

ELDRITCH HORROR

EXPANSÃO NÃO OFICIAL PARA A Irmandade do Olho do Corvo



NAME OF BEARER
O Golem

OCCUPATION
Assassino e Suicida

DISTINGUISHING FEATURES AND ABILITIES

- **Ação:** Gaste uma Pista para que um Monstro em seu espaço perca 1 de Vida.
- Você não pode receber uma Condição de Lesão a menos que opte por isso.

*"Não gosto de Padres. Não gosto de Demônios.
Não gosto de humanos."*

PHYSIOLOGICAL INDEX **8**

PSYCHOLOGICAL INDEX **4**

Conhecimento **1**

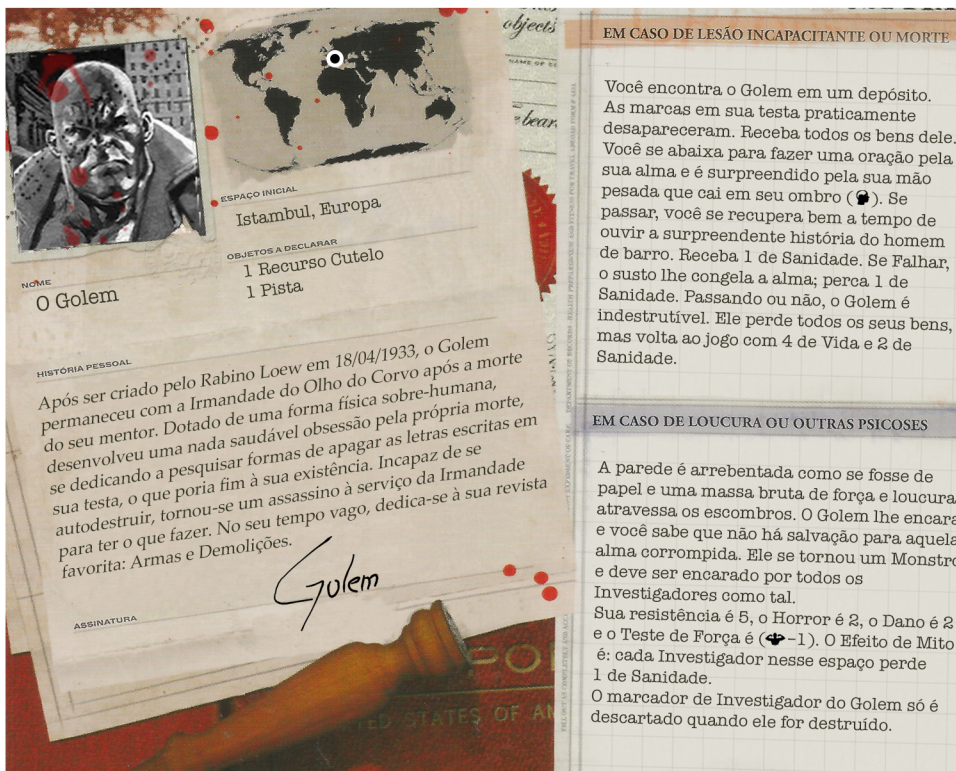
Influência **2**

Observação **1**

Força **4**

Determinação **4**

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 17th day of January in the year 1933 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.



O Golem

ESPAÇO INICIAL
Istambul, Europa

OBJETOS A DECLARAR
1 Recurso Cutelo
1 Pista

HISTÓRIA PESSOAL
Após ser criado pelo Rabino Loew em 18/04/1933, o Golem permaneceu com a Irmandade do Olho do Corvo após a morte do seu mentor. Dotado de uma forma física sobre-humana, desenvolveu uma nada saudável obsessão pela própria morte, se dedicando a pesquisar formas de apagar as letras escritas em sua testa, o que poria fim à sua existência. Incapaz de se autodestruir, tornou-se um assassino à serviço da Irmandade para ter o que fazer. No seu tempo vago, dedica-se à sua revista favorita: Armas e Demolições.

ASSINATURA
Golem

EM CASO DE LESÃO INCAPACITANTE OU MORTE

Você encontra o Golem em um depósito. As marcas em sua testa praticamente desapareceram. Receba todos os bens dele. Você se abaixa para fazer uma oração pela sua alma e é surpreendido pela sua mão pesada que cai em seu ombro (☛). Se passar, você se recupera bem a tempo de ouvir a surpreendente história do homem de barro. Receba 1 de Sanidade. Se Falhar, o susto lhe congela a alma; perca 1 de Sanidade. Passando ou não, o Golem é indestrutível. Ele perde todos os seus bens, mas volta ao jogo com 4 de Vida e 2 de Sanidade.

EM CASO DE LOUCURA OU OUTRAS PSICOSES

A parede é arrebatada como se fosse de papel e uma massa bruta de força e loucura atravessa os escombros. O Golem lhe encara e você sabe que não há salvação para aquela alma corrompida. Ele se tornou um Monstro e deve ser encarado por todos os Investigadores como tal. Sua resistência é 5, o Horror é 2, o Dano é 2 e o Teste de Força é (☛-1). O Efeito de Mito é: cada Investigador nesse espaço perde 1 de Sanidade. O marcador de Investigador do Golem só é descartado quando ele for destruído.