



HEART: A CIDADE ABAIXO

Ficha de Entranhador

Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

RETRATO

CLIQUE AQUI PARA PÔR A IMAGEM

NOME

1 ANCESTRALIDADE

2 CHAMADO

3 CLASSE

SANGUE

ESTRESSE

PROTEÇÕES

MENTE

ECO

SORTE

SUPRIMENTOS

MARCOS ATIVOS

1

2

PERÍCIAS

TALENTOS

☐ COMPELIR

☐ ENTRANHAR

☐ DISCERNIR

☐ PERDURAR

☐ EVITAR

☐ CAÇAR

☐ MATAR

☐ CONSERTAR

☐ ESGUEIRAR

DOMÍNIOS

TALENTOS

☐ AMALDIÇOADO

☐ DESOLADO

☐ REFÚGIO

☐ OCULTISTA

☐ RELIGIOSO

☐ TECNOLÓGICO

☐ ENTRANHADO

☐ SELVAGEM

EQUIPAMENTO

ITEM

DADO

BUGIGANGAS

ITEM DO CHAMADO

HABILIDADES

DA CLASSE • BÁSICAS

DO CHAMADO • BÁSICA

MAIOR

MENORES

AVANÇOS • O QUE O CORAÇÃO TE DER

DERRADEIRA

TRAUMA

O TRAUMA É O QUE ELE
FAZ

RESISTÊNCIA

MEN.

MAI.

RECURSOS

RECURSO É O QUE ELE TEM DE
ESPECIAL

DADO

DOMÍNIO



O que o Coração já sabe de você

DE ONDE VOCÊ VEM

A pergunta da sua ancestralidade, e a sua resposta.

POR QUE VOCÊ DESCEU

As perguntas do seu chamado que são só suas, e as respostas.

PARA O EPISÓDIO O

As perguntas que envolvem outro entranhador. Anote aqui; elas se respondem na mesa, em flashback.

APARÊNCIA

Como a mesa te enxerga: o corpo, a roupa e um detalhe que ninguém esquece.

VÍNCULOS

No máximo três. Ao visitar um vínculo, passe até 1D8 de estresse para ele.

QUEM OU O QUÊ, E ONDE

ESTRESSE

_____	_____
_____	_____
_____	_____

CONEXÕES

Entranhas que o grupo já abriu: a próxima viagem por elas fica mais fácil.

ASSOMBROS CONHECIDOS

Sem assombro, Eco e Sorte não se curam. Cada uso é uma marca; com seis, o dado de recuperação sobe um passo.

PONTO DE REFERÊNCIA

O ASSOMBRO

RECUPERA

MARCAS

_____	_____	_____	□□□□□□
_____	_____	_____	□□□□□□
_____	_____	_____	□□□□□□



O que você **anota** pelo caminho

ANOTAÇÕES

Nomes, lugares, dívidas, rumores.

O TESTE

Monte o pool de dados: 1D10, mais 1D10 pela perícia, pelo domínio e pela maestria que servirem. Arriscada tira o maior dado; Perigosa, os dois maiores. Vale o maior que sobrar. Pool zerado: role 1D10 seco, e só o 10 salva, pela metade.

O RESULTADO

1 falha crítica, estresse em dobro **2-5** falha, sofre estresse **6-7** consegue, mas sofre estresse **8-9** consegue **10** crítico, o estresse causado sobe um passo

O TRAUMA

A cada estresse sofrido, o mestre rola 1D12 contra o estresse total. Maior, nada. Igual ou menor: de 1 a 6, trauma Menor; de 7 a 12, trauma Maior. Dois Maiores podem virar um Crítico, e o Crítico encerra a história da personagem.

Mais Heart, em português, no portal do Mestre Saveta

Notícias, colas de mesa e a série da nossa campanha na Cidade Abaixo.

NOTÍCIAS

MESTRESAVETA.COM