

IMMANUEL CASTO / DARIO MASSA

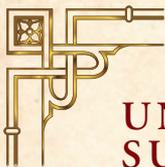
A large, intricate golden symbol resembling a stylized face or a complex geometric design, centered in the background. It is framed by a golden border with circuitry motifs.

DOGGMA

A CLASH OF RELIGIONS

UN GIOCO DI FEDE E DI ARCANI





UNO SGUARDO SUL GIOCO

Dogma: *A Clash of Religions* è un living card game in cui due giocatori si scontrano fino all'ultimo Profeta, utilizzando un sistema di pack building.

Ogni personaggio verrà riposto in un mazzetto di 4 carte chiamato Arcano, con le carte Culto e le Reliquie scelte, per essere rivelato solo al momento dello scontro.

Erudisci ed equipaggia i tuoi Profeti come meglio credi, sviluppando la tua personale strategia tra le migliaia di combinazioni possibili.

Dovrai prevedere le mosse del tuo avversario ancor prima di vederle e prendere le giuste contromisure.

Con 2 diverse modalità di costruzione dei propri Arcani, *Dogma: A Clash of Religions* soddisferà sia agli amanti del divertimento frenetico che i freddi e spietati calcolatori umani.

ANNO 2670

Ogni religione deve la sua massima espressione e diffusione a grandi parole dette da grandi individui, vissuti nel corso della storia.

La vita di queste persone incredibili, da sola, riesce a spostare le opinioni e il destino dei popoli per millenni, diventando leggenda ma creando al tempo stesso divisioni, rottura, guerre tra fedeli che ardono di umanità nel lottare ed annichilirsi a vicenda per scegliere quale, tra i tanti, era il profeta più giusto, più in contatto con la divinità, portatore del messaggio da seguire.

In *DOGMA: A Clash of Religions*, una divinità non nota decide di dare una svolta a tutto questo, permettendo a tutti coloro la cui parola ha cambiato le sorti dell'umanità di tornare, ancora una volta, a calcare le scene del grande palcoscenico della fede.

Il vincitore di questo scontro epico potrà dichiarare la nascita di una nuova religione, per mettere la parola fine alla più antica delle diatribe.

CREDITI

Autori: Immanuel Casto, Dario Massa

Illustrazioni: Mirko Failoni, Enrico Serini / Graphic design: Immanuel Casto

Revisione: Lorenzo Moretti / Playtest: Defez, Tullio, Associazione 'gli Astronani', Tana dei goblin Napoli e Roma, Gamestorm Siena, Ideag.

Un ringraziamento a: Marcello Bertocchi, Matteo Gatti, Luca Marchetti.

1. COMPONENTI

PROFETI

I Profeti sono i protagonisti del gioco.

Ogni Profeta ha una determinata quantità di **punti Fede** che rappresentano la sua resistenza. Quando la sua Fede è stata azzerata, il Profeta è sconfitto. Il **Fervore** determina invece la velocità delle sue azioni, rispetto al Profeta avversario.

I Profeti possono avere delle **immunità** e/o delle **debolezze**, oltre ad un'abilità personale, unica. Ogni carta riporta anche i **vincoli** per la costruzione della sua bustina.

Esempio: nella bustina di Al Jafar è possibile inserire carte Culto Islamiche di tipo ✨👤 e carte Culto Buddhiste di tipo ✨.



Punti Fede

Abilità unica

Carte Culto
associabili a questo Profeta

2



RELIQUIE

Le Reliquie possono venire equipaggiate dai Profeti per potenziarsi, proteggersi o godere di abilità aggiuntive.



CARTE CULTO

In ogni bustina è possibile mettere fino a **3 carte Culto**. Ogni carta Culto riporta la tipologia, la religione, l'effetto e l'eventuale ammontare di danni che la carta infligge ai Profeti avversari.

Le carte Culto si dividono in 4 tipologie:



INTERVENTI DIVINI

Gli Interventi Divini sono carte dall'effetto istantaneo che i giocatori potranno invocare durante lo scontro.



ORDINI

Vengono utilizzati da giocatori per pianificare segretamente le loro azioni.



POTENZIAMENTO / INDEBOLIMENTO

Questi segnalini modificano il valore stampato di alcune carte, come il Fervore dei Profeti o i danni inflitti dalle carte Culto.

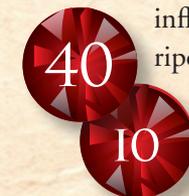


SEGNALINI MALEFICI

Rappresentano effetti negativi che possono colpire i Profeti durante il gioco.

DANNI

Rappresentano i danni inflitti ai Profeti. Un lato riporta 10 danni, l'altro 40.



2. PREPARAZIONE

In previsione dello scontro, i giocatori devono comporre 5 mazzetti di 4 carte ciascuno, chiamati *Arcani*.

4 Arcani conterranno **1 Profeta e 3 carte associate**, in una combinazione di carte Culto e Reliquie.

L'altro Arcano conterrà gli **Interventi Divini**, che potranno essere invocati dai giocatori durante la battaglia.

CONSIGLIO: Per la costruzione degli Arcani e facilitarne il controllo durante il gioco, si consiglia di utilizzare una bustina per ogni Arcano, dentro la quale mettere le 4 carte. Tuttavia *Dogma: A Clash of Religions* può essere giocato anche senza.



4 Arcani con i Profeti, con le carte Culto e/o le Reliquie associate.

1 Arcano con 4 Interventi Divini

2.1 MODALITÀ DI COSTRUZIONE

La costruzione dei propri Arcani è il cuore strategico del gioco.

L'esito dello scontro che ne seguirà sarà in buona parte determinato dalle scelte che i giocatori faranno in questa fase.

Per costruire la propria squadra, formata da 5 Arcani, è possibile scegliere tra 3 modalità di costruzione:

MODALITÀ CHAOS

Questa è la modalità **principale**, in cui i giocatori costruiscono i loro Arcani **contemporaneamente**, con le carte che trovano a loro disposizione.

MODALITÀ PREDESTINAZIONE [PARTITE INTRODUTTIVE]

Questa modalità **non dà la possibilità ai giocatori di costruire i propri Arcani**, rinunciando così ad una delle parti più entusiasmanti del gioco.

È consigliata per prendere confidenza con le meccaniche base dello scontro prima di cimentarsi con la costruzione degli Arcani.

MODALITÀ LIBERO ARBITRIO [TORNEI]

In questa modalità i giocatori costruiscono i propri Arcani **scegliendo liberamente** i propri Profeti preferiti e le carte da assegnare loro tra tutte quelle disponibili nella scatola, con l'obiettivo di trovare le **combinazioni più forti**.

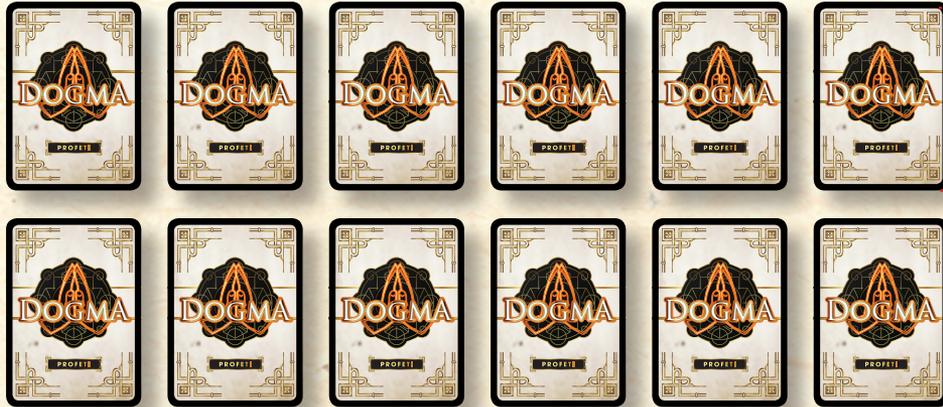


1. MODALITÀ CHAOS

Mescolare tra i loro i profeti e mescolare tra loro le carte Culto, le Reliquie e gli Interventi Divini.

Dopodiché disporre sul tavolo 12 mazzetti, composti ciascuno da 2 Profeti e da altre 7 carte (che saranno una composizione casuale di carte Culto, le Reliquie e gli Interventi Divini) con il dorso rivolto verso l'alto.

Nota: ai giocatori che ancora non hanno familiarità con le carte, questa fase di costruzione richiederà una certa quantità di tempo. (Del resto Roma non è stata costruita in un giorno, no?)



Ogni mazzetto è costituito da 2 Profeti e da altre 7 carte, in una composizione casuale di carte Culto, Reliquie e Interventi divini.

Riporre le carte in avanzo nella scatola. Per questa partita non verranno utilizzate.



I giocatori prendono il primo mazzetto alla loro sinistra, lo esaminano e scelgono tutte le carte desiderano.

Le carte selezionate vanno immediatamente messe in uno dei mazzetti chiamati Arcano, secondo le regole di costruzione (4 Arcani conterranno 1 Profeta e 3 carte associate e 1 Arcano conterrà 4 Interventi Divini).

ATTENZIONE: una volta inserita in un Arcano, una carta non potrà più essere rimossa!

È consigliabile selezionare prima i propri Profeti e poi andare alla ricerca di carte Culto associabili ad esso, ma nulla vieta di iniziare a costruire un Arcano partendo da una carta Culto. Ricorda però che poi potresti non essere in grado di trovare un Profeta in grado di utilizzarla!

Quando **entrambi** i giocatori hanno esaminato il primo mazzetto, lo posano sul tavolo e passano al successivo. **Un giocatore non può esaminare il mazzetto successivo fino a che anche l'altro giocatore non ha terminato di esaminare il mazzetto che ha in mano.**

Quando un giocatore ha completato tutti e 5 i suoi Arcani dichiara conclusa la sua preparazione. L'altro giocatore potrà esaminare **solo un altro mazzetto**, in aggiunta a quello che ha in mano, dopodiché, se vorrà continuare la sua fase di preparazione, **dovrà mettere 20 Danni di fronte a sé per ogni mazzetto aggiuntivo che vorrà esaminare.**

Questo giocatore potrà dichiarare conclusa la sua fase di preparazione anche se i suoi 5 Arcani non sono completi, a patto che abbia selezionato **almeno 4 Profeti con 1 carta associata.**

In fase di apertura (pagina 5), se un giocatore ha di fronte a sé dei Danni, li deve mettere sul primo Profeta che sceglie di schierare.



2. MODALITÀ PREDESTINAZIONE (CONSIGLIATA AI NUOVI GIOCATORI)

Questa modalità, consigliata solamente per le **prime partite**, non dà la possibilità ai giocatori di costruire i propri Arcani.

In questa modalità, **i giocatori selezionano una delle sequenti opzioni di Predestinazione e costruiscono i loro Arcani come indicato.**

Per facilitare l'operazione, le carte riportano in basso a destra il simbolo corrispondente e la bustina in cui inserirle.

☞ VIAGGIO A "LA MECCA"

☞1	☞2	☞3	☞4	INTERVENTI DIVINI
Al Jafar Hajj Samsara Vacuità	Maometto Corano Hizb Sunniti Allah Akbar	Il Primo Shahid Dimenticato Sawm Ramadan Guerra Santa	Shirin Ibaditi Sunna Hadith	Pioggia di Fuoco Tramutazione dell'acqua in sangue Tramutazione dell'acqua in sangue Esorcismo

⬇️ TEMPESTA DI MIRACOLI

⬇️1	⬇️2	⬇️3	⬇️4	INTERVENTI DIVINI
Khadija Shahada Salat Purificazione	Chimera Eucarestia Masoreti Reliquia: Santo Graal	Rabbi Akiva Mishnah Koan Rabbi	Goffredo Crociati Movimento sacerdotale mariano Penitenza	I Cavalieri dell'apocalisse I Cavalieri dell'apocalisse Diluvio Universale Ruota del Dharma

⬆️ FEDE INCROLLABILE

⬆️1	⬆️2	⬆️3	⬆️4	INTERVENTI DIVINI
Janami Raji Tummo Bodhisattva Sangha	Il Saggio d'Oro Arahant 4 nobili verità Karma	Giovanni Paolo IX Antico Testamento Salmi Monaco Shaolin	Gesù Trinità Redenzione Reliquia: Lancia di Longino	Urga Karma Raggiungimento del Nirvana Transustanziazione Pioggia di Fuoco

✂️ CONOSCENZA E FOLLIA

✂️1	✂️2	✂️3	✂️4	INTERVENTI DIVINI
Agostino Confessionum Libri XIII Nevim Sutra del Cuore	Hugues Rogo Martirio Reliquia: Athar	San Francesco Nuovo Testamento Sutta Pitaka Ketuvim	Cagliostro Circoncisione Esodo Nobile Silenzio	Esorcismo Urga Karma Diluvio Universale Ruota del Dharma

3. MODALITÀ LIBERO ARBITRIO (CONSIGLIATA A GIOCATORI ESPERTI O NEI TORNEI)

In questa modalità i giocatori costruiscono i loro Arcani scegliendo liberamente i propri Profeti preferiti e le carte da assegnare loro tra tutte quelle disponibili nella scatola, con l'obiettivo di trovare le combinazioni più forti.

Nota: Questa modalità presuppone che ogni giocatore abbia la sua scatola di Dogma. Se si vuole comunque giocare in questa modalità con una sola copia del gioco, determinare casualmente il giocatore che potrà per primo costruire le sue bustine e che partirà con 30 danni sul primo Profeta che schiererà.

3. APERTURA

Entrambi i giocatori scelgono un Arcano contenente un Profeta e ne rivelano il contenuto. Questo diventa il loro Profeta attivo. Se un giocatore ha accumulato dei danni durante la fase di preparazione in modalità chaos, dovrà metterli su questo Profeta.

Le carte Culto vanno posizionate coperte.

Gli Arcani contenenti gli altri Profeti vanno messi in un'area definita **retroguardia**, con il dorso delle carte rivolto verso l'alto.

RELIQUIE



Ad un Profeta possono essere assegnate fino a 3 Reliquie.

PROFETA ATTIVO



CARTE CULTO



Carta Culto rivelata.
Alcune carte Culto entrano in gioco già rivelate, come spiegato successivamente.

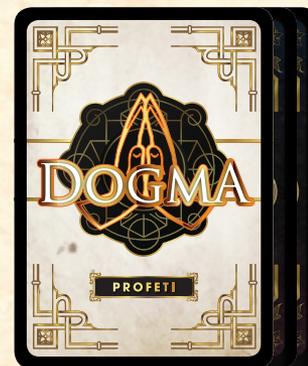


Carta Culto ancora nascosta.
I giocatori possono tenere coperte le carte Culto fino al loro utilizzo, o fino che i giocatori desiderano rivelarle per altri effetti di gioco.

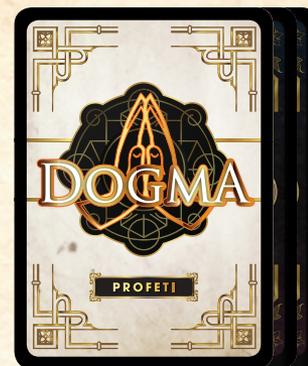


Ad un Profeta possono essere assegnate fino a 3 carte Culto.

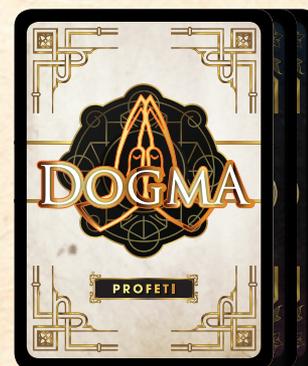
RETROGUARDIA



Profeta ancora nascosto.



Profeta ancora nascosto.



Profeta ancora nascosto.

INTERVENTI DIVINI



PILA DEGLI SCARTI

ORDINE



4. SCONTRO: GLI ORDINI

La meccanica di gioco è molto semplice: ogni giocatore sceglie **segretamente** il proprio ordine mettendo di fronte a sé il relativo segnalino, con il dorso rivolto verso l'alto. Dopodiché **entrambi i giocatori rivelano contemporaneamente l'ordine scelto**. La priorità dell'ordine scelto stabilisce quale giocatore risolve per primo il proprio ordine.



A parità di priorità, risolverà per primo il suo ordine il giocatore il cui Profeta attivo ha il **Fervore più alto**. In caso di parità di Fervore, gli effetti dell'ordine sono da considerarsi in **contemporanea**. I giocatori applicano quegli effetti, nel modo più vantaggioso per loro, non tenendo conto dell'ordine scelto dall'altro giocatore.

Se l'ordine di un giocatore causa la sconfitta del Profeta attivo avversario o la sua ritirata in retroguardia, **l'avversario non potrà utilizzare l'ordine che aveva programmato**.

FASE I: CONVOCAZIONE



Con quest'ordine il giocatore ritira il proprio Profeta attivo, mettendolo in **retroguardia**.

Un Profeta in retroguardia mantiene tutti i danni e segnalini Malefici accumulati durante lo scontro, mentre vanno rimossi eventuali segnalini di potenziamento/ indebolimento dalla sua carta e dalle carte Culto associate.

I Profeti nella retroguardia **non sono influenzati da nessun effetto** di gioco, a meno che specificato diversamente nel testo di una carta.

Dopo aver trasferito il precedente Profeta attivo nella retroguardia, il giocatore che ha scelto l'ordine di Convocazione **schiera come Profeta attivo il Profeta corrispondente al numero scelto con l'ordine**. Il numero corrisponde alla posizione in cui è stato messo il Profeta nella retroguardia, partendo da sinistra.

Secondo Profeta nella retroguardia.



Esempio: il giocatore ha selezionato l'ordine di Convocazione. Scambia il Profeta attivo con il secondo nella retroguardia.



Poiché quest'azione ha la priorità sulle altre, è particolarmente utile per salvare il proprio Profeta attivo da carte Culto verso cui ha una debolezza.

NOTA: Quando un Profeta viene collocato nella retroguardia, tutte le carte a lui associate vanno ricompattate sotto alla sua carta.

FASE II: INTERVENTO DIVINO



Quest'ordine consente di giocare la prima carta nella bustina degli Interventi Divini, applicandone l'effetto.

La carta non può quindi essere scelta, ma si può solo giocare la prima carta visibile nella relativa bustina.

Esempio:

Usando l'ordine 'Intervento Divino', il giocatore scaglia una 'Pioggia di Fuoco'.

Durante il turno successivo, potrà utilizzare l'Intervento Divino che era precedentemente nascosto dalla 'Pioggia di Fuoco'.



APPELLO ALLA RAZIONALITÀ

Solamente quando la bustina degli Interventi Divini è stata svuotata, quest'ordine può essere giocato facendo **appello alla Razionalità**. **Tutti i Profeti attivi ricevono 30 danni**.

Può essere utile ricorrere a quest'azione estrema nel caso le forze in gioco abbiano raggiunto uno stallo.

I simboli rimanenti non vengono utilizzati in questa fase, ma solo per superare una *Prova di Fedeltà*, spiegata a pagina 9.

FASE III: CARTA CULTO



Quest'ordine attiva la carta Culto corrispondente al numero scelto dal giocatore (*nel caso dell'esempio, il numero 2*), che corrisponde alla posizione in cui è stata messa la carta Culto di fronte al giocatore, partendo da sinistra.

Quella carta Culto viene rivelata e l'effetto è descritto dalla carta stessa.

La maggior parte delle carte Culto infligge anche danni al Profeta avversario, indebolendone la Fede.

I danni vanno inflitti mettendo il relativo numero di segnalini danno sul Profeta bersagliato. È necessario però tenere conto di eventuali **immunità e debolezze**.

Un Profeta **immune** ad una determinata tipologia di carta Culto, **non può ricevere danni** da quel tipo di carta.

Un Profeta che ha una **debolezza** ad una determinata tipologia di carta Culto, **riceve il doppio dei danni** da quel tipo di carta.



Esempio:

Questo Profeta è immune ai danni inflitti da carte Culto di tipo ✨, ma duplica i danni ricevuti da carte Culto di tipo 📖.

Tutti gli altri effetti di gioco (come ad esempio l'assegnazione di segnalini malefici), invece, si applicano a prescindere dalle immunità.

Quando un Profeta riceve un ammontare di danni pari alla sua Fede, quel Profeta viene **sconfitto**. La sua carta e tutte quelle associate a lui dovranno venire messe in una pila degli scarti.

Se il Profeta attivo di un giocatore viene sconfitto, quel giocatore dovrà scegliere un altro Profeta da schierare **all'inizio del turno successivo**, con le stesse modalità illustrate nel punto 3.1 APERTURA.



Terza carta Culto.



Esempio: il giocatore ha selezionato l'ordine carta Culto, attivando la terza. Rivela quella carta e ne applica gli effetti.

FASE III: SPECIALE



Con quest'ordine è possibile innescare l'effetto di una carta che riporti l'icona ✨ solitamente riportata nell'abilità di un Profeta o di una Reliquia.

Se un giocatore controlla più componenti riportanti l'icona ✨, potrà innescare solo uno di quegli effetti, a sua scelta.

PAROLE CHIAVE E SEGNALINI MALEFICI

Rivelata

Una carta Culto con tratto *Rivelata* non viene posizionata coperta, ma viene immediatamente rivelata.

Veloce

Una carta Culto con tratto *Veloce* applica il suo effetto prima dell'azione dell'avversario anche se, a parità di priorità dell'ordine scelto, il Profeta attivo dell'avversario ha un Fervore più alto.

Lenta

Una carta Culto con tratto *Lenta* applica il suo effetto dopo l'azione dell'avversario anche se, a parità di priorità dell'ordine scelto, il Profeta attivo dell'avversario ha un Fervore più basso.

Globale

Una carta Culto con tratto *Globale* applica il suo effetto a tutti i Profeti rivelati dell'avversario, inclusi quelli nella retroguardia.

Protezione

Una carta Culto con tratto *Protezione* cancella tutto il danno ricevuto nel turno in cui è stata utilizzata.

Ardua

Se durante il proprio turno è stata utilizzata una carta Culto con tratto *Ardua*, nel turno successivo non sarà possibile utilizzare nessuna carta con tratto *Ardua*.

CRISI MISTICA

All'inizio di ogni turno, un Profeta attivo con questo segnalino riceve 10 danni alla sua fede.

FANATISMO

Il giocatore che controlla un Profeta attivo con questo segnalino non può selezionare gli ordini 'Intervento Divino' e 'Convocazione'.

ISTERIA

Il giocatore che controlla un Profeta attivo con questo segnalino seleziona e rivela la propria azione prima dell'avversario, permettendogli di prendere contromisure.

STRUGGIMENTO

Quando un Profeta riceve questo segnalino, il giocatore che lo controlla deve collocarlo su di una carta Culto associata a sua scelta. Quella carta è da considerare fuori dal gioco e non può essere utilizzata, o bersagliata da nessun effetto. Se il segnalino viene rimosso, la carta torna utilizzabile. Nel caso in cui un Profeta affetto da struggimento venga messo nella retroguardia e poi schierato nuovamente come Profeta attivo, il giocatore deve nuovamente collocare il segnalino su di una carta Culto a sua scelta.



5. FINE DEL GIOCO

La partita termina quando un giocatore **sconfigge tutti i Profeti** dell'avversario.

Il giocatore che resta con **almeno un Profeta** in gioco è il vincitore e può proclamare la nascita di un nuovo culto.

Nel caso gli ultimi Profeti in gioco di entrambi i giocatori vengano sconfitti contemporaneamente, vince la partita il giocatore il cui ultimo Profeta aveva il più basso valore di Fede e Fervore iniziale, sommati tra loro. *(Non è forse scritto che gli ultimi saranno i primi?)*

PARTITE A 4 GIOCATORI (2vs2)

Dogma può anche essere giocato in **4 persone, divise in 2 squadre da 2 giocatori ciascuna**.

Le regole del gioco restano invariate, a parte per i seguenti aspetti:

COSTRUZIONE MODALITÀ CHAOS

Anziché disporre i 12 mazzetti su 2 file, disponeteli in **4 file da 3**.

Ogni giocatore parte consultando il primo mazzetto di una fila, per poi proseguire nell'ordine indicato nello schema a sinistra.



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando tutti i Profeti di una squadra sono stati sconfitti. Entrambi i membri della squadra avversaria sono dichiarati vincitori, anche se uno dei due ha perduto tutti i suoi Profeti.

SCELTA DEL BERSAGLIO

Durante la fase di selezione dell'ordine, i giocatori devono posizionare un secondo segnalino coperto, chiamato **Bersaglio**.

Questo segnalino indica ai suoi estremi il giocatore che si intende bersagliare. I membri di una stessa squadra possono consultarsi liberamente tra loro per accordarsi su che giocatori bersagliare.

Quando tutti e 8 i segnalini sono stati posizionati (i 4 segnalini Ordine e i 4 Bersaglio), vengono rivelati contemporaneamente.

Nel caso si tratti dell'ordine di Convocazione, il segnalino Bersaglio non ha effetto (ma va comunque posizionato). In caso contrario, se l'azione intrapresa bersaglia un giocatore avversario, **questo giocatore sarà quello indicato dal segnalino Bersaglio**.



In questo esempio il giocatore ha deciso di bersagliare l'avversario alla sua sinistra.

6. REGOLE AGGIUNTIVE



PROVA DI FEDELITÀ

Alcuni effetti di gioco impongono il superamento di una **Prova di Fedeltà** per venire innescati, oppure consentono all'avversario di superarla per venire annullati.

Quando un giocatore tenta una Prova di Fedeltà, l'avversario prende il segnalino Ordine II (lo stesso usato per invocare un Intervento Divino) e **seleziona una delle tre sfere colorate**, con il dorso rivolto verso l'alto, esattamente come farebbe durante la fase di selezione dell'Ordine.

L'avversario ha **un solo tentativo** per indovinare quale via l'avversario ha scelto per testare la sua fede. **Se la via pronunciata è quella che è stata selezionata dall'avversario, la prova è superata.**

ANNULLAMENTO O EMULAZIONE DELLE ABILITÀ DEI PROFETI

Alcuni effetti di gioco consentono di annullare o copiare le abilità dei Profeti. Questi effetti non si applicano mai alle abilità, o alla parte di abilità, che riguardano la costruzione del loro Arcano.

Se ad esempio l'abilità di Elaine della Croce Bianca viene annullata, lei non deve scartare la quarta carta Culto, ma perde l'abilità di utilizzarlo.

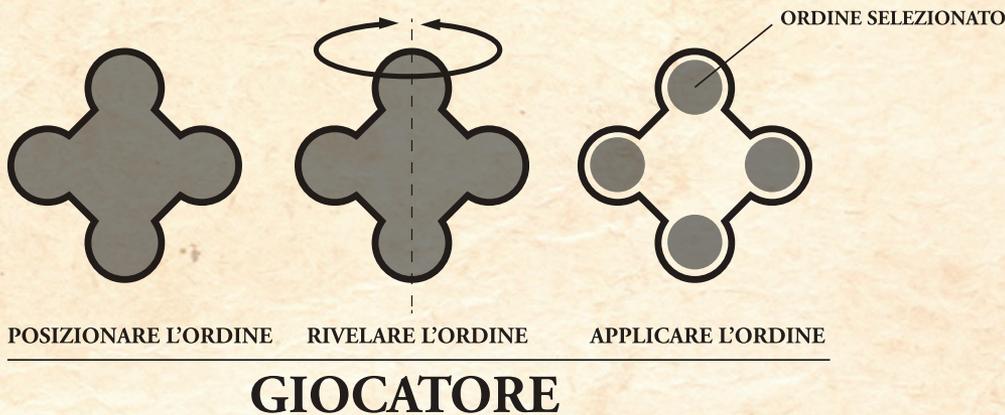
PROFETI SCONFITTI

Quando un Profeta viene sconfitto tutti i segnalini su di lui vengono scartati. Se qualunque effetto di gioco (ad esempio la Reliquia 'Sharira') fa tornare in gioco un Profeta sconfitto, questo ritornerà senza nessuno dei segnalini che aveva in precedenza, a meno che diversamente specificato.

7. CONSIGLI

RIVELARE IL SEGNALINO ORDINE

Poiché il segnalino è perfettamente simmetrico, è importante rivelare la scelta fatta con precisione, per evitare ambiguità. Consigliamo di rivelarlo in questo modo:



USARE L'ARCANO

DEGLI INTERVENTI DIVINI

Come tutti gli Arcani, anche quello degli Interventi Divini non necessita di una bustina per essere composto. In questo caso è necessario fare attenzione ad utilizzare la carta corretta, ossia quella sul fondo.



PRIMO INTERVENTO DIVINO
(L'unico utilizzabile)



IMMUNITÀ / DEBOLEZZE

Le immunità e le debolezze rappresentano un aspetto cruciale del gioco. L'ordine di Convocazione, usato per scambiare il Profeta attivo, viene spesso usato per vanificare l'azione intrapresa dall'avversario. È fondamentale tenerne conto durante la costruzione della propria squadra.

ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO

Giocatore 1

Giocatore 2

SCelta DELL'ORDINE

Entrambi i giocatori scelgono segretamente quale Ordine eseguire, posizionando il segnalino con il dorso rivolto verso l'alto.

Quando entrambi i segnalini sono stati posizionati, i giocatori li rivelano.



RIVELAZIONE

I giocatori svelano che azione hanno deciso di intraprendere. Poiché l'azione 'Intervento Divino', scelta dal giocatore 2, ha priorità rispetto all'azione che attiva una carta Culto, il giocatore che controlla Maisa esegue per primo la sua azione.



INTERVENTO DIVINO

Il giocatore 2 estrae la prima carta visibile nella bustina degli Interventi divini e ne applica gli effetti, che consistono nel posizionare 6 segnalini di potenziamento +10 sul fervore del suo Profeta.



CARTA CULTO I

Il Giocatore 1 attiva la sua prima carta culto, che infligge 20 danni al Profeta attivo avversario e aggiunge un segnalino Crisi Mistica.



Quest'azione conclude il turno.

I giocatori passano al turno successivo, ripartendo dalla scelta del segnalino ordine.



CHE TUTTO ABBA INIZIO!



DOGMA

A CLASH OF RELIGIONS

LE STORIE DEI NUOVI PROFETI

AL JAFAR, CALIFFO UNIFICATORE

Ricordato per centinaia di anni dopo la sua morte, fu il politico che nel 2514, dopo l'ennesima sanguinosa guerra, riuscì a compiere la straordinaria impresa di riunire Sciiti e Sunniti in un'unica corrente di pensiero grazie a precise manovre politiche e ad un'audace nuova interpretazione del Corano che mise d'accordo la stragrande maggioranza dei fedeli. È il suo governo che sparse lentamente i semi che avrebbero portato, di lì ad un secolo, alla fondazione di un enorme stato florido di matrice islamica che si affermò come potenza mondiale.

AURELIO, MAESTRO DELLE CONVERSIONI

Nato a Roma nel 638 da commercianti, fece notare prestissimo le sue incredibili doti affabulatorie e dialettiche vendendo nel suo primo mese di attività la quantità merce che i genitori riuscivano a vendere in un semestre. Venne notato da Papa Vitaliano appena eletto che gli chiese di provare a interagire con un nutrito gruppo di eretici rivoltosi che voleva evitare di mettere a morte. Due giorni dopo i rivoltosi si trovavano ai piedi della Basilica di San Pietro per chiedere perdono a Vitaliano. Alcune storie raccontano che a volte i suoi occhi

brillavano come braci e l'interlocutore diventava arrendevole e spaesato. Più probabilmente era in grado di applicare ante litteram le più moderne tecniche psicologiche. Si narra che la sua fama crebbe rapidamente e che, una volta arricchito, partì alla volta della Siria e dell'Inghilterra, e che fu apprezzato da arcivescovi e califfi indistintamente per la sua capacità di convertire qualunque Credo in qualunque altro.

LEVI LAVAN, SCUDO DI ISRAELE

Un altro diplomatico straordinario ricordato dagli Ebrei come eroe nazionale. All'inizio del 23° secolo riuscì ad allargare i confini israeliani e al tempo stesso risolvere la "questione palestinese", riconoscendo la palestina come uno stato sovrano senza scatenare malcontenti per via della grande espansione di Israele strappata alle Nazioni Unite tramite complessi accordi con gli stati confinanti.

IL PRIMO SHAHID DIMENTICATO

Le usanze devono pur nascere da qualche parte e si narra che quest'uomo fosse un generale dell'esercito Arabo che durante un'invasione mongola ebbe per primo l'idea di utilizzare delle "mine intelligenti" tatticamente per penetrare nelle linee nemiche. Decise però di ispirare egli stesso i suoi soldati testimoniando la sua cieca fede in Allah. Purtroppo la battaglia fu persa e così il suo nome con essa, smarrì tra le pagine della storia. Ma le sue azioni non ebbero la stessa sorte e furono emulate da decine di fedeli.

CHIMERA, STREGA PRIMIGENIA

Molte persone si domandano come sia nata la caccia alle streghe. Beh, è possibile che la causa più rilevante fu questa donna.

Dotata di una bellezza senza pari, alcune fonti precedenti alla sua persecuzione la descrivevano come "beltà ch'inchostro non conosce", per via della difficoltà dei poeti di scrivere canzoni su di lei. Uomini e donne indifferentemente chiedevano giornalmente di parlare con lei che, a questo aspetto angelico, affiancava anche una fede cristiana, una bontà e un altruismo ragguardevoli. Le voci sul suo conto arrivarono all'orecchio dell'arcivescovo della zona, che volle incontrarla. Egli perse immediatamente la testa e le chiese di sposarlo. Lei imbarazzata declinò per via del voto di castità che una così alta carica ecclesiastica avrebbe dovuto osservare e scappò via. Quella notte, l'arcivescovo impazzì e alcuni suoi allievi scrissero di averlo sentito urlare a squarciagola molte frasi, tra le quali risaltava "Il rogo... oppure mia." Da quel momento circolarono voci sul suo essere metà donna e metà demone e per quello fu scelta l'antica parola greca "Chimera" e la sua bellezza straordinaria fu considerata un dono di Satana. Assieme a lei, vennero perseguitate tutte le altre donne che si macchiavano di atteggiamenti "sospetti", veementi o di rifiuto.

GIOVANNI PAOLO IX, LA LUCE DEL PROGRESSO

Papa in carica durante la metà del 23esimo secolo, viene ricordato come uno dei pontefici più positivi della storia. Intrattenne relazioni prolifiche con tutti i maggiori esponenti delle altre religioni, contribuendo ad un periodo di straordinaria distensione politica. Uomo dalla personalità bonaria, organizzò spesso incontri informali con i fedeli, spesso accompagnati da enormi buffet. Era anche un uomo estremamente audace, spesso condannato dagli esponenti più conservatori della dottrina per le sue dichiarazioni avveniristiche. Durante diverse dichiarazioni pubbliche e formalmente durante alcune commissioni di studio, dichiarò infatti 'non peccaminosi' il divorzio, l'aborto e l'omosessualità.

SHIRIN, SALVATA DAGLI IFRIT

Shirin era la figlia di un ricco mercante Arabo e la sua leggenda cominciò mentre accompagnava il padre attraverso la Cina per vendere le sue spezie. Un gruppo di banditi attaccò la Carovana senza pietà uccidendo quasi tutti per rubare le spezie. Il carro notturno dove alloggiava Shirin venne messo a fuoco. Il padre disperato perse tutto quello che aveva e pianse per tutta la notte. Quando la luna fu alta nel cielo, sembrava che l'incendio del carro di Shirin non si fosse ancora spento... emanava una luce fioca ma instancabile. Shirin strisciò fuori dal carro, singhiozzando. Era viva. Molti monaci cinesi, insieme agli arabi rimasti in vita si inchinarono a lei, salvata dagli Ifrit, le divinità del fuoco. Si narra che la sua pelle da quel giorno non avrebbe mai smesso di essere incandescente, pur non arrecandole alcun danno. Non mancarono le persecuzioni da chi non aveva assistito all'accaduto; per questo motivo il padre si rifugiò al palazzo dell'Imperatore cinese, come suo ospite.

MAISA, HURI DISCESA

All'alba dei tempi, quando creò le molteplici Huri che avrebbero allietato l'eternità per i musulmani senza peccato, Allah ne creò anche una che non sembrava avere nessuna intenzione di dare piacere ai nuovi arrivati e onorare i suoi doveri da concubina, bensì passava tutto il tempo sulla soglia del paradiso a guardare gli esseri umani che ancora vivevano lì. Diceva che i peccatori, quelli che mai avrebbero visitato il Janna la incuriosivano di più: più imperfetti, più interessanti, più speciali. Allah decise di accontentarla e al tempo stesso punirla per la sua sagacia e per la sua insubordinazione. La spedì così nel regno dei vivi, condannandola alla reincarnazione eterna. Si sarebbe innamorata, avrebbe stretto grandi amicizie e avrebbe sempre visto le vite degli altri finire prima della sua, per ricominciare sempre da capo, per apprezzare i rapporti che avrebbe potuto stringere nell'eternità. La maggior parte delle volte si sarebbe inoltre reincarnata in epoche oppressive e sorpassate rispetto ai tempi, ritrovandosi sempre a fare i conti con chi condannava il suo spirito libero ed il suo innato istinto di ribellione.

ELAINE DELLA CROCE BIANCA

Moltissimi temibili pirati hanno solcato i mari dei Caraibi durante la grande era della Pirateria. Meno nota, ma non meno spietata, accanto ad Anne Bonny, Calico Jack ed Edward Teach issava le vele Elaine Carney. Tra le sue qualità spiccavano cultura e senso critico, oltre che la sua particolare fede. Inizialmente fervida Cristiana, la sua fede cominciò a vacillare con il passare delle scorrerie, ma nonostante la tortuosità del suo percorso spirituale, continuava ad usare la fede e le motivazioni religiosi per adescare, guidare e portare al successo gli uomini del suo numeroso equipaggio. Era talmente brava nell'arte della persuasione che molti dei suoi cominciarono ad idolatrare lei stessa quasi come una Dea. Rischiò diverse volte la vita a causa della sua vita spericolata e per questo dopo molti anni si stabilì con un tranquillo nobiluomo, abbandonando la vita da pirata. Il mare e l'adrenalina le mancheranno però per tutta la vita.

JANAMI RAJI, MAITREYA

Janami Raji è stata una bambina vissuta nel 2657, venerata come Maitreya, il Buddha futuro. A 6 anni raggiunse l'illuminazione in 7 giorni (Il tempo minimo necessario) e cominciò già ad avere dei discepoli, come se avesse vissuto altre mille vite prima di quella. Era consapevole delle problematiche della natura umana e conoscitrice profonda di tutti i sutra. Il suo corpo, non appena raggiunta la maturità e la completezza, rimase immutato per 80 anni, sconfiggendo ogni tipo di malattia e di malessere interiore e accompagnando i propri allievi nel medesimo benessere.

CONTATTI



FREAK&CHIC SRL

Via Luca della Robbia 8
20145 - Milano, Italy
info@freaknchic.biz
www.freaknchic.games
www.facebook.com/freaknchicgames



SUPERNOVA SRL

San Zeno Naviglio (BS)
www.studiosupernova.it



**ORDINE I:
CONVOCAZIONE**

Sostituisci il Profeta attivo con il Profeta nella retroguardia corrispondente al numero scelto.

**ORDINE II:
INTERVENTO DIVINO**

Utilizza il primo Intervento Divino nel relativo Arcano.

**ORDINE II:
APPELLO ALLA RAZIONALITÀ**

Infliggi 30 danni a tutti i Profeti in gioco. Utilizzabile solo se l'Arcano degli Interventi Divini è vuoto.

**ORDINE III:
CARTA CULTO**

Attiva la carta Culto corrispondente al numero scelto.

**ORDINE III:
SPECIALE**

Attiva un'abilità con simbolo .

**PAROLE CHIAVE
E SEGNALINI
MALEFICI**

Rivelata

Una carta Culto con tratto *Rivelata* non viene posizionata coperta, ma viene immediatamente rivelata.

Veloce

Una carta Culto con tratto *Veloce* applica il suo effetto prima dell'azione dell'avversario anche se, a parità di priorità dell'ordine scelto, il Profeta attivo dell'avversario ha un Fervore più alto.

Lenta

Una carta Culto con tratto *Lenta* applica il suo effetto dopo l'azione dell'avversario anche se, a parità di priorità dell'ordine scelto, il Profeta attivo dell'avversario ha un Fervore più basso.

Globale

Una carta Culto con tratto *Globale* applica il suo effetto a tutti i Profeti rivelati dell'avversario, inclusi quelli nella retroguardia.

Protezione

Una carta Culto con tratto *Protezione* cancella tutto il danno ricevuto nel turno in cui è stata utilizzata.

Ardua

Se durante il proprio turno è stata utilizzata una carta Culto con tratto *Ardua*, nel turno successivo non sarà possibile utilizzare nessuna carta con tratto *Ardua*.

CRISI MISTICA

All'inizio di ogni turno, un Profeta attivo con questo segnalino riceve 10 danni alla sua fede.

FANATISMO

Il giocatore che controlla un Profeta attivo con questo segnalino non può selezionare gli ordini 'Intervento Divino' e 'Convocazione'.

ISTERIA

Il giocatore che controlla un Profeta attivo con questo segnalino seleziona e rivela la propria azione prima dell'avversario, permettendogli di prendere contromisure.

STRUGGIMENTO

Quando un Profeta riceve questo segnalino, il giocatore che lo controlla deve collocarlo su di una carta Culto associata a sua scelta. Quella carta è da considerare fuori dal gioco e non può essere utilizzata, o bersagliata da nessun effetto. Se il segnalino viene rimosso, la carta torna utilizzabile. Nel caso in cui un Profeta affetto da struggimento venga messo nella retroguardia e poi schierato nuovamente come Profeta attivo, il giocatore deve nuovamente collocare il segnalino su di una carta Culto a sua scelta.

Violenza Razionalità Blasfemia

PROVA DI FEDELTA'

Quando un giocatore tenta una Prova di Fedeltà, l'avversario prende il segnalino Ordine II (lo stesso usato per invocare un Intervento Divino) e **seleziona una delle tre sfere colorate**, con il dorso rivolto verso l'alto, esattamente come farebbe durante la fase di selezione dell'Ordine.

L'avversario ha **un solo tentativo** per indovinare quale via l'avversario ha scelto per testare la sua fede. **Se la via pronunciata è quella che è stata selezionata dall'avversario, la prova è superata.**

