



HEART: A CIDADE ABAIXO

Ficha de Entranhador

Mestre Saveta

MESTRESAVETA.COM

NOME

Yuxa

1 ANCESTRALIDADE

Elfir

2 CHAMADO

Cardicanto

3 CLASSE

Bruxuleante

SANGUE

ESTRESSE

PROTEÇÕES

MENTE**ECO****SORTE****SUPRIMENTOS****MARCOS ATIVOS**

1

2

RETRATO**HABILIDADES**

DA CLASSE • BÁSICAS

Crisol

Forma verdadeira

DO CHAMADO • BÁSICA

No Sangue

MAIOR

Familiar

MENORES

Divindade

Cuspe bruxuleante

Uma mente com muitas portas

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

Bolsa de cirurgião (Consertar Sangue)

1D6

BUGIGANGAS

Canhoto de entrada para uma Ópera-Orgia

Frasquinho de perfume de óleo de orquídea

ITEM DO CHAMADO

Mandala de ossos de corvo, do 1º culto

TRAUMAO TRAUMA É O QUE ELE
FAZ

RESISTÊNCIA

MEN.

MAI.

		☐	☐
		☐	☐
		☐	☐

RECURSOSRECURSO É O QUE ELE TEM DE
ESPECIAL

DADO

DOMÍNIO

Lenço de seda puído e joias
gastas

1D6

Refúgio



O que o Coração já sabe de você

DE ONDE VOCÊ VEM

A pergunta da sua ancestralidade, e a sua resposta.

Você se apegou a um luxo que mantém seu equilíbrio: um hábito, um jeito de se vestir, uma droga, ou algo assim. Qual é?

O chá das cinco. Em Amaranto, na beira de um abismo ou três camadas abaixo, às cinco em ponto a xícara de porcelana sai da corrente na cintura. Um dia, Yuxa ficou sem chá. Ninguém daquele refúgio fala sobre o que aconteceu às cinco e um.

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 mesa posta para mil convidados, todos atrasados. Uma sopa que olha de volta. E uma coroa feita de dentes, que sempre serve direitinho.

Que sinais você observa para saber em que ponto o poder do Coração é maior? O chá esfria sozinho na xícara. E o Sr. Guardanapo se esconde na manga.

O elo com o Coração deixou uma marca em você. Como ela aparece? Veias escuras que desenharam no pescoço de Yuxa um mapa. O mapa muda toda semana. Os cultos de Sagra copiam cada versão... e juram que algumas estão certas.

PARA O EPISÓDIO O

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.

Altura quase irreal, elegância de quem nunca precisou se apressar, pele pálida cortada de veias escuras. Lenço de seda puído, joias gastas e uma xícara de porcelana presa à cintura por uma corrente fina. Do lenço espia o Sr. Guardanapo: sem pelo, medroso e com olhos demais. Atrás de Yuxa, às vezes, a sombra não tem a forma certa... é um borrão de bichos trocando de quadro, como num zootrópio.

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