharer. Durch dein Spiel wirst du das Schicksal dieser Person bestimmen. Am Ende des Spiels mußt du die Wahl zwischen drei Möglichkeiten treffen:

- ♦ Im Angesicht der Inquisition deinem Glauben abschwören
- ♦ Auf dem Scheiterhaufen brennen
- ♦ In die Nacht entschwinden

Mindestens einer von euch muss für seinen Charakter den Scheiterhaufen wählen. Höchstens einer darf in die Nacht fliehen. Die Tragödie ist also unausweichlich.

Anders als die meisten Rollenspiele gibt es bei Montsegur 1244 keinen Spielleiter. Alle Spieler schaffen zusammen eine Geschichte, die innerhalb der Rahmenbedingungen des Spiels geformt wird. Die Ereignisse der geschaffenen Geschichte werden nicht mit Würfelproben abgehandelt. Aber keine Sorge, wenn das für dich ungewohnt ist. Das Spiel wurde so entwickelt, dass es leicht zu spielen ist. Sobald die Spielmaterialien vorbereitet sind, kannst du es direkt aus dem Buch und so oft wie du möchtest spielen.



Überblick über das Buch

Das zweite Kapitel beschreibt die Regeln und Abläufe des Spiels. Lies diesen Text beim ersten Spielen vor, damit alle die Regeln kennenlernen.

Das dritte Kapitel enthält die Rahmengeschichte der Tragödie. Mithilfe von kurzen Erzähltexten und Anweisungen entfaltet sich die große Geschichte und rückt das Drama in den Fokus. Du und die anderen Spieler wechseln sich damit ab, diese Texte während des Spiels vorzulesen.

Das vierte Kapitel stellt die Charaktere, die Szenekarten und die Handlungskarten vor. Im fünften Kapitel finden sich die Hintergrundbögen, die im Spiel Verwendung finden.

Das sechste Kapitel gibt hilfreiche Tipps zum Spielen und im siebten Kapitel findest du Antworten auf Fragen, die während des Spiels aufkommen können.

Im achten Kapitel werden die im Spiel verwendeten Begriffe erläutert. Dieses Kapitel fungiert auch als Index.

Anhang I berichtet detaillierter über die historischen Vorgänge rund um die Katharer und schildert die Zustände im Jahr 1244. Abschließend gibt euch Anhang II noch einige Tipps für das Spiel und Antworten auf häufig gestellte Fragen an die Hand.





BERNARD

Erwachsener Mann.
Bernard de Saint-Martin
ist einer von
Pierre Rogers Rittern.
Von der Inquisition in
Abwesenheit zum Tode
verurteilt.

- ◆ Warum kannst nur du dein Pferd reiten?
- ◆ Was hat die Inquisition dir genommen?
- ◆ An wen denkst du, wenn du Arsende beiliegst?



BERTRAND

Alter Mann. Perfekt.
Bertrand Marty ist der
geistige Anführer der
Gläubigen.
Früherer Viehhirte.

HINTERGRUNDBÖGEN: DER GLAUBE,
DIE PERFEKTEN UND CONSOLAMENTUM.

- ◆ Was macht dich zu einem so aufrichtigen und inspirierten Redner?
- ◆ Wann zweifelst du an deinem Glauben?
- ◆ Wie hast du den Fall der Stadt Béziers überlebt?

HANDLUNGSKARTE

DER SCHATZ DER KATHARER

DER WELTLICHE REICHTUM
DER GLÄUBIGEN

„Gold, Silber und große Mengen
Geld.“

In Montsegur verbirgt sich ein von
findigen Leuten über Jahrzehnte
hinweg angehäuftes Vermögen. Keine
unermesslichen Reichtümer, aber
genug, um eine Armee anzuheuern.
Fällt das Geld den Kreuzzüglern in
die Hände? Wird man davon Söldner
anheuern? Oder schmuggelt man es zu
den gläubigen Brüdern und Schwestern
in der Lombardei?

HANDLUNGSKARTE

ARMAND DE VICHIER TEMPELRITTER

„Ich bin auf Anweisung des Großmeisters hier. Es geht um eine Sache äußerster Wichtigkeit.“

Ein Tempelritter schleicht sich durch die Feindeslinien und trifft sich heimlich mit den Katharern. Werden Tempelritter herbeieilen, um auf Seiten Montsegurs zu streiten? Oder geht es um den Gral?



SZENENKARTE

Dunkles Blut fließt
langsam dahin

LASS DICH VON DER FOLGENDEN
BESCHREIBUNG BEI DER GESTALTUNG
DEINER SZENE INSPIRIEREN.

BEHALTE DIE KARTE. MIT IHR KANNST
DU DAS ERZÄHLRECHT EINES ANDEREN
SPIELERS ÜBERNEHMEN.



SZENENKARTE

Ein Kind weint

LASS DICH VON DER FOLGENDEN
BESCHREIBUNG BEI DER GESTALTUNG
DEINER SZENE INSPIRIEREN.

BEHALTE DIE KARTE. MIT IHR KANNST
DU DAS ERZÄHLRECHT EINES ANDEREN
SPIELERS ÜBERNEHMEN.