

Intervento del Party - Sistema di Guida Divina di Moradin

Composizione del Party e Panoramica della Situazione

Il Personaggio Infetto

- Warlock Umano di 12° livello con Ring of Chaotic Illumination
- Doppia Crisi: Infezione da cerebromorphosis (3 giorni) + Dominate Person (8 giorni rimanenti)
- Intervento Divino: Lathander e Mask si manifestano attivamente attraverso l'anello

I Compagni Nanici

- Fighter di 12° livello - Portatore di Aegis Fang (artefatto di Moradin)
- Druid di 11°/Ranger di 1° livello - Devoto seguace di Moradin
- Fighter di 4°/Monk di 8° livello - Addestrato nel tempio, connessione spirituale con Moradin

Il Divario di Conoscenza

- Nessuno dei nani possiede Arcane Knowledge o Religious Knowledge
- Sanno che il loro compagno è "maledetto" ma non comprendono i dettagli
- Assistono a cambiamenti inquietanti ma mancano del contesto per la trasformazione

La Risposta Divina di Moradin

Giorno 1: La Preghiera per la Guida

Quando i nani pregano Moradin per aiuto con il loro compagno infetto:

Scena: I tre nani si inginocchiano davanti a un altare di pietra costruito in fretta, martellando preghiere nella terra secondo la tradizione del loro popolo.

Manifestazione di Moradin: Il suono di una grande forgia echeggia attraverso l'area. Scintille di fuoco divino danzano intorno al Portatore di Aegis Fang, e l'artefatto si scalda con riconoscimento.

Voce di Moradin (profonda, risonante, come martello su incudine): "Figli miei, il vostro compagno cammina su un sentiero tra salvezza e dannazione. L'infezione che lo reclama mi è nota—è la maledizione dei Mind Thieves, antichi nemici di tutte le genti dal pensiero libero. Ma c'è di più... magia oscura lega la sua volontà, e poteri divini lottano dentro di lui. Ascoltate la mia saggezza."

Visioni Divine Concesse al Portatore di Aegis Fang

Visione 1: La Natura della Cerebromorphosis

Moradin mostra scene di antiche fortezze naniche cadute sotto l'invasione illithid

Cosa Vede il Fighter:

- Massicce città sotterranee piene di thrall
- Guerrieri nanici che combattono orrori tentacolati
- Il processo di trasformazione graduale: prima la mente, poi il corpo
- Scena finale: Un nano con tentacoli al posto della barba

Spiegazione di Moradin: "I Mind Thieves corrompono non solo attraverso la violenza, ma attraverso la seduzione. Promettono potere, conoscenza, dominio. La mente del vostro amico è già parzialmente reclamata—vedete come i suoi occhi tremolano con pensiero alieno? Questa maledizione funziona in tre stadi, e ogni giorno lo porta più vicino alla trasformazione completa."

Conoscenza Acquisita:

- La cerebromorphosis progredisce a stadi
- La corruzione mentale precede il cambiamento fisico
- La persona infetta può sembrare normale ma avere pensieri alieni
- Limite di tempo: la trasformazione si completa in giorni, non settimane

Visione 2: La Magia di Dominazione

Scene di antichi preti nanici che spezzano incantesimi

Cosa Vede il Fighter:

- Chierici nanici che lanciano Break Enchantment su guerrieri posseduti
- La differenza visiva tra dominazione magica e comportamento naturale
- Tecniche antiche per riconoscere l'influenza mentale
- Metodi di contenimento che non danneggiano la persona dominata

Spiegazione di Moradin: "Magia oscura offusca la sua mente oltre l'infezione. Vedete come i suoi movimenti non sono suoi? Come le sue parole portano la volontà di un altro? Questa è opera di incantamento—potente, ma non permanente. La maledizione può essere spezzata, ma richiede forza, saggezza, e l'approccio giusto."

Conoscenza Acquisita:

- Il compagno è sotto controllo mentale magico
- La dominazione può essere spezzata con la giusta magia divina
- Il contenimento potrebbe essere necessario per prevenire l'autolesionismo
- La magia ha una durata—finirà eventualmente

Visione 3: Metodi di Intervento Estremi

Scene di misure disperate prese da eroi antichi

Cosa Vede il Fighter:

- **Contenimento Fisico:** Guerrieri nanici che usano shackle di adamantite benedette da Moradin
- **Trattamento da Shock Freddo:** Infetto immerso in acqua ghiacciata benedetta
- **Interruzione del Dolore:** Danno controllato, non letale che spezza i pattern mentali
- **Recisione Divina:** Un chierico di alto livello che letteralmente taglia le connessioni magiche con Dispel Magic

Avvertimento di Moradin: "Questi metodi sono pericolosi, figlio mio. Possono salvare o distruggere. Usateli solo se i modi gentili falliscono, e sappiate che ognuno porta grande rischio. Il corpo indebolito dall'infezione potrebbe non sopravvivere a un trattamento duro, ma a volte il trattamento duro è l'unica via per la sopravvivenza."

Opzioni di Intervento Pratico (Regole D&D 3.5)

Opzione 1: Metodo di Contenimento Fisico

Richiesto: Masterwork manacles o corda, prove di Strength **Meccaniche:**

- Prova di grapple (BAB del Fighter +12 vs. BAB del Warlock +9)
- Usa azione Aid Another (altri membri del party assistono)
- Il personaggio contenuto può tentare prove di Escape Artist o Strength
- Rischio: Il personaggio dominato può ordinare autolesionismo
- Durata: Può mantenere il contenimento indefinitamente

Benedizione di Moradin: Il portatore di Aegis Fang ottiene bonus sacro +4 alle prove di grapple contro i membri del party "per il loro bene"

Opzione 2: Terapia da Shock Freddo

Richiesto: Accesso ad acqua molto fredda, rituale di benedizione **Meccaniche:**

- Il Druid può creare ghiaccio con Control Weather o Ice Storm
- Il Monk può usare Quivering Palm per fermare temporaneamente il flusso sanguigno (non letale)
- Il soggetto subisce 1d6 danni non letali da freddo per round
- Tiro salvezza su Fortitude CD 15 ogni round o diventare fatigued
- Effetto: Penalità -4 al controllo mentale per 1d4 round dopo il trattamento
- Rischio: Ipotermia se esagerato

Benedizione di Moradin: L'acqua fredda benedetta aggiunge +2 ai tiri salvezza contro enchantment per 1 ora

Opzione 3: Interruzione Controllata del Dolore

Richiesto: Applicazione precisa di danni non letali **Meccaniche:**

- Il Fighter usa sap o pugni per danni non letali
- Il Monk usa Stunning Fist (tiro salvezza su Fort CD 16)
- Il bersaglio subisce esattamente 1/4 dei HP attuali in danni non letali
- Effetto: La creatura dominata ottiene nuovo tiro salvezza contro dominazione (CD -2)
- Rischio: Può attivare i meccanismi difensivi dell'infezione

Benedizione di Moradin: I danni non letali da armi benedette garantiscono +1 ai tiri salvezza successivi

Opzione 4: Assistenza dell'Intervento Divino

Richiesto: Preghiera collettiva, sacrificio di oggetti di valore **Meccaniche:**

- Tutti e tre i nani spendono 8 ore in preghiera
- Sacrificano oggetti del valore di 500+ gp ciascuno a Moradin
- Fanno prove di Knowledge (religion) CD 20 (senza addestramento, quindi solo d20)
- Successo: Moradin garantisce un effetto Break Enchantment (CL 15°)
- Fallimento: Moradin fornisce guida ma nessuna magia diretta

Benedizione di Moradin: Se ha successo, l'effetto colpisce automaticamente per primo l'incantamento più dannoso

Opportunità di Intervento Giornaliero

Interventi del Giorno 1

Mattina: Il Warlock sembra per lo più normale, dominazione sottile

- **Approccio Migliore:** Domande gentili, osservare inconsistenze
- **Segni Fisici:** Sguardo leggermente vacuo, risposte ritardate
- **Opportunità:** Momento più facile per il contenimento se necessario

Sera: Iniziano i sogni dell'infezione, la dominazione può causare terrori notturni

- **Approccio Migliore:** Turni di guardia, prevenire autolesionismo durante gli incubi
- **Segni Fisici:** Mormorii nel sonno, movimenti violenti
- **Opportunità:** Applicare terapia da shock freddo durante i sogni febbrili

Interventi del Giorno 2

Mattina: Iniziano i cambiamenti fisici, la dominazione combatte l'intervento divino

- **Approccio Migliore:** Confronto diretto sui cambiamenti
- **Segni Fisici:** Mal di testa, nausea, brevi tremolii di tentacoli
- **Opportunità:** Interruzione del dolore durante i momenti di trasformazione fisica

Sera: Visioni di seduzione mentale, la dominazione può causare comportamento erratico

- **Approccio Migliore:** Supervisione costante, sessioni di preghiera di gruppo
- **Segni Fisici:** Parlare con entità invisibili, risate inappropriate
- **Opportunità:** Rituale di intervento divino mentre le visioni sono attive

Interventi del Giorno 3

Mattina: Tentativo di trasformazione finale, la dominazione raggiunge la forza massima

- **Approccio Migliore:** Contenimento fisico essenziale, prepararsi alla violenza
- **Segni Fisici:** Sviluppo visibile di tentacoli, manierismi alieni
- **Opportunità:** Tutti i metodi di intervento simultaneamente se necessario

Sera: Risoluzione della crisi, la dominazione inizia a indebolirsi

- **Approccio Migliore:** Supportare il personaggio attraverso la scelta finale
- **Segni Fisici:** Dipende dalle scelte del giocatore durante la manifestazione divina
- **Opportunità:** L'intervento divino può far pendere la bilancia verso la salvezza

Guida Specifica di Moradin per Giorno

Guida del Giorno 1

"Osservate attentamente il vostro amico, figli miei. La maledizione lavora prima sulla mente—può pronunciare parole che non sono sue, o fallire nel riconoscere pericoli che dovrebbero essere ovvi. Non fidatevi del suo giudizio nelle questioni importanti, ma non fateli sapere dei vostri sospetti. La magia che lega la sua volontà è forte, ma cerca di rimanere nascosta."

Istruzioni Pratiche:

- Assegnare turni di guardia, non lasciare mai il warlock da solo
- Fare domande semplici che solo il vero compagno saprebbe
- Preparare contenimenti ma non usarli a meno che non sia assolutamente necessario
- Cercare cambiamenti nei pattern di discorso, cibi preferiti, abitudini personali

Guida del Giorno 2

"L'infezione diventa audace, e la magia mentale diventa disperata. Il vostro amico può implorarvi di lasciarlo solo, o insistere che si sente perfettamente bene anche mentre il suo corpo cambia davanti ai vostri occhi. Non lasciatevi ingannare da falsa fiducia o calma artificiale. È quando la maledizione è più pericolosa, perché userà il vostro amore per lui come arma contro tutti voi."

Istruzioni Pratiche:

- Ignorare le proteste sul sentirsi "bene" se i cambiamenti fisici sono visibili
- Prepararsi per possibile violenza mentre la mente dominata si rivolta contro gli amici
- Iniziare rituali di preghiera—il potere di Moradin è più forte quando invocato nel tempo
- Considerare la terapia da shock freddo se appaiono sintomi di febbre

Guida del Giorno 3

"La battaglia finale è su di voi. Luce e Ombra combattono nell'anima del vostro amico, e la magia di dominazione lotta per reclamarlo prima che la trasformazione possa completarsi—o distruggerlo nel tentativo. È quando dovete scegliere: metodi gentili che possono fallire, o metodi duri che possono avere successo. Non posso fare questa scelta per voi, figli miei, ma benedirò qualunque sentiero i vostri cuori vi dicano sia giusto."

Istruzioni Pratiche:

- Prepararsi per tutte le possibilità—salvezza, trasformazione, o perdita
- Usare il potere di Aegis Fang al massimo (vedi abilità dell'artefatto sotto)
- Coordinare tutti i metodi di intervento se la situazione diventa disperata
- Essere pronti a supportare il vostro amico indipendentemente dal risultato

Abilità Potenziate di Aegis Fang Durante la Crisi

Risonanza Divina

Effetto: Mentre impugnato durante la crisi di cerebromorphosis, Aegis Fang ottiene poteri aggiuntivi

- **Detection:** Può percepire la forza della dominazione mentale (intensità dell'aura)
- **Protection:** Garantisce al portatore immunità allo stesso effetto di dominazione
- **Disruption:** Colpi critici riusciti forzano nuovi tiri salvezza contro effetti mentali
- **Communication:** Può trasmettere stati emotivi di base del personaggio infetto

Modalità Ira di Moradin

Attivazione: Quando protegge un membro del party infetto dalle proprie azioni dominate **Durata:** 1 round per punto del modificatore di Charisma **Effetti:**

- Bonus di enhancement +4 ai tiri per colpire e danni
- Il portatore ottiene Freedom of Movement
- Tutti gli attacchi contano come good-aligned e blessed per superare le resistenze
- Può fare un attacco aggiuntivo per round quando combatte aberrations

Solidarietà Nanica

Effetto: Quando tutti e tre i membri nanici del party sono entro 30 piedi l'uno dall'altro

- Tutti ottengono bonus morale +2 ai tiri salvezza contro effetti di fear e charm
- Possono condividere i punti ferita totali tra i tre (ridistribuire a piacere)
- Il portatore di Aegis Fang può estendere qualsiasi buff personale agli altri nani
- Le preghiere di gruppo diventano 50% più efficaci (ridurre le CD di 2)

Risultati di Successo e Fallimento

Se gli Interventi Hanno Successo

- L'effetto di dominazione viene spezzato precocemente (3-5 giorni di durata rimanente persi)
- Il personaggio ottiene bonus +4 ai tiri salvezza durante la scelta divina finale
- Il party ottiene bonus morale permanente +1 quando combatte aberrations
- Benedizione di Moradin: Ogni nano può invocare aiuto divino 1/mese

Se gli Interventi Falliscono

- La dominazione continua per tutta la durata, può interferire con la scelta divina
- Il personaggio soffre penalità -2 durante la scelta di trasformazione finale
- Il party deve affrontare potenziale violenza durante la crisi del Giorno 3
- Test di Moradin: Deve provare dedizione attraverso prove più dure in seguito

Risultati Misti

- Alcuni effetti di dominazione spezzati, altri rimangono
- Il personaggio può fare la scelta finale con interferenza minore
- Il party impara lezioni preziose sul combattere influenze mentali
- Approvazione di Moradin: Garantisce conoscenza di altri rituali di purificazione

Note del DM per Gestire Questo Sistema

Bilanciare Sfida e Speranza

- Non rendere mai la situazione senza speranza, ma non renderla facile
- L'agency del giocatore rimane fondamentale—gli interventi supportano, non sostituiscono la scelta
- I tentativi di intervento falliti dovrebbero fornire informazioni per tentativi futuri migliori

Opportunità di Roleplay

- Enfatizzare la lealtà dei nani vs. la loro mancanza di comprensione
- Mostrare l'approccio pratico e diretto di Moradin vs. il misticismo di altre divinità
- Creare momenti dove l'amicizia trascende la compulsione magica

Integrazione Meccanica

- Usare le regole esistenti di D&D 3.5 quando possibile
- I bonus di Moradin seguono i tipi di bonus sacri standard
- I tentativi di intervento hanno condizioni chiare di successo/fallimento con conseguenze significative

Continuità della Storia

- I risultati dei tentativi di intervento dovrebbero influenzare la scena finale della scelta divina
- Il successo o fallimento qui influenza le dinamiche del party andando avanti
- L'opinione di Moradin sul party è plasmata dalla loro dedizione al loro amico

Questo sistema crea un viaggio eroico parallelo per i membri nanici del party, dando loro agency e importanza durante la crisi di trasformazione del loro amico mentre rispetta sia le meccaniche di D&D 3.5 che il peso drammatico della situazione.