



HEART: A CIDADE ABAIXO

Ficha de Entranhador

Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

NOME

Yussef

1 ANCESTRALIDADE

Gnoll

2 CHAMADO

Cardicanto

3 CLASSE

Carníface

SANGUE

ESTRESSE

☐☐☐☐☐**MENTE**☐☐☐☐☐**ECO**☐☐☐☒☒**SORTE**☐☐☐☐☐**SUPRIMENTOS**☐☐☐☐☐**MARCOS ATIVOS**

1

2

RETRATO**HABILIDADES**

DA CLASSE • BÁSICAS

Corasangue

O banquete vermelho

DO CHAMADO • BÁSICA

No Sangue

MAIOR

Estirpe quimérica

MENORES

Receptáculo

Garras dilacerantes

Metabolismo sinistro

AVANÇOS • O QUE O CORAÇÃO TE DER

DERRADEIRA**PERÍCIAS**

TALENTOS

☐ COMPELIR☐ ENTRANHAR☐ DISCERNIR☒ PERDURAR☐ EVITAR☒ CAÇAR☒ MATAR☐ CONSERTAR☐ ESGUEIRAR**DOMÍNIOS**

TALENTOS

☒ AMALDIÇOADO☐ DESOLADO☐ REFÚGIO☐ OCULTISTA☐ RELIGIOSO☐ TECNOLÓGICO☐ ENTRANHADO☐ SELVAGEM**EQUIPAMENTO**

ITEM

DADO

Faca de caça (Matar)

1D6

Amuletos e suturas de tripa (Consertar Sangue)

1D6

BUGIGANGAS

Trançado de barbante cheio de nós que retrata sua avó

Coletânea de contos de fadas sinistros

ITEM DO CHAMADO

Caderno de sonhos com mapas vistos dormindo

TRAUMA

O TRAUMA É O QUE ELE FAZ

RESISTÊNCIA

MEN.

MAI.

☐☐☐☐☐☐**RECURSOS**

RECURSO É O QUE ELE TEM DE ESPECIAL

DADO

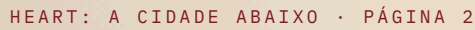
DOMÍNIO

Coração de fera

recém-arrancado (ainda pulsa)

1D6

Selvagem



O que o **Coração** já sabe de você

DE ONDE VOCÊ VEM

A pergunta da sua ancestralidade, e a sua resposta.

Sua terra natal é aqui embaixo. Que imagem você cultiva para impressionar, surpreender ou intimidar os outros?

Nenhuma. Yussef nasceu nos túneis debaixo de Detrickto, filho de refugiados do sul, e nunca precisou fingir ser fera. O Coração cuida disso por ele: a cada semana nasce um chifre, um dente, uma mancha. Quem cruza com ele pela primeira vez recua. Quem cruza pela segunda... recua mais.

POR QUE VOCÊ DESCEU

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

Cite três coisas que voltam sempre nos seus sonhos.
Uma porta de carne que respira. A avó, cantando na língua do sul uma canção que ele nunca aprendeu. E uma hiena sem pele que o chama pelo nome... pelo nome verdadeiro, que nem ele conhece.

Que sinais você observa para saber em que ponto o poder do Coração é maior?

Quando os dentes coçam. Quando o sangue fica doce na boca. Quando as paredes param de parecer paredes.

O elo com o Coração deixou uma marca em você. Como ela aparece?

Uma faixa de pelagem vermelha, úmida ao toque, que desce da nuca até o peito. Cresce um pouco a cada descida. Yusef já parou de medir... os outros, não.

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 presenciaram juntos uma visão sobrenatural. Quem estava lá, o que houve e qual foi a reação dessa pessoa? (Escolha outro entranhador.)

APARÊNCIA

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

Cabeça de hiena, pelagem cor de areia salpicada de manchas escuras, e dois chifres tortos que o Coração fez nascer no último inverno. Um olho já ficou inteiro negro; o outro ainda resiste. Da nuca ao peito desce a faixa de pelo vermelho-vivo. No pescoço, amuletos de osso e suturas de tripa; no cinto, um coração de fera que, às vezes, ainda bate.

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

0 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