

# KERBEROS

O cão de três cabeças, o demônio do poço, o guardião do portão do inferno. Existem poucos relatos daqueles que encontraram um kerberos dentro da Realidade. Uma besta enorme, com mais de três metros de altura e sete metros de comprimento, seis enormes patas, uma cauda, espinhos e veias saltadas por toda a sua pele vermelha carnosa e gosmenta, e três enormes cabeças com bocas asquerosas e vis, uma diferente da outra.

<b>± KERBEROS</b> <b>SANGUE</b>	<b>VD 340</b>	<b>AÇÕES</b>
------------------------------------	---------------	--------------

CREATURA • ENORME

## PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 30+20 Percepção às cegas  
**INICIATIVA** 40+15

**DEFESA** 46 | FORTITUD 50+25  
REFLEXOS 40+20  
VONTADE 30+15

**PONTOS DE VIDA** 1150 | 575 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

## ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 5 INT 0 PRE 3 VIG 5

**PERÍCIAS** ATLETISMO 50+25

**DESLOCAMENTO** 18m | 12□

## ATAQUE FLEXÍVEL

O kerberos é movido pela sede de sangue e o desejo de matar. Ele pode executar até quatro ataques por rodada, combinando ataques corpo a corpo e à distância. Entretanto, ele nunca pode executar o mesmo ataque mais de três vezes na mesma rodada.

Um kerberos só pode ser manifestado em um “Inferno” — uma área paranormal tomada pelo Sangue, com a Membrana devastada graças a brutalidades impensáveis. O kerberos, assim como na lenda grega, é o guardião de uma importante entrada, comumente protegendo a origem da distorção paranormal dessa região. Enfrentar um kerberos diretamente é praticamente suicídio, pois sua bestialidade é devastadora. Porém, o kerberos é uma criatura ilógica e não toma decisões estratégicas, apenas se voltando a proteger um ponto específico.

## PADRÃO ◆ AGREDIR

**MORDIDA** *Corpo a corpo*

TESTE 50+40 | DANO 4d12+30 Sangue

## PADRÃO ◆ AGREDIR

**DISPARO DE ESPINHOS** *Distância* ◇ MÉDIO

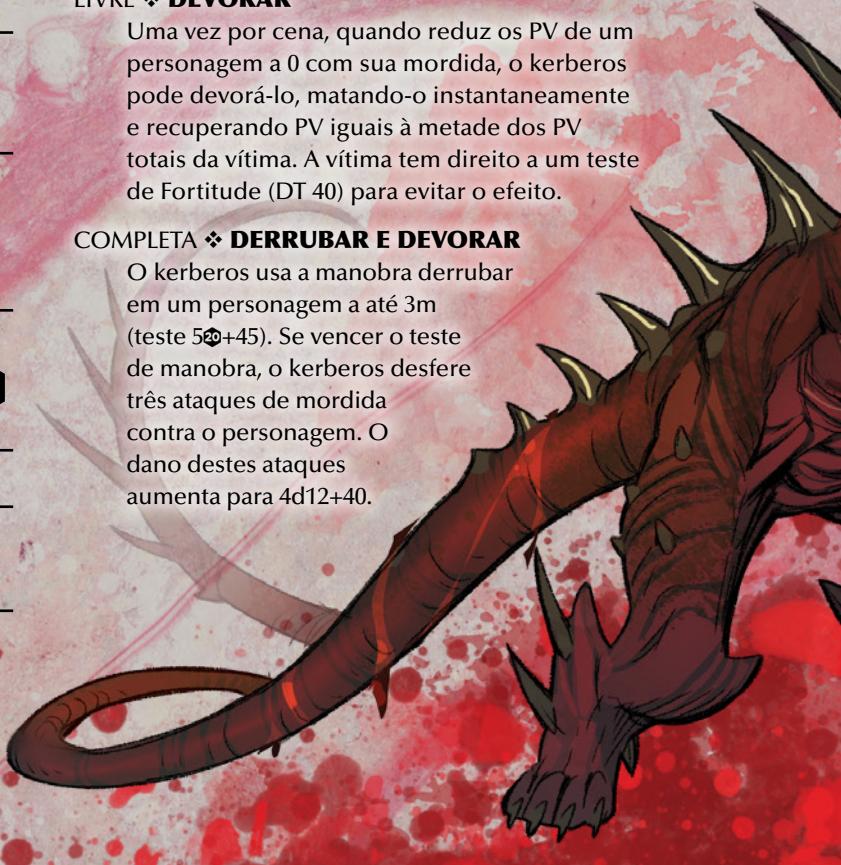
TESTE 40+35 | DANO 4d8+20 Sangue

## LIVRE ♦ DEVORAR

Uma vez por cena, quando reduz os PV de um personagem a 0 com sua mordida, o kerberos pode devorá-lo, matando-o instantaneamente e recuperando PV iguais à metade dos PV totais da vítima. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (DT 40) para evitar o efeito.

## COMPLETA ♦ DERRUBAR E DEVORAR

O kerberos usa a manobra derrubar em um personagem a até 3m (teste 50+45). Se vencer o teste de manobra, o kerberos desfere três ataques de mordida contra o personagem. O dano destes ataques aumenta para 4d12+40.





Kerberos