

# Crisi di Cerebromorphosis - Sistema di Intervento Divino

## Panoramica della Struttura dei Tiri Salvezza

### Tiri Salvezza Giornalieri (CD 19):

- **Alba (Lathander)**: Tiro Salvezza su Tempra - Resiste alla trasformazione fisica
- **Tramonto (Mask)**: Tiro Salvezza su Volontà - Resiste alla corruzione mentale

### Progressione dell'Infezione:

- 2 Tiri salvezza falliti in un giorno = Avanza di 1 Grado di Infezione
- 1 Tiro salvezza fallito = Mantiene il grado attuale
- 2 Tiri salvezza riusciti = Nessuna progressione (ma nessuna regressione)

## Gradi di Infezione ed Effetti

### Grado 1: Intrusione Mentale

- **Potere**: Detect Thoughts 3/giorno, raggio 30 piedi, CD basata su Intelligenza
- **Fisico**: Nessun cambiamento visibile
- **Mentale**: Pensieri alieni occasionali

### Grado 2: Mutazione Fisica

- **Potere**: Sviluppo di braccio tentacolato
- **Abilità**: 1/giorno Tiro Salvezza su Tempra basato su Costituzione, attacco di contatto
- **Effetto**: 1d4 danni a Costituzione al bersaglio, il lanciatore guarisce 1d6 per punto drenato
- **Fisico**: Un braccio diventa tentacolato

### Grado 3: Risveglio Psionico

- **Potere**: Mind Thrust 3/giorno, attacco di contatto a distanza
- **Effetto**: 5d6 danni psichici (Tiro Salvezza su Volontà basato su Intelligenza per dimezzare)
- **Allineamento**: Diventa Caotico Malvagio
- **Compulsione**: Deve consumare cervelli per sopravvivere

## Tabella di Interazione dell'Anello

Giorno	Tiro Salvezza	Tipo	Risposta Anello	Effetto Successo	Effetto Fallimento	Manifestazione Divina
Giorno 1	Alba	Tempra	La Sfida dell'Alba trema	Nessuna perdita di Costituzione	-1 Costituzione	Luce dorata calda nelle vene
Giorno 1	Tramonto	Volontà	I Sussurri di Mask si intensificano	Resiste ai pensieri alieni	Sogni tormentati, esaurimento	Le ombre danzano protettivamente
Giorno 2	Alba	Tempra	L'energia solare aumenta	Ferma i cambiamenti fisici	-1 For, -1 Sag, +2 Int	Breve esplosione solare dalla pelle
Giorno 2	Tramonto	Volontà	Il velo d'ombra si ispessisce	Rifiuta le false visioni	Sogni seducenti di infezione	Fulmini violetti crepitano
Giorno 3	Alba	Tempra	Il Santuario del Crepuscolo si attiva	Il corpo rimane puro	-1 For, -1 Sag, -2 Des, +4 Int	Aura divina/ombra visibile
Giorno 3	Tramonto	Volontà	Tutti i poteri si risvegliano completamente	Resistenza completa	Inizia la fame di dominazione	L'anello fiammeggia con energia duale

## Descrizioni delle Scene Giornaliere

### Giorno 1: La Crisi del Risveglio

#### Scena dell'Alba - Primo Tiro Salvezza su Tempra

**Leggi al Giocatore:** "Mentre i primi raggi dell'alba penetrano attraverso la finestra, senti una presenza aliena contorcarsi nella tua mente. L'Anello dell'Illuminazione Caotica si scalda contro il tuo dito, e per un momento, vene dorate di luce pulsano sotto la tua pelle. Senti una voce distante, gentile ma potente: 'Figlio, arriva il mattino. Lascia che la mia luce bruci via questa corruzione.' Il calore si diffonde attraverso il tuo corpo mentre la tua Costituzione lotta contro la trasformazione invasiva."

#### Note per il DM:

- **Se Riuscito:** "La luce dorata divampa, e la presenza aliena indietreggia. Senti la protezione di Lathander che ti circonda."
- **Se Fallito:** "La luce trema e svanisce. Ti senti più debole mentre l'infezione prende piede. (-1 Costituzione)"

#### Scena del Tramonto - Primo Tiro Salvezza su Volontà

**Leggi al Giocatore:** "Mentre le ombre si allungano con l'avvicinarsi della notte, il tuo anello pulsa con energia violetta. Sussurri echeggiano nell'oscurità intorno a te—non i pensieri alieni, ma qualcos'altro. Una voce astuta e divertita parla: 'Bene, bene... qualcuno sta cercando di rifare il mio prescelto. Che... presuntuoso.' Le ombre intorno a te sembrano approfondirsi, offrendo occultamento dall'intrusione mentale. La tua mente si trova a un bivio."

## Note per il DM:

- **Se Riuscito:** "Le ombre avvolgono i tuoi pensieri come un mantello protettivo. I sussurri alieni non possono penetrare nel dominio di Mask."
- **Se Fallito:** "Le ombre non possono schermarti completamente. Sogni alieni di conquista e consumo riempiono la tua mente. Ti svegli esausto."

## Giorno 2: La Tentazione

### Scena dell'Alba - Secondo Tiro Salvezza su Tempra

**Leggi al Giocatore:** "L'alba irrompe con intensità insolita. Il tuo anello è ora notevolmente caldo, e brevi bagliori di luce solare sembrano emanare dall'interno del tuo corpo. L'infezione spinge indietro più forte, e senti i tuoi muscoli iniziare a cambiare. Una voce come l'alba stessa parla: 'L'oscurità cerca di rivendicarti, ma tu sei mio da guidare. Accetta la mia benedizione completa, e questa corruzione non ti toccherà mai più.' Il tuo corpo trema tra trasformazione e salvezza."

## Note per il DM:

- **Se Riuscito:** "L'energia solare si riversa attraverso di te, fermando i cambiamenti fisici. Il tuo corpo rimane tuo."
- **Se Fallito:** "La luce solare vacilla. Il tuo corpo continua la sua trasformazione aliena. (-1 Forza, -1 Saggezza, +2 Intelligenza)"

### Scena del Tramonto - Secondo Tiro Salvezza su Volontà

**Leggi al Giocatore:** "Mentre cala l'oscurità, i tuoi sogni sono invasi da una visione di bellezza sbalorditiva: una chierico elfa con lineamenti perfetti e occhi che vorticano con luce stellare. Ti tende la mano, sorridendo calorosamente. 'Perché resisti?' chiede. 'Ti offro potere oltre l'immaginazione. Potresti regnare sulle menti inferiori, plasmare la realtà con un pensiero. Tutto quello che devi fare è accettare il dono.' Dietro di lei, le ombre si contorcono, e fulmini violetti crepitano dal tuo anello. Una voce diversa, divertita e pericolosa, sussurra: 'Mente magnificamente, non è vero? Ma io conosco l'inganno quando lo vedo.'"

## Note per il DM:

- **Se Riuscito:** "La risata di Mask echeggia mentre la falsa visione si frantuma. 'Bel tentativo,' dice il Signore delle Ombre. Il volto della bella elfa si contorce di rabbia prima di dissolversi."
- **Se Fallito:** "La visione sembra così allettante, così ragionevole. Parte di te vuole accettare la sua offerta. I pensieri alieni si rafforzano."

## Giorno 3: La Scelta Finale

### Scena dell'Alba - Terzo Tiro Salvezza su Tempra

**Leggi al Giocatore:** "L'alba finale arriva con brillantezza soprannaturale. Il tuo anello ora fiammeggia con luce così intensa da essere visibile anche attraverso i vestiti. L'infezione fa il suo assalto finale al tuo corpo, e senti la tua stessa essenza essere tirata in direzioni diverse. La voce di Lathander, ora chiara come una campana, parla: 'Questo è il momento della scelta, figlio mio. Posso bruciare questa corruzione da te interamente, ma devi scegliere di abbracciare sia la luce che l'ombra come una cosa sola. Il sentiero del Signore del Sole e dell'Ombra ti aspetta—diventa il ponte tra la mia radianza e i misteri di Mask.' Il potere Santuario del Crepuscolo si attiva, circondandoti di energia vorticosa."

### Note per il DM:

- **Se Riuscito:** "L'energia divina e dell'ombra si fondono dentro di te. Il tuo corpo rimane puro, trasformato per scelta piuttosto che per corruzione."
- **Se Fallito:** "L'infezione vince questa battaglia. La tua forma cambia drammaticamente. (-1 Forza, -1 Saggezza, -2 Destrezza, +4 Intelligenza, cumulativo)"

### Scena del Tramonto - Terzo Tiro Salvezza su Volontà

**Leggi al Giocatore:** "Mentre si avvicina il tramonto finale, il tuo anello erutta con fulmini violetti e fuoco dorato. La coscienza aliena fa la sua offerta ultima per il controllo, promettendo dominio su tutti gli esseri pensanti. Ma ora due voci divine parlano in armonia: il calore di Lathander e l'astuzia di Mask si uniscono come una cosa sola. 'Tu stai al crepuscolo,' dicono insieme, 'tra luce e ombra, ordine e caos, trasformazione e preservazione. Scegli il tuo sentiero—sarai schiavo della fame aliena, o padrone del tuo stesso destino?' L'anello aspetta la tua decisione finale."

### Note per il DM:

- Presenta qui le quattro scelte di trasformazione (Accettazione Completa, Adozione Parziale, Rifiuto, Trasformazione Controllata)
- **Se Tiro Salvezza Fallito:** "Senza intervento divino, la fame di dominazione ti sopraffà. L'allineamento diventa Caotico Malvagio."

### Interventi Divini per Scelta

#### Interventi di Mask

##### Giorno 1: "L'Avvertimento"

- **Manifestazione:** Le ombre si coalizzano nella silhouette di una figura incappucciata, volto nascosto ma occhi che brillano di divertimento oscuro. L'aria si fa densa del profumo di gelsomino notturno e segreti.
- **Voce:** Liscia come seta, con un sottotonno di ilarità a malapena controllata. Parla come se condividesse una barzelletta privata.
- **Effetto:** Bonus di +2 intuizione a Percepire Intenzioni per riconoscere l'inganno nei sogni
- **Citazione:** "*Bene, bene... qualcuno pensa di poter rifare ciò che appartiene a me. Che deliziosamente arrogante. Adoro vedere la presunzione incontrare la sua nemesi.*"

## **Giorno 2: "Il Contro-Inganno"**

- **Manifestazione:** Le ombre intorno a te si contorcono di risate mentre Mask rivela la sua vera maestria. Fiamme violente danzano nell'oscurità, e intravedi un sorriso che promette sia protezione che pericolo.
- **Voce:** Tagliente con intelligenza predatoria, come un ladro maestro che spiega perché una trappola non funzionerà su di lui.
- **Effetto:** Successo automatico su un Tiro Salvezza su Volontà se il giocatore sceglie
- **Citazione:** "*Figlio delle ombre, io sono l'architetto di ogni bugia mai detta. Quando vedo un inganno così grezzo, offende le mie sensibilità professionali. Permettimi di dimostrare la tecnica appropriata.*"

## **Giorno 3: "Il Patto dell'Ombra"**

- **Manifestazione:** Mask esce parzialmente dalle ombre, rivelando una figura di perfetta bellezza maschile avvolta nell'oscurità. La sua presenza ti riempie della sensazione inebriante di segreti che stanno per essere rivelati.
- **Voce:** Intima e cospirativa, come se parlasse a un complice prezioso.
- **Effetto:** Se scelto, garantisce *Nondetection* permanente ma -2 alle interazioni sociali
- **Citazione:** "*Mi hai intrattenuto molto, piccolo mortale. Accetta il mio abbraccio completo, e ti avvolgerò in ombre così profonde che nessuna mente—aliena o meno—ti troverà mai. Ma sappi che tale occultamento perfetto viene con perfetta solitudine.*"

## **Interventi di Lathander**

### **Giorno 1: "La Luce dell'Alba"**

- **Manifestazione:** Luce dorata erutta dall'interno delle tue stesse ossa, e senti la presenza di qualcuno infinitamente gentile ma indiscutibilmente potente. L'aria trema di calore e il profumo di rugiada mattutina su fiori primaverili.
- **Voce:** Risonante e calda, come l'alba resa suono. Ogni parola porta la promessa di rinnovamento e speranza.
- **Effetto:** Bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Tempra contro malattie/veleni per 24 ore
- **Citazione:** "*Mio amato figlio, l'alba sorge anche nell'ora più buia. Senti la mia luce scorrere attraverso di te—lascia che bruci via questa oscurità aliena e restauri ciò che era destinato a essere puro.*"

### **Giorno 2: "Il Fuoco Purificatore"**

- **Manifestazione:** La tua pelle diventa brevemente traslucida mentre il fuoco divino brucia dentro di te. Vedi Lathander come una figura di bellezza impossibile—non dura come il sole, ma gentile come l'alba che sorge su acque calme.
- **Voce:** Più urgente ora, piena di preoccupazione paterna e potere crescente.
- **Effetto:** Successo automatico su un Tiro Salvezza su Tempra se il giocatore sceglie
- **Citazione:** "*Questa corruzione cerca di rubarmi la mia creazione. Non lo permetterò. Accetta il mio rinnovamento, caro, e lascia che il fuoco divino purifichi ciò che la fame aliena consumerebbe. Sei più prezioso di quanto tu sappia.*"

### **Giorno 3: "L'Alba Eterna"**

- **Manifestazione:** Lathander appare in gloria—un essere di radianza soffusa la cui presenza fa sbocciare i fiori e il cui sorriso potrebbe porre fine all'inverno. La sua mano si protende verso di te con infinita gentilezza.
- **Voce:** Straordinariamente compassionevole, come un padre che accoglie a casa un figlio perduto da tempo.
- **Effetto:** Se scelto, garantisce aura di *Daylight* costante ma vulnerabile agli incantesimi di oscurità
- **Citazione:** "*Mio carissimo mortale, diventa il mio faro eterno. Lascia che la mia luce splenda sempre attraverso di te, affinché altri possano trovare speranza nei luoghi più bui. Ma sappi che essere luce incarnata significa che l'oscurità cercherà sempre di spegnerti.*"

## **Esoneri Post-Crisi per Scelta**

### **Accettazione Completa**

**Risultato:** "Mentre abbracci entrambe le divinità completamente, l'anello si fonde con la tua stessa essenza. Diventi un'incarnazione vivente del crepuscolo, bilanciando per sempre luce e ombra. L'infezione è completamente purificata, e senti il potere del Signore del Sole e dell'Ombra scorrere attraverso di te."

**Meccanico:** Tutti i poteri dell'anello diventano innati, immune agli effetti di trasformazione, ottieni le abilità finali della classe di prestigio.

### **Adozione Parziale**

**Risultato:** "Accetti un po' di aiuto divino mantenendo la tua indipendenza. L'infezione ferma la sua progressione, tenuta a bada dal potere divino, ma senti la tensione costante tra luce e ombra dentro di te."

**Meccanico:** Scegli 2 dei 3 poteri di Lathander per renderli permanenti, requisiti di tiro salvezza continui durante lo stress.

### **Rifiuto**

**Risultato:** "Respingi sia l'infezione che le influenze divine attraverso pura volontà. L'esperienza ti lascia segnato ma umano, con conoscenza duramente guadagnata su come resistere a tale corruzione."

**Meccanico:** Infezione curata ma con difese mentali permanenti, potere dell'anello ridotto per 30 giorni.

## Trasformazione Controllata

**Risultato:** "Trasformi la crisi in un'opportunità di apprendimento. L'infezione diventa soggetto di studio piuttosto che conquista, e i poteri divini diventano strumenti di ricerca piuttosto che dominazione."

**Meccanico:** Ottieni abilità accademiche, puoi preparare i poteri dell'anello come incantesimi, opzioni di ricerca uniche.

## Consigli per il DM per Massimo Dramma

1. **Scelta del Giocatore:** Presenta sempre le scelte chiaramente e lascia che le conseguenze fluiscano naturalmente
2. **Descrizioni Visive:** Enfatizza le manifestazioni fisiche del potere divino
3. **Posta Emotiva:** Ricorda al giocatore cosa rischia di perdere o guadagnare
4. **Pressione Temporale:** Ogni tiro salvezza rappresenta un momento critico di scelta
5. **Personalità Divina:** Mostra Mask come protettore astuto, Lathander come guardiano radiosso
6. **Orore dell'Infezione:** Descrivi vividamente i pensieri alieni e i cambiamenti fisici
7. **Speranza:** Fornisci sempre un sentiero in avanti, indipendentemente dai risultati dei tiri salvezza

## Momento Drammatico Finale - La Rivelazione del Crepuscolo

Dopo che tutti i tiri salvezza sono risolti, leggi questo indipendentemente dall'esito:

"I tre giorni di crisi raggiungono il loro culmine mentre entrambe le presenze divine si manifestano completamente. La stanza si riempie di bellezza impossibile—la gentile radianza di Lathander si mescola con le eleganti ombre di Mask, creando pattern di crepuscolo che danzano attraverso la tua visione.

Lathander parla per primo, la sua voce come miele caldo: 'Figlio mio, hai sopportato molto. Ma nella tua lotta, ho visto qualcosa di notevole—un'anima che non sceglie tra luce e oscurità, ma comprende che entrambe sono necessarie. Non sei destinato a servire solo l'alba o solo l'ombra.'

La risata di Mask è come campane d'argento nell'oscurità: 'Che perspicace, Signore del Mattino. Questo mortale ha davvero dimostrato di essere... eccezionale. Vede ciò che la maggior parte non può—che la verità vive negli spazi tra le certezze, che il potere viene dall'abbracciare il paradosso piuttosto che respingerlo.'

Insieme, le loro voci si armonizzano in musica impossibile: 'Ti offriamo un sentiero percorso da pochi—la via del Signore del Sole e dell'Ombra. Serviresti non una divinità, ma l'equilibrio sacro tra noi. Luce che definisce l'ombra, ombra che dà significato alla luce.'

L'anello al tuo dito pulsa con nuova comprensione, e senti un cambiamento fondamentale nella tua stessa essenza. Il sentiero del Signore del Sole e dell'Ombra si apre davanti a te—non come una maledizione o benedizione imposta, ma come un destino che puoi scegliere di abbracciare.

**Scegli la tua risposta:**

## **Opzione A: "Accetto sia la luce che l'ombra come una verità" (Accettazione Completa)**

'Sì,' sussurri, e la parola trasforma la realtà intorno a te.

La gioia di Lathander è come l'alba: 'Allora sii il nostro ponte tra i mondi, amato. Lascia che alba e tramonto vivano dentro di te come una cosa sola.'

L'approvazione di Mask è seta e acciaio: 'Benvenuto nel più grande segreto di tutti—che gli opposti sono meramente due facce della stessa moneta.'

### **Effetti di Trasformazione:**

- Allineamento: Diventa automaticamente Caotico Buono (richiesto per la classe di prestigio)
- Benedizione Divina: Ottieni il 1° livello di Signore del Sole e dell'Ombra immediatamente
- Evoluzione dell'Anello: Tutti i poteri diventano innati, lo slot dell'anello diventa libero
- Dovere Sacro: Deve mantenere l'equilibrio tra luce e ombra
- Cambiamento Visivo: Gli occhi ora cambiano tra dorato e violetto a seconda dell'emozione

## **Opzione B: "Camminerò tra i vostri domini, ma rimarrò me stesso" (Adozione Parziale)**

'Onoro entrambi, ma scelgo il mio sentiero,' dichiari.

Lathander annuisce con orgoglio paterno: 'Saggezza oltre i tuoi anni. Guideremo, non comanderemo.'

Il rispetto di Mask è evidente: 'Giocato astutamente. Le ombre più forti sono gettate da coloro che scelgono quando entrare nella luce.'

### **Effetti di Trasformazione:**

- Allineamento: Si sposta di un passo verso Caotico Buono in 1d4 settimane
- Favore Divino: Eleggibile per Signore del Sole e dell'Ombra al prossimo aumento di livello
- Potenziamento dell'Anello: Scegli 2 dei 3 poteri di Lathander per renderli permanenti
- Cambiamento Graduale: Deve interpretare la lenta trasformazione filosofica
- Connessione: Può sentire sussurri da entrambe le divinità durante decisioni importanti

## **Opzione C: "Rifiuto le vostre offerte—il mio sentiero è mio" (Rifiuto)**

'Sono grato, ma non sarò rivendicato da alcun potere,' affermi con fermezza.

Il sorriso di Lathander è triste ma orgoglioso: 'Tanta forza di volontà... molto bene, figlio. La nostra offerta rimarrà, se mai sceglierai di accettarla.'

Il divertimento di Mask è genuino: 'Delizioso! Niente è più bello della sfida mortale. Approvo.'

### **Effetti di Trasformazione:**

- Allineamento: Rimane invariato
- Rispetto Divino: Entrambe le divinità ti vedono favorevolmente ma da distanza
- Restrizione dell'Anello: I poteri di Lathander rimangono solo per crisi con penalità
- Opzione Futura: Può qualificarsi per Signore del Sole e dell'Ombra più tardi se l'allineamento diventa Caotico Buono
- Fortezza Mentale: Bonus permanente di +2 ai tiri salvezza vs. influenza divina

## **Opzione D: "Lasciami studiare questo equilibrio di cui parlate" (Trasformazione Controllata)**

'Vorrei capire prima di scegliere,' dici pensieroso.

Il calore di Lathander è incoraggiante: 'Un approccio saggio. La conoscenza illumina tutti i sentieri.'

L'interesse di Mask è palpabile: 'Oh, questo mi piace. Sì, studiaci... impara i nostri segreti... e scegli con piena comprensione.'

### **Effetti di Trasformazione:**

- Allineamento: Inizia lento spostamento verso Caotico Buono (il giocatore controlla il ritmo)
- Sentiero di Ricerca: Può qualificarsi per Signore del Sole e dell'Ombra attraverso studio piuttosto che chiamata divina
- Evoluzione dell'Anello: I poteri diventano preparabili come incantesimi
- Tutoraggio Divino: Entrambe le divinità occasionalmente forniscono intuizioni
- Trasformazione dello Studioso: Deve spendere tempo libero ricercando l'equilibrio luce/ombra

## **Reazioni Divine Post-Scelta**

**Se Accettazione Completa scelta:** Entrambe le divinità sorridono mentre l'energia del crepuscolo ti circonda. 'Alzati, Signore del Sole e dell'Ombra. Il tuo vero viaggio inizia ora.'

**Se Adozione Parziale scelta:** Le presenze divine iniziano a svanire. 'Osserveremo i tuoi progressi con grande interesse. La porta rimane aperta.'

**Se Rifiuto scelto:** Le divinità si inchinano rispettosamente prima di scomparire. 'Addio, mortale dalla forte volontà. Possa il tuo sentiero scelto portarti saggezza.'

**Se Trasformazione Controllata scelta:** Entrambe le divinità lasciano piccoli simboli della loro essenza nell'anello. 'Studia bene. Risponderemo quando avrai domande degne di essere poste.'

**Narrazione Finale:** Le presenze divine svaniscono, lasciandoti per sempre cambiato da questo incontro. Che attraverso trasformazione immediata o possibilità futura, il sentiero del Signore del Sole e dell'Ombra è stato rivelato. L'anello pulsa ancora una volta con nuova comprensione, e sai che la tua storia—qualunque forma prenda—è appena iniziata.

La crisi di cerebromorphosis è finita, ma le scelte che hai fatto qui echeggeranno attraverso il tuo destino. Luce e ombra danzano intorno a te in nuovi pattern, e per la prima volta, comprendi veramente che alcuni poteri sono troppo grandi per essere branditi con leggerezza—e troppo importanti per essere ignorati completamente."

## Intervento Divino per Scelta – Addendum di Chiarificazione della Crisi

### Eleggibilità:

- Una volta al giorno, durante il tiro salvezza dell'Alba (Tempra) o del Tramonto (Volontà), il giocatore può scegliere di invocare Lathander o Mask
- Questo deve essere dichiarato prima di tirare il tiro salvezza rilevante
- La scelta attiva la manifestazione divina di quel giorno, applicando benefici specifici

### Riassunto Intervento Divino dei Giorni di Crisi:

Giorno	Tiro Salvezza	Divinità	Potere	Effetto
1	Alba	Lathander	Luce dell'Alba	+2 Tiri Salvezza su Tempra (24h)
1	Tramonto	Mask	L'Avvertimento	+2 Percepire Intenzioni vs. sogni
2	Alba	Lathander	Fuoco Purificatore	Successo automatico su Tiro Salvezza su Tempra
2	Tramonto	Mask	Contro-Inganno	Successo automatico su Tiro Salvezza su Volontà
3	Alba	Lathander	Alba Eterna	Aura di Daylight, vulnerabile all'oscurità
3	Tramonto	Mask	Patto dell'Ombra	Nondetection permanente, -2 controlli sociali

### Interazione dell'Anello:

- **Successo:** L'anello brilla o le ombre pulsano; il tiro salvezza ottiene effetti divini
- **Fallimento:** L'anello trema; può verificarsi protezione parziale ma la corruzione avanza

### Guida:

- **Miglior uso:** Tiri salvezza dei Giorni 2 o 3 con penalità a statistiche o allineamento
- Massimo un intervento/giorno. Entrambi gli dei possono commentare durante le scene
- Influenza gli esiti post-crisi (es. Accettazione Completa, Rifiuto)

### Regola Opzionale per il GM:

- Se entrambi i tiri salvezza falliscono ma è scelto l'intervento: mitiga un effetto o ritarda la progressione di 1 giorno

Questo addendum chiarisce l'uso dell'intervento divino durante gli scenari di Crisi di Cerebromorphosis.