

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A A Irmandade do Olho do Corvo

2 Cimitarra



ITEM - ARMA
Ganhe +2  durante Encontros de Combate.

2 Cutelo



ITEM - ARMA
Ganhe +2  durante Encontros de Combate.

5 Katana



ITEM - ARMA
Ganhe +3  durante Encontros de Combate.
Cada 4 rolado ao resolver testes de  durante Encontros de Combate vale como 1 sucesso.

2 Caixa de Ferramentas



SERVIÇO
Ao receber esta carta, você pode trocá-la por três bilhetes de viagem quaisquer. Em seguida, descarte esta carta.

4 Pistolas FN-1910



ITEM - ARMA
Ganhe +4  durante Encontros de Combate.
Se tiver um Artefato, ganhe +1  durante Encontros de Combate.

Ano Novo Lunar



ITEM - MÁGICO
Ação: Gaste 3 Pistas e 1 de Vida para derrotar todos os Monstros em seu espaço.

Pedra Angular



ITEM - MÁGICO
Uma vez por turno, você pode gastar 1 Pista para obter 1 sucesso automático.

Vaso de Lopan



ITEM - MÁGICO
Uma vez por turno, você pode gastar quantas Pistas quiser para evitar uma perda equivalente de Sanidade.



 -1       

Se derrotar esse Monstro durante um Encontro de Combate, receba 1 Recurso do tipo Arma.

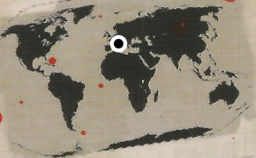
 -1     -2   

 : Se houver um investigador neste espaço, ele deve resolver um teste de . Se não passar, ele deve perder 1 de Sanidade.

ELDRITCH HORROR

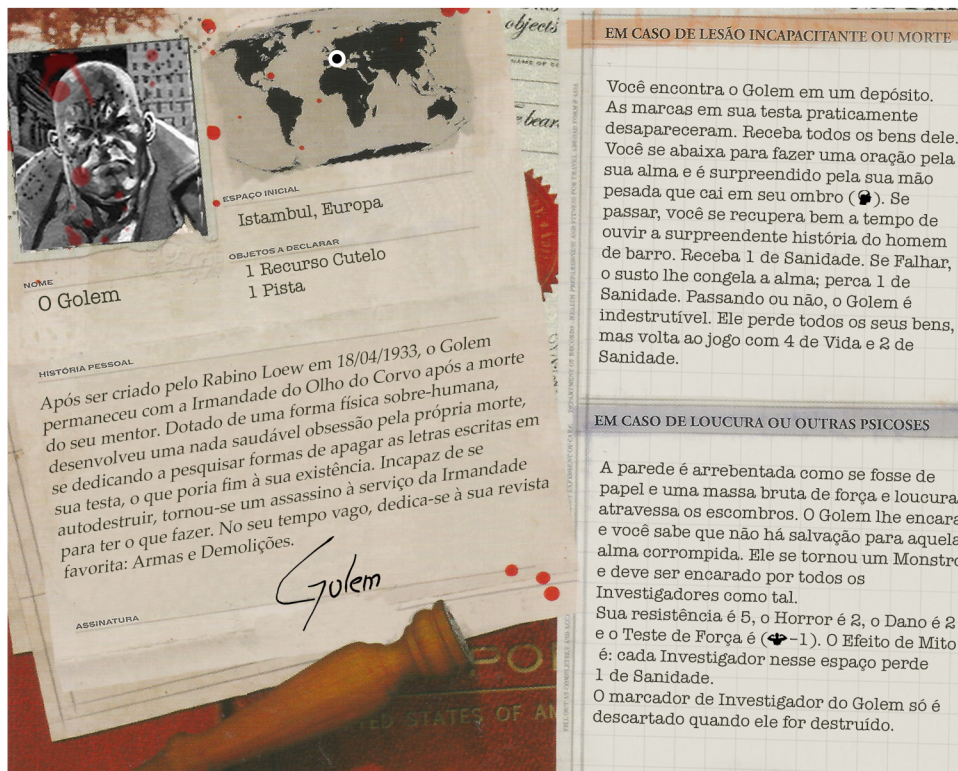
EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo

 PHOTOGRAPH OF BEARER <i>Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 11th day of January in the year 1936 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.</i>		NAME OF BEARER Padre OCCUPATION Caçador de Monstros DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES • Ação: Gaste quanto de vida quiser e retire essa mesma quantidade de vida de um Monstro em seu espaço. • Você pode rolar 1 dado extra ao resolver testes durante Encontros de Combate. <i>"Não tinha tempo para ser sutil, então invadi as casas com as armas em punho, chutando portas e quebrando janelas."</i>		
PHYSIOLOGICAL INDEX 		PSYCHOLOGICAL INDEX 		
Conhecimento 	Influência 	Observação 	Força 	Determinação 

 NOME Padre	 ESPAÇO INICIAL Roma, Itália OBJETOS A DECLARAR 1 Recurso Cruz Sagrada 1 Recurso Bíblia do Rei James	EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE Você encontra o Padre caído em uma sarjeta, rodeado por uma poça de sangue. Você o leva para o Hospital, mas não há como saber se ele irá se recuperar. Receba todos os bens dele. Antes de deixar o quarto, ele recupera os sentidos por apenas um momento e você se abaixa para ouvir o que ele tem a dizer (👁). Se passar, você descobre que o seu pai está vivo e lhe deixou vastos recursos para lutar contra o oculto; recue a Perdição em 1. Se falhar, o Padre volta a desfalecer. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.	
		EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES Próximo à cripta do cemitério, você encontra o Padre nu e balbuciando, chamando por um nome: Charlotte! Todos os seus pertences estão ao seu lado; receba todos os bens dele. Você toca em seu ombro e ele se vira com os olhos vermelhos de sangue e fúria (👁). Se passar, você consegue acalmá-lo e levá-lo para um asilo no Velho Mundo; recue a Perdição em 1. Se falhar, o Padre lhe ataca. Perca 1 Vida para derrubá-lo. O Padre é levado por enfermeiros que chegam em uma ambulância vermelha e nunca mais é visto novamente. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.	
HISTÓRIA PESSOAL Após deixar o Vaticano, o Padre se especializou na luta contra o oculto. Armado com suas duas pistolas FN-1910, de fabricação belga, meia dúzia de batinas, uma katana afiada e granadas de água benta, ele tem destruído monstros por boa parte do mundo, um pescoço cortado de cada vez. Perseguido pela sombra do pai, lutou sozinho na Segunda Guerra Mundial, atravessando campos regados de corpos frescos para destruir entidades que se refastelavam na carnificina das batalhas. Atraído para a América por um benfeitor misterioso, ele ainda busca compreender o próprio destino.		ASSINATURA 	

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo



ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo



PHOTOGRAPH OF BEARER

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 14th day of January in the year 1936 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.

NAME OF BEARER

Madame Dyer

OCCUPATION

Chefe e Manipuladora

DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES

- Ação: Gaste quanto quiser de Sanidade para receber a mesma quantidade em Pistas.

Quando gastar 1 Pista para rerrolar um dado,

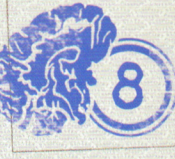
- você pode rerrolar até 2 dados.

"O seu poder é menos do que nada contra os verdadeiros inimigos. Ao enfrentá-los sozinho, você já está derrotado antes mesmo de iniciar a batalha."

PHYSIOLOGICAL INDEX



PSYCHOLOGICAL INDEX



Conhecimento



Influência



Observação



Força



Determinação





ESPACO INICIAL

Antártida

OBJETOS A DECLARAR

- 1 Recurso Pé de Coelho da Sorte
- 1 Recurso Capanga

EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE

O coração da velha madame Dyer está fazendo hora extra, enquanto os seus últimos suspiros irrompem em espasmos trêmulos. Você se aproxima de seu leito e percebe que seus pertences estão arrumados em uma prateleira. Receba todos os bens dela. Vasculhando a sua bolsa atrás de pistas de quem lhe atacou, você encontra uma caderneta repleta de símbolos estranhos (). Se passar, você consegue decifrar o código e descobre quais são os próximos passos do culto; recue a Perdição em 1. Se falhar, o conhecimento dela está perdido para sempre. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dela.

HISTORIA PESSOAL

A família Dyer sempre esteve ligada ao oculto, desde que o Professor William Dyer liderou a fatídica expedição às Montanhas da Loucura. Consumido pelos horrores absolutos que ele testemunhou na Antártida, o professor passou boa parte da sua vida circulando pelos corredores de diversos asilos. A sua única filha herdou o gosto do pai pelo estudo do sobrenatural e como líder da Irmandade do Olho do Corvo, é sua responsabilidade zelar pelo bem-estar do mundo, nem que para isso, ela precise destruí-lo.

ASSINATURA

ADyer

EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES

A loucura abraça a mente da Madame Dyer como uma velha companheira. Após tantos anos lutando contra o caos, é reconfortante se libertar do jugo da razão. Ela deixa a sede da Irmandade somente com a roupa do corpo, deixando o resto para trás. Receba todos os bens dela. Você sai em seu encalço, mas é difícil rastrear alguém que fez daquela cidade o seu lar (). Se passar, você a encontra em um parque e consegue convencê-la a ir para um asilo; recue a Perdição em 1. Se falhar, ela desaparece entre os antros da cidade e nunca mais é vista. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dela.

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo



PHOTOGRAPH OF BEARER

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 14th day of January in the year 1996 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.

NAME OF BEARER

Moura

OCCUPATION

Guerreira

DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES

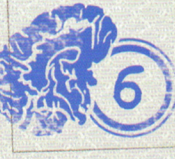
- Ação: Descarte um Item Comum do tipo Arma para derrotar imediatamente um Monstro em seu espaço.
- Sempre que derrotar um Monstro, realize uma ação extra.

"Minha cimitarra destruirá seu pescoço impuro se tentar nos trair"

PHYSIOLOGICAL INDEX



PSYCHOLOGICAL INDEX



Conhecimento



3

Influência



1

Observação



3

Força



2

Determinação



3



Nome

Moura



ESPAÇO INICIAL

Amazônia, Brasil

OBJETOS A DECLARAR

- 1 Recurso Rubi de R'lyeh
- 1 Recurso Punhal Espiritual

HISTÓRIA PESSOAL

Após vender parte da alma ao Rei Lagarto para salvar o seu povo da destruição na Espanha, Moura se apaixonou por um sacristão brasileiro e acabou enterrada com o corpo do amante por padres jesuitas no interior do Brasil. Presa por décadas, foi liberta por William Dyer e se juntou à Irmandade do Olho do Corvo. O rubi que ostenta em sua testa lhe permite contatar outras realidades e explorar sonhos e pesadelos. É capaz de regenerar partes do corpo, mas vive sob a sombra da dívida contraída com o Rei Lagarto.

ASSINATURA

Murjan-ar-Rahman

EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE

Quando você encontra Moura, ela está à beira de um colapso. Seu corpo treme e o rubi em sua testa brilha fracamente, como uma estrela moribunda. Receba todos os bens dela. Você consegue um carro, mas o único hospital da cidade é dirigido por Padre Beneditinos. Ela se recusa a receber cuidados da Igreja e você tenta convencê-la (☹️). Se passar, ela é entregue aos cuidados da equipe médica; recue a Perdição em 1. Se falhar, Moura se debate em seus braços até a morte. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dela.

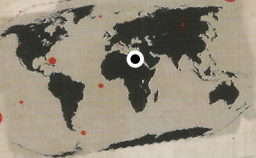
EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES

O rubi na testa de Moura brilha como um pequeno vulcão. Na penumbra, você vê a silhueta do Rei Lagarto se mesclando às sombras da Princesa. Ele retornou para cobrar a sua dívida. Receba todos os bens dela antes de tocá-la; sua alma é transportada para o interior do rubi e você precisa lutar para manter a sanidade (☹️). Se passar, você consegue afastar o Rei Lagarto e Moura é internada em um asilo. Se falhar, perca 1 de Sanidade enquanto vê Moura permanecer presa dentro da pedra rubra. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dela.

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo

 BIOGRAPH OF BEARER <i>Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 14th day of January in the year 1906 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.</i>		NAME OF BEARER Abdul Alhazred		
		OCCUPATION O Arquivista		
		DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES • Ação: Gaste quantas Pistas quiser para que um investigador em seu espaço recupere essa mesma quantidade em Sanidade. • Uma vez por turno, você pode gastar 1 de Sanidade para realizar uma Ação extra. <i>"A chave para o oculto reside no endurecimento da alma."</i>		
		PHYSIOLOGICAL INDEX 	PSYCHOLOGICAL INDEX 	
Conhecimento 	Influência 	Observação 	Força 	Determinação 

 NOME Abdul Alhazred		 ESPAÇO INICIAL Pirâmides (Egito)	
		OBJETOS A DECLARAR 1 Recurso Cultes des Goules 1 Feitiço Abasteça a Mente	
HISTÓRIA PESSOAL Abdul Alhazred nasceu nas areias escaldantes do Rub' al-Khali, o Grande Vazio. Filho do principal ulemá da tribo Al Murrah, ele acabou emigrando para os Estados Unidos após a sua família ser dizimada durante a luta contra os otomanos. Ao investigar tomos antigos na biblioteca de Harvard, descobriu semelhanças entre as previsões cataclísmicas profetizadas por sábios de várias partes do planeta. Sua dissertação foi recusada pelos acadêmicos, mas chamou a atenção de Madame Dyer, que o contratou. Enquanto cataloga os artefatos da biblioteca arcana da Irmandade, sonha em escrever o livro definitivo sobre o oculto.			
ASSINATURA 		EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE Abdul balbucia frases incompreensíveis enquanto os médicos lutam para baixar a sua febre. Receba todos os bens dele. Os seus ferimentos não cicatrizam como deveria e você teme que ele tenha sido envenenado. Você precisa descobrir o que houve (☹). Se passar, você consegue distinguir algumas palavras em árabe que revelam a origem da enfermidade; recue a Perdição em 1. Se falhar, não há mais nada a fazer por ele, a não ser rezar. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.	
		EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES O psiquiatra lhe entrega uma caixa com todos os pertences de Abdul que ele trazia consigo quando foi internado. Receba todos os bens dele. O médico lhe segura por um momento, antes de abrir a porta: "Prepare-se para o pior". Abdul riscou a parede e o chão com letras e símbolos arcanos, incapaz de parar mesmo para comer ou dormir. Você tenta descobrir algo no meio daquela loucura (☹). Se passar, você descobre a mensagem oculta; recue a Perdição em 1. Se falhar, o conhecimento inestimável de Abdul está perdido para sempre. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.	

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo



PHOTOGRAPH OF BEARER

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 14th day of January in the year 1926 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.

NAME OF BEARER

Humphrey Lovecraft

OCCUPATION

O Estudioso

DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES

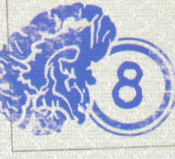
- Ação: Gaste 3 Pistas e 1 de Sanidade para descartar 1 Monstro em qualquer espaço.
- Quando fechar um Portal durante qualquer Encontro, ganhe 1 Pista extra.

"Eles são fanáticos e querem libertar o seu deus degenerado"

PHYSIOLOGICAL INDEX



PSYCHOLOGICAL INDEX



Conhecimento	Influência	Observação	Força	Determinação
 4	 1	 2	 1	 3



ESPAÇO INICIAL

Arkham (Estados Unidos)

OBJETOS A DECLARAR

- 1 Recurso Necronomicon
- 1 Recurso Amuleto de proteção

NOME

Humphrey Lovecraft

HISTÓRIA PESSOAL

Nascido em Nova Orleans, Humphrey Lynns se tornou de forma clandestina, quando estava à beira da morte. Durante os anos em que viveu com H.P. Lovecraft, estudou os tomos arcanos que o escritor acumulava durante toda a sua vida. Convicto de que os monstros que assombravam os pesadelos do "pai" eram reais, procurou ajuda após a sua morte e foi recrutado pela Madame Dyer. Com a ajuda da Irmandade, espera evitar o terrível futuro que o seu pai previu para a humanidade.

ASSINATURA

H. Lovecraft

EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE

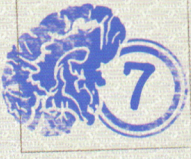
Você encontra Humphrey sentado em um banco da praça, em choque. Há marcas de queimadura em todo o seu corpo e o rapaz balbucia de forma descontrolada. Receba todos os bens dele. Você precisa levá-lo para um hospital o mais rápido possível. Se passar, ele recebe os cuidados médicos necessários para que não morra imediatamente. Por um momento, ele ergue o braço e aponta a sua caderneta de anotações. Ali, há passagens que podem orientá-lo para as lutas futuras; recue a Perdição em 1. Se falhar, o rapaz morre em seus braços. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.

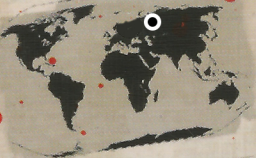
EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES

Humphrey lutou durante toda a vida contra os pesadelos que pareciam irradiar da presença do "pai" e do seu trabalho. Incapaz de ver seus sonhos se tornarem realidade, ele sucumbe durante uma noite de meditação particularmente intensa. Você o encontra no meio de um pentagrama riscado no chão; receba todos os bens dele. Com cuidado, você tenta reanimá-lo. Se passar, ele compartilha com você o que aprendeu do outro lado do Portal antes de desfalecer; recue a Perdição em 1. Se falhar, você perde 1 de Sanidade ao vê-lo arrancar os próprios olhos antes de morrer. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dele.

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo

NAME OF BEARER				
Cláudia Tesla				
OCCUPATION				
A Engenheira				
DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES				
• Ação: Cada investigador em seu espaço pode rerrolar 1 dado em qualquer ação executada. • Você sempre pode se deslocar 2 espaços para cada bilhete de Viagem gasto.				
<i>"Há duas maneiras de fazer uma máquina funcionar: consertando ou chutando. Nem sempre é fácil escolher a opção correta."</i>				
PHYSIOLOGICAL INDEX	PSYCHOLOGICAL INDEX			
				
STATISTICS				
Conhecimento	Influência	Observação	Força	Determinação
				

EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE	
 NOME Cláudia Tesla	 ESPAÇO INICIAL Rússia central (Espaço 16)
OBJETOS A DECLARAR 1 Recurso Assistente Pessoal 1 Recurso Arma de raios	
HISTÓRIA PESSOAL	
Cláudia Tesla cresceu ouvindo as histórias sobre o seu tio, Nikola Tesla, que morrera nos Estados Unidos. Interessada em máquinas e ferramentas desde pequena passava mais tempo na garagem do pai do que na escola e quase acabou expulsa. Seu pai, um policial na Iugoslávia, foi morto enquanto tentava interromper o sacrifício de uma jovem por um grupo de Cultistas. Sem a mãe, perdida para um câncer dois anos antes, ela emigrou para os Estados Unidos atrás do sonho do tio, mas acabou sendo recrutada pela Madame Dyer, que lhe prometeu vingança contra os assassinos do pai. <i>Cláudia Tesla</i>	
EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES	
Você encontra todos os pertences de Cláudia atirados no corredor da sede da Irmandade do Olho do Corvo. Receba todos os bens dela. Da cozinha, o som terrível de algo sendo espancado chama a sua atenção. Cláudia está atacando um pedaço de carne com uma faca afiada, furando e retalhando com uma fúria assassina. Você tenta acalmá-la. Se passar, ela larga a faca e segue com você para o hospital; recue a Perdição em 1. Se falhar, ela lhe ataca e você gasta 1 de Vida para arrancar a faca das mãos da garota. Passando ou não, descarte o marcador de Investigador dela.	

