



HEART: A CIDADE ABAIXO

Ficha de Entranhador

Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

NOME

Ypolita

1 ANCESTRALIDADE

Drow

2 CHAMADO

Aventura

3 CLASSE

Apiarca

	ESTRESSE	PROTEÇÕES
SANGUE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
MENTE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
ECO	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
SORTE	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
SUPRIMENTOS	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

MARCOS ATIVOS

-
-

PERÍCIAS

TALENTOS

- ☐ COMPELIR
- ☒ ENTRANHAR
- ☒ DISCERNIR
- ☐ PERDURAR
- ☐ EVITAR
- ☐ CAÇAR
- ☐ MATAR
- ☒ CONSERTAR
- ☐ ESGUEIRAR

DOMÍNIOS

TALENTOS

- ☒ AMALDIÇOADO
- ☐ DESOLADO
- ☐ REFÚGIO
- ☒ OCULTISTA
- ☐ RELIGIOSO
- ☐ TECNOLÓGICO
- ☐ ENTRANHADO
- ☐ SELVAGEM

EQUIPAMENTO

ITEM	DADO
Ferramenta da colmeia (Matar, Brutal)	1D4
Barômetro dimensional (Entranhar)	1D6

BUGIGANGAS

- Kit de sangria que pertenceu a uma parteira
- A adaga que a mãe considerava a segunda melhor

ITEM DO CHAMADO

- Cartas da mãe perguntando quando ela volta

RETRATO



HABILIDADES

DA CLASSE · BÁSICAS

- A Colmeia
- Liberar o enxame

DO CHAMADO · BÁSICA

- Lendário

MAIOR

- Descaos

MENORES

- Muitos olhos
- Apisambulação
- Triplamente protegido

AVANÇOS · O QUE O CORAÇÃO TE DER

DERRADEIRA

TRAUMA

O TRAUMA E O QUE ELE FAZ	RESISTÊNCIA	MEN.	MAI.
		☐	☐
		☐	☐
		☐	☐

RECURSOS

RECURSO E O QUE ELE TEM DE ESPECIAL

DADO DOMÍNIO

- Rosa cardiflor num pote de vidro (Frágil)

1D6 Ocultista



O que o Coração já sabe de você

DE ONDE VOCÊ VEM

A pergunta da sua ancestralidade, e a sua resposta.

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?

Aliquam, o deserto. A mãe é parteira e cria abelhas comuns em colmeias de barro, num oásis que seca um pouco a cada ano. Ypolita partiu atrás de uma rainha que salvasse as colmeias da mãe e, no Pináculo, achou a Colmeia: deixou as 120 abelhas entrarem. Ainda não voltou porque não sabe se a mãe reconheceria o que ela virou.

POR QUE VOCÊ DESCEU

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

O que levou você a sair da Cidade Acima? Ouviu no Pináculo que, lá embaixo, existe um favo antigo, de antes da Colmeia chegar, capaz de fazer qualquer enxame florescer. Se o achar, volta para Aliquam com abelhas que florescem no deserto.

De todas as feras e pessoas perigosas de que você tem notícia, qual é a pior? Por que você ainda não a venceu? Medved. É como os drows mais velhos chamam o urso que nunca existiu, numa palavra antiga que queria dizer "o que come mel": uma fera corasanguínea costurada de carne e dos pesadelos de quem desceu, sem olhos, com o focinho aberto em quatro pétalas e uma língua de ganchos. Come favos, e prefere os que andam. Ypolita nunca o venceu porque, quando ele chega perto, a Colmeia se cala: as abelhas entram em pânico com o cheiro dele, e a loucura para de escoar.

PARA O EPISÓDIO 0

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

Há pouco, você e outro entranhador saíram por um triz de uma enrascada. Quem estava com você, e o que houve?

Há pouco, você e outro entranhador trouxeram de uma entranha um item encomendado por um patrono rico, e essa pessoa se negou a entregá-lo. Que item era, e por que ela o reteve?

APARÊNCIA

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

Pele cinza-pérola, de gravura a lápis, e cabelo preto-azeviche preso num coque apertado com um alfinete de apicultor. Olhos quase brancos, que quase não piscam. Sob a pele, manchas de favo que brilham em âmbar no escuro; nos pulsos, sigilos de cera. Postura rígida, limpa demais para o Coração. Só uma cor nela: a rosa que pulsa no pote.

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