



HEART: A CIDADE ABAIXO • GUIA DO JOGADOR

Criando seu Entranhador

Oito passos, uma escolha por página. Leia as opções, escolha ali mesmo e anote na Ficha de Entranhador. Sem pressa: o Coração espera.



Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

ANTES DE DESCER

Olá, entranhadores! Este guia mostra o caminho para criar seu personagem de Heart, uma escolha por página. Leia com calma e escolha sem medo.

Aqui, personagem sofre, muda e às vezes morre, e isso faz parte da graça.

Nos vemos lá embaixo. **Mestre Saveta**





ANTES DE COMEÇAR

O caminho até a mesa

Todo entranhador é três escolhas: ancestralidade, chamado e classe. O resto sai delas.

- 1** **Ancestralidade**
Drow, humano, elfir ou gnoll.
- 2** **Chamado**
A obsessão que te puxa para baixo.
- 3** **Classe**
O que ainda te mantém vivo.
- 4** **Habilidades**
Uma maior e três menores.
- 5** **Equipamento**
Uma opção da sua classe.



O caminho até a mesa

6 Marcos

Dois para a primeira sessão.

7 Perguntas

As do seu chamado; as de grupo, com a mesa.

8 Detalhes

Nome, aparência e retrato.

Deixe a **Ficha de Entranhador** aberta. O selo  na **ficha** ao lado de cada escolha diz em que campo anotar. Os passos acima e as cartas de escolha são links: é só tocar. No rodapé,  volta e **próxima** → segue.

As regras completas de cada classe e chamado estão no livro **Heart: a Cidade Abaixo**, da New Order. Aqui você escolhe; lá você aprofunda.

Prefere começar jogando? Peça ao seu mestre um entranhador pronto. Dá para trocar por um seu depois.

Um truque da mesa do Mestre Saveta: as perguntas do chamado que envolvem outro personagem rendem mais jogadas como flashback na primeira sessão do que respondidas no papel.



De onde você vem

Nenhuma das quatro muda as regras: a escolha é só de história.

Pegue a que combina com a pessoa que você imaginou e fuja da caricatura. Toque numa para ver os detalhes e os nomes.

NA FICHA • ANCESTRALIDADE



Drow



Humano



Elfir



Gnoll



Drow

São o povo mais numeroso em volta do Coração e vivem em Pináculo sob o jugo dos elfir.

NA FICHA • ANCESTRALIDADE

Como parecem: Elfos de pele e cabelos em tons monocromáticos, como se tivessem saído de uma gravura em preto, branco e cinza. Evitam o sol, ao qual são muito sensíveis, e aparecem bem à vontade na penumbra.

São o povo mais numeroso em volta do Coração e vivem em Pináculo sob o jugo dos elfir. Poderiam passar dos cem anos, mas a vida lá em cima faz poucos chegarem aos 50. Muitos descem para fugir da Cidade Acima ou para ter, enfim, algo seu; outros seguem mapas incompletos atrás da Lua Abaixo, cansados da religião oficial. E sim: drows botam ovos, de casca carnuda e do tamanho de um punho.



Drow

RESPONDA A UMA

NA FICHA · DE ONDE VOCÊ VEM

- Você nasceu na Cidade Acima e cumpriu a servidão: quatro anos de trabalho forçado para os elfir. Que tarefa impuseram a você?
- Sua terra natal é a Cidade Abaixo. Onde mora sua família, e a quem ou a quem ela presta culto?
- Você veio de longe: do deserto de Aliquam, das encostas perigosas de Nujab ou do labirinto das Nações Natais. Qual é sua terra, e por que a deixou?

Como se chamam: Francês antigo ou haitiano, com uma ou outra letra trocada. Os marcados com * são exemplos do livro.

NOMES

NA FICHA · NOME

MASCULINOS

FEMININOS

Damon*

Therese*

Asseyon*

Ypolita*

Toussen

Livrade*

Evrart

Ysoline

Jehain

Gherlaine

Aubrec

Mahaud

Dessalin

Clervie

Maurel

Aloyse

Crestien

Nanonne

Hyppolet

Sevrinne





Humano

Vieram das ilhas espalhadas pelos Reinos Orientais com tecnologia obtida por engenharia reversa, e querem vendê-la a quem der o maior lance.

✂ NA FICHA • ANCESTRALIDADE

Como parecem: Gente comum de vida curta e marcada por doença e ferimento, com cara de viajante, engenheiro ou mercenário. Os cardinatos, humanos nascidos há gerações no Coração, já não se parecem nada com os da superfície.



Humano

Vieram das ilhas espalhadas pelos Reinos Orientais com tecnologia obtida por engenharia reversa, e querem vendê-la a quem der o maior lance. Carregam, com alguma razão, a fama de cavoucar a terra atrás de relíquias antigas. Foram eles que descobriram como processar o pinacarvão, o que fez disparar a fabricação de armas. Com política esperta, fortunas feitas nessas descobertas e disposição para qualquer serviço bem pago, ganharam uma cadeira no Conselho, o órgão que governa a Cidade Acima. Para os elfos, vivem pouco e com intensidade: morrem por volta dos 60, muitas vezes de doença ou ferimento.

RESPONDA A UMA

🔍 NA FICHA · DE ONDE VOCÊ VEM

- Você chegou dos Reinos Orientais a Pináculo sem nada além da roupa e de um sonho de aventura e lucro. O que deu errado?
- Uma escola de magia ou de engenharia reversa expulsou você por ideias e práticas nada ortodoxas. O que você aprontou?
- Sua família é cardinata há três gerações, e você já não lembra em nada um humano da superfície. Que ideia errada as pessoas costumam ter a seu respeito?

Como se chamam: Galês, córnico e, por algum motivo, grego. Os marcados com * são exemplos do livro.



Humano

NOMES

🔍 NA FICHA · NOME

MASCULINOS

FEMININOS

Josef*

Morwen

Dolwyn*

Eluned

Urwain*

Angharad

Raffid*

Rhosyn

Whent*

Tamsin

Gwillam

Demelza

Leandros

Kerensa

Cadoc

Eirene

Petroc

Xanthe

Theodoros

Kallisto





Elfir

Mandam na Cidade Acima e vivem num luxo exagerado em Amaranto, seu palácio congelado; lá, governam com crueldade e capricho, só em benefício próprio.

NA FICHA • ANCESTRALIDADE

Como parecem: Figuras altíssimas, de uma elegância quase irreal. Na Cidade Acima cobrem o rosto com máscaras para que os inferiores não o vejam; no Coração, só os mais tradicionalistas ainda as usam.



Elfir

Mandam na Cidade Acima e vivem num luxo exagerado em Amaranto, seu palácio congelado; lá, governam com crueldade e capricho, só em benefício próprio. Alguns largam o poder atrás de sentido na cidade sem lei lá embaixo; outros vão atrás de segredos sombrios ouvidos em salões perfumados. Dizem que esticam a vida sem limite com rituais e cirurgias estranhas. Quem desce sabe que perde toda a autoridade ao passar por Detricto, e a maioria já se acostumou: o Coração não faz distinção entre ninguém.

RESPONDA A UMA

NA FICHA · DE ONDE VOCÊ VEM

- Você continua usando sua máscara. Como ela é, e por que você não a tira?
- Um vexame social desastroso arruinou o nome da sua família. O que fizeram?
- Você se apega a um luxo que mantém seu equilíbrio: um hábito, um jeito de se vestir, uma droga, ou algo assim. Qual é?

Como se chamam: Uma sequência de imagens poéticas, quase um haicai. No dia a dia se usa só um pedaço: Cinza-Sobre-a-Neve vira Cinza. Os marcados com * são exemplos do livro.



NOMES (ELFIR NÃO TÊM GÊNERO)

NA FICHA · NOME

NOMES

NOMES

Colhe-o-Coração-Partido-da-Primavera*

Pérola-no-Pulso-do-Rio

Cinza-Sobre-a-Neve*

Garça-Sob-a-Chuva-Fina

Os-Fiéis-Incontáveis*

Âmbar-Guarda-a-Vespa

Tinta-Inunda-a-Veia*

Silêncio-Depois-do-Trovão

Orvalho-Sobre-a-Lâmina

Pétala-no-Poço-Escuro

Lua-Afoga-o-Lírio

Vela-Diante-do-Espelho

Sal-na-Última-Rosa

Brasa-no-Fundo-da-Taça

Sino-Quebrado-ao-Entardecer

Neve-Cobre-a-Espada

Fumaça-Entre-os-Juncos

Folha-Cai-no-Lago-Parado

Geada-no-Beiral

Ferrugem-no-Portão-de-Ouro





Gnoll

Vêm do sul e vivem em guerra contra os elfir; como são proibidos em Pináculo, muitos se escondem na Cidade Abaixo.

NA FICHA • ANCESTRALIDADE

Como parecem: Corpo inteiro coberto de pelagem e cabeça de hiena. Alguns cultivam um visual ameaçador de propósito; a maioria se apresenta sem essa pose.



Gnoll

Vêm do sul e vivem em guerra contra os elfir; como são proibidos em Pináculo, muitos se escondem na Cidade Abaixo. Seu império, com capital em Al'Mará, cresceu sobre um saber avançado de demonologia e mecânica, e contam histórias de djinni presos em esferas de latão movendo máquinas estranhas. No fundo do Coração, onde as realidades ficam finas, fazem milagres de mecanocultismo, e máquinas antigas zumbem escondidas à espera de quem as ache. A fama de guerreiros ferozes é, em boa parte, propaganda elfir: não são mais violentos que os outros povos. Alguns exploram essa imagem e se fazem assustadores; a maioria só quer paz.

RESPONDA A UMA

NA FICHA · DE ONDE VOCÊ VEM

- Você desceu ao Coração atrás de algo específico. Veio com uma equipe ou por conta própria, e achou o que buscava?
- Você escapou de Pináculo: prisioneiro de guerra em fuga, refugiado ou agente em missão secreta. Do que mais sente falta na superfície?
- Sua terra natal é aqui embaixo. Que imagem você cultiva para impressionar, surpreender ou intimidar os outros?

Como se chamam: Nome do Oriente Médio, da terra natal, ou a tradução dele para a língua local, com dois substantivos juntos. Os marcados com * são exemplos do livro.



Gnoll

NOMES

🔍 NA FICHA · NOME

MASCULINOS

FEMININOS

Brakesh*

Ahkoura*

Rahman*

Nazira

Dris*

Samira

Majyd*

Layla

Kadeem

Farida

Tarik

Zaynab

Hakim

Amira

Yussef

Vidro-de-Rosa*

Madeira-de-Breu*

Ferro-de-Lua

Olho-Vermelho*

Cinza-de-Tâmara



Por que você desceu

O chamado é a obsessão que te leva cada vez mais fundo.

Cada um traz uma habilidade básica, uma lista de marcos para avançar e perguntas que amarram você ao grupo. Toque num para ver.

NA FICHA • CHAMADO



Aventura



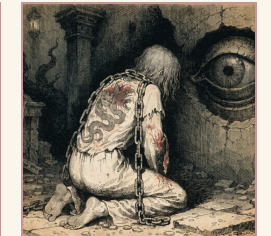
Cardicanto



Forçado



Iluminação



Penitente



Aventura

Você desceu atrás de perigo, emoção e de uma vida que valha virar lenda.

NA FICHA • CHAMADO

Como parece: Uma figura de silhueta ousada na beira de um abismo vermelho, cachecol colorido ao vento, pronta para saltar. Ao fundo, pessoas de um refúgio erguem canecas em sua homenagem.

A vida na superfície ficou sem graça para você. No Coração, onde nem as leis da sociedade nem as da natureza valem muito, você enfim pode ser quem é. Você quer feitos grandes, nome conhecido e histórias contadas nas tavernas. Corre para o perigo porque é lá que se sente vivo.





Cardicanto

Os sonhos com o Coração chamaram você, e você desce cada vez mais fundo atrás de revelações.

NA FICHA • CHAMADO

Como parece: Uma pessoa adormecida, flutuando sobre um abismo carmesim que pulsa como um órgão vivo, com raízes vermelhas subindo até seu peito. Os olhos, embora fechados, parecem ver.

Há anos você sonha com um paraíso vermelho e úmido que brilha lá embaixo. Esses lampejos de saber deixaram você meio louco, o bastante para mergulhar no labirinto da Cidade Abaixo atrás de verdades mais profundas. O Coração parece reconhecer você, e você quer entender o motivo. Seu caminho termina em fusão com ele ou em ruptura.





Forçado

Você não queria descer ao Coração, mas alguém obriga você, e você cumpre as ordens como pode.

NA FICHA • CHAMADO

Como parece: Uma figura curvada presa por uma corrente que sobe até mãos invisíveis no alto, com um selo de ferro marcado no peito. A outra mão, escondida, segura uma faca.

Você é prisioneiro, iniciado de um culto ou vítima de chantagem. Seus mestres têm poder sobre você e mandam você para baixo com tarefas. Você obedece, se rebela às escondidas ou usa o nome deles em proveito próprio. No fim, ou se livra deles ou se vinga.



Iluminação

Você persegue algo impossível, e os pedaços do saber de que precisa estão no Coração.

NA FICHA • CHAMADO

Como parece: Uma estudiosa de olhar febril, lente de aumento na mão, cercada de livros abertos e anotações, iluminada por um brilho vermelho que vem de uma fenda no chão. Ao fundo, uma torre misteriosa se ergue na escuridão.

Todo mundo disse que seu projeto era impossível, e você nunca ligou para isso. Você caça segredos enterrados no fundo da terra, certo de que o Coração tem as respostas que procura. Pagará o preço que for para obtê-las. No fim, ou usa o segredo final para cumprir sua tarefa, ou o destrói para que ninguém mais o conheça.





Penitente

Você falhou com sua ordem, outros pagaram por isso, e agora busca expiar a culpa pelo sacrifício.

NA FICHA • CHAMADO

Como parece: Uma figura de joelhos, com correntes pesadas nos ombros e uma tatuagem ainda cicatrizando que mostra seus pecados. À frente, um olho vigilante de bronze a observa.

Por descuido, covardia ou maldade, você traiu a confiança da sua ordem e causou a ela um grande mal. Tomado pela culpa, jurou reparar o erro descendo ao Coração e agindo a serviço dela. Você ajuda, protege, se castiga e enfrenta os inimigos da ordem. No fim, ou alcança o perdão de verdade, ou trai a ordem outra vez, agora de propósito.





PASSO 3 DE 8

O que te mantém vivo

A classe dá de saída uma perícia, um domínio, um recurso e a habilidade básica. Toque numa para conhecer.

NA FICHA • CLASSE



Apiarca



Bruxuleante



Carníface



Herege



Incarnadino



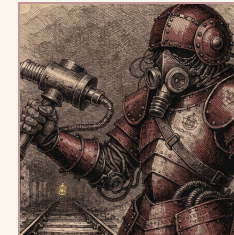
Mortívago



Narcomago



Sabujo



Vermisário



↩ OS OITO PASSOS



PASSO 3 • CLASSE

Apiarca

Ocultista que hospeda no próprio corpo a Colmeia, uma mente coletiva de abelhas de cristal, para impor ordem ao caos do Coração.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Pessoa de postura rígida e limpa demais para o lugar, com abelhas cristalinas cobertas de sigilos saindo do nariz, das mangas e da gola, e manchas de favo de cera sob a pele. Carrega ferramentas de apicultor, um fumigador ou um fuzil longo, e um pote de vidro com uma rosa vermelha pulsante.



↩ OS OITO PASSOS

↩ AS CLASSES

PRÓXIMA: BRUXULEANTE →

Apiarca

O apiarca pertence a uma pequena seita que aceitou dentro de si a Colmeia, uma consciência vinda de fora deste mundo e cultivada no Pináculo. Cento e vinte abelhas com glifos subiram pelo nariz dele e trocaram órgãos por réplicas de cera, e desde então a loucura escoou dele para o enxame. Seu poder é magia de ordem e caos: estabilizar a sorte, consertar o que quebra, blindar o corpo com cera. Numa entranha, ele manda o enxame atacar, enxerga pelos olhos das abelhas e trata o Coração como uma praga a ser contida.





Bruxuleante

Portador de uma doença do sangue que o prende ao Coração, dá magia visceral e esconde uma forma verdadeira monstruosa.

✂ NA FICHA • CLASSE

Como parece: Figura de ar aristocrático e decadente, com lenço de seda puído e joias gastas, veias escuras saltando sob a pele pálida. Por trás, sugira a forma verdadeira como um borrão de silhuetas animais sobrepostas, um horror que parece trocar de quadro como num zootrópio.



Bruxuleante

Bruxuleantes carregam uma doença que corre no sangue e amarra a pessoa à Cidade Abaixo, tornando-a parte de algo maior. Cada cepa tem linhagem e história próprias, passadas de mestre para discípulo há séculos, e quem a carrega é tratado ao mesmo tempo como nobre e como enviado do Próprio Coração. O centro desse povo é Sagra, uma vila decadente dentro de uma catedral queimada. Numa entranha, o bruxuleante troca estresse por poder com o Crisol, conjura feitiços de sangue e, quando a coisa aperta, assume sua forma verdadeira de horror bestial.





PASSO 3 • CLASSE

Carníface

Caçadora que muda de forma e come a carne das presas, ou qualquer coisa ao alcance, para tomar o poder delas.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Caçadora de aparência selvagem, com chifres tortos, olhos totalmente negros e pele marcada de cicatrizes e suturas de tripa, vestindo amuletos de osso. Traz faca de caça e cutelo ou um arco enorme, e um coração ainda pulsante pendurado no cinto.



↩ OS OITO PASSOS

↩ AS CLASSES

PRÓXIMA: HEREGE →

Carníface

Carnífaces são gente das margens que não suporta o jugo da civilização e fez do Coração sua casa; são as primeiras a pisar em cada câmara nova da Cidade Abaixo. O corpo delas muda: algumas buscam isso com cirurgias ou comendo feras do Coração, outras resistem, mas o Coração as refaz de qualquer jeito, com chifres, olhos negros e sentidos estranhos. O poder vem de comer: cada recurso devorado empresta seus domínios, e quanto mais fundo elas descem, mais resistentes ficam. Numa entranha, são o guia do grupo, a rastreadora e a fera da linha de frente.





PASSO 3 • CLASSE

Herege

Devoto da Lua Abaixo, a face subterrânea da deusa Damnou, que converte a fé em milagres estranhos.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Drow ou convertido coberto de símbolos proibidos: joias com olhos, correntes sagradas que lembram as amarras da deusa, piercings de prata lunar e livros de escrituras pendurados. Carrega uma vela de chama prateada e, conforme a escolha, um braseiro de pinacarvão, um cajado ou pistola e lâmina.



↩ OS OITO PASSOS

↩ AS CLASSES

PRÓXIMA: INCARNADINO →

Herege

Há dois séculos a Igreja da Lua foi banida da Cidade Acima; os fiéis fugiram para o Coração e lá encontraram uma comunhão mais funda com Damnou, a deusa da lua tripartida dos drow. Você herdou essa fé dos refugiados ou se converteu há pouco, e tira seu poder da devoção e dos segredos das rainhas que vivem nas profundezas. Na entranha, você é o sacerdote do grupo: cura feridas do corpo e da mente, protege os aliados, fareja mentiras e, quando precisa, empunha a fúria da deusa por meio de juramentos.





Incarnadino

Devedor tão afundado que Incarne, o Deus Escarlata da Dívida, tomou sua alma e o marcou como seu clérigo.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Figura endividada e esvaziada, com uma marca a ferro no peito sobre o coração e uma aliança de casamento de segunda mão. Quando se paramenta, veste os trajes sagrados de Incarne cobertos de símbolos, livros-razão e moedas recém-cunhadas, com uma lâmina de gancho à cintura.



Incarnadino

Você pegou tanto emprestado, de dinheiro a tempo e confiança, que chamou a atenção de Incarne; um dia acordou e sua vida tinha sido repartida entre credores invisíveis: casa, bens, lembranças, parentes e até sentimentos. Ficou só uma marca a ferro sobre o coração, e com ela poderes para enrolar os outros em dívida. Veio ao Coração atrás de sentido, fortuna ou esquecimento. Na entranha, você negocia, rouba, apunhala pelas costas, manipula a sorte guardando dados para depois e faz crescer uma rede de santuários do seu deus.





PASSO 3 • CLASSE

Mortívago

Alguém que morreu, não ficou morto e agora anda entre os vivos e os mortos acompanhado da própria morte.

✂ NA FICHA • CLASSE

Como parece: Pessoa marcada por já ter morrido, sempre seguida por uma figura espectral, a própria morte, cuja aparência o jogador define. Leva uma sacola de dentes curiosos, trajes e fumaça rituais e, conforme a escolha, um fuzil de caça, um montante ou uma lâmina ritualística.



↩ OS OITO PASSOS

↩ AS CLASSES

PRÓXIMA: NARCOMAGO →

Mortívago

A morte sempre o fascinou, como cultista, estudioso, teólogo ou assassino, mas tudo mudou quando você morreu de verdade e, por vontade, sorte ou trapaça, voltou. Sua alma rasgada permite passar das terras dos vivos para as dos mortos com relativa facilidade, e a morte que não o levou o segue como uma companheira ciumenta, contando segredos do além enquanto você dorme. Na entranha, você abre caminho pelo Cinza, o espaço entre os mundos, vê ecos do passado, caça presas marcadas e deixa sua morte proteger você quando o golpe é grave.





Narcomago

Mago viciado em poder roubado de entidades colossais que dormem sob a cidade.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Figura magra e febril, com olhos injetados, pele marcada por tatuagens de tinta escura e roupas remendadas cheias de bolsos com frascos e amuletos. Mãos manchadas de tinta amaldiçoada, às vezes cercadas de chamas, água salgada ou ar em redemoinho.



Narcomago

Você já praticava magia na Cidade Acima, mas lá ela é só uma sombra do que o Coração oferece. Aqui embaixo você liga a própria mente aos sonhos de seres quase divinos adormecidos e desvia para si um pouco da força deles; seus feitiços são costurados com restos de sonhos, pedaços de nomes verdadeiros e delírios. Esse poder vicia, e a loucura faz parte do preço, a ponto de sanidade, segurança e reputação ficarem em segundo plano. Numa entranha, você é quem conjura: fareja magia, queima, afoga ou encanta inimigos e troca recursos ocultistas por proteção enquanto a mente se desgasta.





PASSO 3 • CLASSE

Sabujo

Policia mercenário do 33º Regimento, preso à origem amaldiçoada da tropa.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Soldado cansado de sobretudo militar pesado e surrado, com um distintivo gravado com o nome de outra pessoa preso ao peito. Fuzil ou cassetete na mão, garrafa no bolso e armas cheias de marcas de contagem.



↩ OS OITO PASSOS

↩ AS CLASSES

PRÓXIMA: VERMISSÁRIO →

Sabujo

Há muito tempo, o 33º Regimento desceu para tentar pacificar o Coração; dos quase novecentos soldados, trezentos sobreviveram, e para salvá-los os oficiais fizeram algo terrível. Restaram trezentos distintivos, cada um com o nome do herói original, e quem ganha ou rouba um deles vira Sabujo, protetor do povo frágil da Cidade Abaixo. A força vem dos outros Sabujos e das pessoas do Coração: enquanto houver alguém vivo lá embaixo, eles não podem ser destruídos. Numa entranha, você é o que aguenta pancada, rastreia, intimida, protege os aliados e prepara o grupo para a próxima briga.





Vermissário

Cavaleiro de armadura motorizada que percorre a Vermissiana, uma rede ferroviária amaldiçoada.

NA FICHA • CLASSE

Como parece: Cavaleiro em armadura remendada de chapas de vagão, rebites, cabos e válvulas de vapor, com símbolos de antigas companhias ferroviárias e nomes de estações gravados. Martelo pneumático, espada de sucata ou escudo feito de porta de aço, e às vezes uma máscara de gás e lentes estranhas.



Vermissário

A Vermissiana é um metrô secular que a Cidade Acima construiu e alimentou com a energia do Coração, o que deixou túneis e estações estranhos para sempre; ele nunca chegou a abrir. Os vermissários vivem nesse espaço entre mundos, estudam a realidade parasita e protegem quem encontram por lá. Vestem armaduras motorizadas feitas de peças de trem, cada uma única, com controles que só o dono entende e os nomes dos sítios que descobriu gravados no metal. Numa entranha, você guia o grupo, abre caminho, protege os aliados com o corpo e queima recursos tecnológicos para consertar a armadura e virar o jogo.





E agora, quem é você?

Os últimos passos são rápidos. E a ficha começa quase em branco: o Coração preenche o resto.

- 1 Passo 4 • Uma habilidade maior e três menores**
Da lista da sua classe, no livro. As que dão perícia ou domínio somam um D10 ao seu pool de dados.
- 2 Passo 5 • O equipamento**
Uma das opções da sua classe, com o dado de estresse que ela causa e os rótulos entre parênteses.
- 3 Passo 6 • Dois marcos para a primeira sessão**
Da lista do seu chamado. Conte ao mestre quais são: ele traz a chance de cumpri-los. No fim de cada sessão você escolhe os próximos.

E agora, quem é você?

4 Passo 7 • As perguntas do chamado

Responda as que são só suas. As que envolvem outro personagem ficam para a mesa: jogadas como flashback, viram amizades, dívidas e desconfianças do grupo.

5 Passo 8 • Os últimos detalhes

Nome, aparência numa frase, o jeito de agir e, se quiser, um retrato. Traços largos bastam; o resto aparece jogando.

COMEÇA EM BRANCO

- **Estresse** em zero.
- **Proteção** só a que a classe, o chamado ou o equipamento derem.
- **Traumas**, nenhum. Ainda.
- **Vínculos, conexões e assombros** vazios: o Coração preenche.

PRONTO PARA DESCER?

- Linhas e Véus combinados com a mesa.
- Perguntas individuais respondidas.
- Perguntas de grupo guardadas para jogar junto.
- Dois marcos avisados ao mestre.

As regras completas estão no livro Heart: a Cidade Abaixo, da New Order. Notícias, colas e a nossa campanha ficam no portal do Mestre Saveta.





Nos vemos lá embaixo

As regras completas estão no livro *Heart: a Cidade Abaixo*, da New Order. Notícias, colas e a nossa campanha ficam no portal.

O portal

Notícias

