



HEART: A CIDADE ABAIXO

Ficha de Entranhador

Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

RETRATO



HABILIDADES

DA CLASSE · BÁSICAS

Placas de vermissário

DO CHAMADO · BÁSICA

Métodos Não Ortodoxos

MAIOR

Mata-dragões

MENORES

Rato de túnel

Aluno dos sábios

Inabalável

AVANÇOS · O QUE O CORAÇÃO TE DER

DERRADEIRA

TRAUMA

O TRAUMA É O QUE ELE FAZ

RESISTÊNCIA

MEN.

MAI.

☐	☐
☐	☐
☐	☐

NOME

Nikandros

1 ANCESTRALIDADE

Humano

2 CHAMADO

Iluminação

3 CLASSE

Vermissário

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

Montante antiga (Matar; contra gente, 1D6)

1D10

Escudo de porta de aço (Matar, Bloqueio)

1D6

BUGIGANGAS

Dedo mecânico, no lugar de um dos seus

Relógio de bolso parado, com foto da mãe

ITEM DO CHAMADO

Caderno com suas teorias e anotações

RECURSOS

RECURSO E O QUE ELE TEM DE ESPECIAL

DADO

DOMÍNIO

Capacitores e fios

sobressalentes

1D6

Tecnológico



O que o Coração já sabe de você

DE ONDE VOCÊ VEM

A pergunta da sua ancestralidade, e a sua resposta.

Uma escola de magia ou de engenharia reversa expulsou você por ideias e práticas nada ortodoxas. O que você aprontou?

Na prova final da Escola de Engenharia de Pináculo, Nikandros propôs ligar um trem de novo à energia do Coração. A banca ficou em silêncio. Depois, lembrou em voz alta o que aconteceu da última vez... e o expulsou antes do almoço.

POR QUE VOCÊ DESCEU

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

Que coisa "impossível" você quer realizar na Cidade Abaixo? Fazer o primeiro trem da Vermissiana chegar à última estação. Em cem anos, nenhum chegou. Todo mundo diz que a linha não termina. Nikandros diz que ninguém foi homem o bastante para descobrir onde.

Por onde sua jornada começa?

Pela Estação Zero, onde a linha nasce e onde os trilhos, até hoje, continuam quentes. A ordem lhe entregou ali a montante antiga, com uma única instrução: o que estiver no caminho do trem, você tira.

PARA O EPISÓDIO 0

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

Até aqui, essa pessoa foi indispensável na sua jornada. Que lição ela lhe deu? (Escolha outro entranhador.)

Você tem certeza de que essa pessoa esconde coisas de você. Por que desconfia disso? (Escolha outro entranhador.)

APARÊNCIA

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

Barba grisalha rente e uma cicatriz que atravessa a sobrancelha. Armadura de chapas de vagão, rebites, cabos e válvulas que chiam a cada passo, com os nomes das estações que já alcançou gravados no metal. As lentes estranhas ficam puxadas para a testa: na hora da briga, ele quer ver a coisa com os próprios olhos... e quer que ela veja os dele. Nas costas, a montante antiga. No braço, a porta de aço de um vagão que nunca partiu.

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