

ANFITRIÃO

UMA ENTIDADE PARANORMAL EXTREMAMENTE PODEROSA E COMPLETAMENTE INSANA, O ANFITRIÃO É UMA MANIFESTAÇÃO PARANORMAL QUE SE ATRELA À CONSCIÊNCIAS HUMANAS DENTRO DA REALIDADE. OBCECADO EM SE DIVERTIR COM A AGONIA E O CAOS.

O ANFITRIÃO REALIZA DIVERSOS JOGOS COM REGRAS COMPLETAMENTE IMPREVISÍVEIS A4H4HA4A4 E QUE ESTÃO FORA ATÉ MESMO DO SEU PRÓPRIO CONTROLE.

NINGUÉM PODE A4H4HA4 CONTROLAR TUDO, A IMPROBABILIDADE PRECISA TRANSFORMAR A REALIDADE.

O ANFITRIÃO É UMA FIGURA INCESSANTE POR TODA A HISTÓRIA DA REALIDADE, PORÉM, SUAS MANIFESTAÇÕES PARECEM ESTAR AHA4 EM CONSTANTE CONFLITO, COM SUAS DIFERENTES MANIFESTAÇÕES SEMPRE DIFERINDO EM PERSONALIDADE, APARÊNCIA E OBJETIVOS, MAS REFERENCIANDO-SE UMAS ÀS OUTRAS.

SURPREENDENTEMENTE, APESAR DE SEU PODER INCALCULÁVEL, MUITOS QUE ENCONTRARAM O ANFITRIÃO TIVERAM A POSSIBILIDADE DE SAIR COM SUAS VIDAS, MAS NUNCA SEM MARCAS. ESPECIALMENTE EM SUAS MENTES OS JOGOS DO ANFITRIÃO SÃO SÁDICOS E CRUÉIS, E NÃO SE CONHECE NENHUM LIMITE PARA SUAS CAPACIDADES DOENTIAS. HA4HA4H4HA4HA4HA4HA

APESAR DE SE COMUNICAR FREQUENTEMENTE COM HUMANOS E OCULTISTAS DENTRO DA REALIDADE, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERCEPÇÃO CRONOLÓGICA COMPLETAMENTE DISTORCIDA, COM RELATOS ANACRÔNICOS ASSOCIADOS À SUA APARIÇÃO POR TODA A HISTÓRIA.

DE UM JEITO OU DE OUTRO, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERSONALIDADE EXTREMAMENTE INTERESSANTE E SEMPRE TOMAR AS ESCOLHAS CORRETAS, MESMO QUE ELE NÃO FAÇA A MÍNIMA IDEIA DO QUE ESTÁ FAZENDO E NUNCA TENHA NENHUM PLANEJAMENTO.

ANFITRIÃO

ENERGIA

VD 0400

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 60+25 Visão no escuro
INICIATIVA 70+35

DEFESA 59 FORTITUDE 50+25
REFLEXOS 70+35
VONTADE 60+25

PONTOS DE VIDA 01413 706 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, dano, dano e efeitos de Energia

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 7 FOR 5 INT 6 PRE 6 VIG 5

DESLOCAMENTO 12m | 8□

TRANSFORMAR A MORTE

O caos ilógico do Anfitrião é a única coisa capaz de enfrentar a onipresença temporal do Deus da Morte e resolver o seu Enigma de Medo.

ENIGMA DE MEDO

O Anfitrião é a personificação do caos e da irracionalidade, capaz de transformar tudo que toca de forma abstrata e incompreensível. A única maneira de possivelmente enfrentá-lo de forma justa é sob a proteção soberana do Equilíbrio. Isso é algo que apenas a manifestação que rege as correntes da Realidade, a Máscara do Desespero, pode oferecer.

POTÊNCIA DE ENERGIA

O modificador do Anfitrião para todos os testes de perícia baseados em Agilidade e Intelecto é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

ATO 1

O Anfitrião inicia um combate se dividindo em 5 facetas separadas: *Amphitruo*, *Aeneas*, *Liber*, *Silenus* e *Plautus*. Cada um desses possui as mesmas estatísticas que O Anfitrião, mas possuem 250 PV cada e resistência a dano 20. Além disso, cada um só pode usar habilidades e ataques que tenham seu nome. Quando todos forem destruídos, o Anfitrião retorna para sua forma única e inicia o Ato 2 (veja abaixo).

ATO 2

No segundo Ato, o Anfitrião retorna para sua forma única, com todos seus PV. Ele pode usar todas as habilidades de sua ficha, incluindo aquelas de suas cinco facetas, e pode executar 3 ações padrão por rodada, desde que sejam diferentes.

TRILHA SONORA (ATO 2)

Durante o Ato 2, a trilha sonora d'O Anfitrião toca em todo o ambiente. No início de cada turno d'O Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre 2d10 pontos de dano mental.

ROLETA MALUCA (ATO 2)

No começo do turno d'O Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre um efeito determinado aleatoriamente. Jogue 1d6 para cada ser na área; efeitos iguais são cumulativos:

- * 1 Sofre -5 na Defesa até o final da cena.
- * 2 Deve usar uma ação completa fazendo coisas sem sentido ou sofre 4d10 pontos de dano mental no final do seu turno.
- * 3 Sofre 4d20 pontos de dano de Energia.
- * 4 Sofre -20 em Pontaria até o final da cena.
- * 5 Sofre -20 em Luta até o final da cena.
- * 6 Nada acontece.

AÇÕES

PADRÃO ❖ **TEATRO (Amphitruo)**

O Anfitrião envia a imagem de um texto praticamente incompreensível para a mente do alvo, que deve decorá-lo em poucos segundos e recitá-lo perfeitamente ou sofre 10d6 pontos de dano mental (Artes DT 35 ou Vontade DT 45 evita).



Amphitruo



Aeneas

PADRÃO ❖ **QUEIMAR (Aeneas)**

O Anfitrião dispara chamas em um cone em alcance médio. Todos os seres nessa área sofrem 10d6+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 45 reduz à metade).

PADRÃO ♦ **AGREDIR (Liber)**

CORTE CAÓTICO *Corpo a corpo*

TESTE 7²⁰+45 | **DANO** 3d12+20 Energia

LIVRE ❖ **ROMANCE FORÇADO (Liber)**

Se acertar um ser com seu Golpe Caótico, o Anfitrião pode escolher outro ser que consiga ver. Os dois seres devem decidir entre si quem sofrerá o dano do ataque (isso deve ser feito antes do dano ser definido).



Liber



Silenus

PADRÃO ♦ **AGREDIR (Plautus)**

LANÇA E ADAGA *Corpo a corpo x2*

TESTE 7²⁰+45 | **DANO** 2d12+20 Energia

LIVRE ❖ **EU SOU O CAOS (Plautus)**

Se acertar um ataque de Lança e Adaga em um ser desprevenido ou flanqueado, O Anfitrião causa +4d12 pontos de dano de Energia.

PADRÃO ♦ **AGREDIR (Silenus)**

CORTE DE ÁGUA *Corpo a corpo*

TESTE 7²⁰+45 | **DANO** 5d12+20 Energia

LIVRE ❖ **AFOCAMENTO (Silenus)**

Um ser que sofre dano de Corte de Água fica asfixiado (Fortitude DT 35 evita). Um ser que esteja asfixiado dessa forma pode repetir o teste de Fortitude no fim de cada um de seus turnos; se passar, a condição termina.

MOVIMENTO ❖ **TELETRANSPORTE**

O Anfitrião se transporta para outro ponto em alcance médio.



Plautus



Anfitrião