

WHITE

What Happened  
In That  
Evening?  
Version 2.0

# Notas

Tudo arredonda para baixo

CADA TURNO = 3 SEGUNDOS

Dados para teste: D100

## Atributos:

Atributos serão usados para fazer testes e verificar se o jogador pode ou não realizar tal teste pedido pelo mestre

### Atributos Principais:

Força(FOR) 46

Destreza(DES) 60

Constituição(CON) 50

Porte(POR) 40

Inteligência(INT) 60

Sabedoria(SAB) 70

Carisma(CAR) 74

Poder(POD) 60

Sorte  $((CAR + POD)/2)$

Características:

Vida:  $(CON + POR) / 10$

Estabilidade:  $(POD + CON) / 5$

Pontos de resistência:  $((CON + POR)/10)/5$

Movimento:

Se  $DES < POR = 4$

Se  $DES \geq POR = 6$

### SubAtributos

Atletismo  $(DES + FOR + POR)/3$

Percepção  $((SAB + POD)/2)$

Intimidação  $((CAR + POR)/2)$

Criaturas  $((SAB + CAR)/2)$

Medicina  $((SAB + INT + POD)/3)$

Sobrevivência  $((INT + SAB)/2)$

Furtividade  $(DES + SAB/2)$

Terapia  $((SAB + INT + CAR)/3)$

Eletromecânica  $((INT + DES)/2)$

### Modificador de dano:

FOR + POR	MODIFICADOR DE DANO
2-64	-2
65-84	-1
85-124	Nenhum
125-164	+D4
165-200	+D6

# IDEIAS

\*Luta  $((\text{FOR} + \text{TAM}) / 2)$

\*Atirar  $((\text{DES} + \text{INT}) / 2)$

\*Atletismo  $((\text{DES} + \text{FOR} - \text{TAM}))$

\*Investida  $((\text{DES} + \text{POD}) / 2)$

\*Defesa  $((\text{TAM} + \text{CON}) / 2)$

jeitos para bufar APA : Rede de contatos (D&D)

Teste de compra  $(\text{CAR} + (\text{INT} + \text{SAB}) / 2) / 2$

nota do Drominho: gostei do teste de compra XD.



## Estabilidade

É a sanidade do WHITE. A estabilidade funciona não somente para aspectos sobrenaturais, mas também para qualquer coisa que possa te abalar mentalmente, como ver cadáveres; ver alguém precioso se machucando; etc.

## Fonte de Estabilidade

Para recuperar estabilidade, o jogador deve escolher alguma coisa ou alguém que faça sentido recuperá-la.

Exemplos:

Familiar; Amigo; Foto; Objeto pessoal; Presente de alguém importante; Lugar; Som; Gosto; etc.

O jogador pode escolher (POD/15) fontes de estabilidade.

## Recuperando Estabilidade

Toda vez que o jogador interage com uma fonte de estabilidade, ele recupera uma certa quantidade de pontos. Outra forma seria tratar por alguns meses, onde o tempo faria o papel para curar a estabilidade.

Além disso, caso o jogador tenha menos da metade da estabilidade máxima, outros jogadores podem fazer um teste

de Terapia para tentar recuperar alguns pontos. Sucesso-> +1D4 que recupera. Pode ser usado uma vez por dia. Desastre -> -1D4 de estabilidade. Extremo -> +4 + 1D2 de estabilidade.

## Perdendo Estabilidade

Durante a aventura o jogador encontra diversas situações que será adequado perder estabilidade. Abaixo segue alguns exemplos, porém o narrador pode e deve criar outras situações.

-1D2 de estabilidade:

Ver um cadáver; Acidente de carro ou outro veículo; Experimentar sensações como déjà vu, “tempo perdido”, ou alucinações; Matar algum estranho ou ver um estranho morrendo; Ver monstro que não oferecem tanto perigo;

-1D4 de estabilidade:

Matar alguém conhecido ou ver um conhecido morrendo; Ver uma criatura sobrenatural; Ver lugares bizarros; Sofrer um dano de metade da vida máxima;

-1D6 de estabilidade:

Saber que uma fonte de estabilidade pode estar machucada ou quebrada; Ser torturado por mais de uma hora; Matar alguém a sangue frio; Torturar alguém;

-1D8 de estabilidade:

Presenciar uma situação de extremo perigo a sua vida; Ver alguém querido morrer; Presenciar uma horda de monstros ou uma criatura inimaginável; Perder algum membro do corpo;

-4 + 1D4

Ver uma fonte de estabilidade quebrada ou morta

-8 + 1D4 de estabilidade:

Matar ou quebrar alguma fonte de estabilidade

## Estabilidade zerada

Se chegar a 0 de estabilidade, o jogador desenvolverá uma das seguintes situações:

- Traumas
- Paranoias
- Medo (Fobias)
- Amnésia Seletiva
- Obsessão
- Mania

O tempo vai variar por um D4

Se tirar 1: 1 hora

Se tirar 2: 1 dia

Se tirar 3: Até o fim da sessão

Se tirar 4: Por toda a vida do personagem

O jogador consegue ficar com estabilidade negativa, porém ele ficará completamente insano e a cada 2 pontos a menos de estabilidade, ele desenvolverá outro debuff.

Teste de terapia para recuperar

# Motivação

O que leva o jogador a procurar a verdade, sua convicção.

Exemplos: Antiquarianismo (Busca da história verdadeira); Arrogância; Sensibilidade; Artística; Curiosidade; Dever; Má Sorte; Vingança; Tédio; Sede de conhecimento; etc.

Pág 19 - Trail of Cthulhu

## Itens Úteis:

Betabloqueadores: Reduz o pânico e por uma hora você não toma dano de estabilidade ao encontrar situações de pânico

# Templates

Um template define uma certa quantidade de características que o jogador pode ter.

São divididos em diversas categorias que têm os níveis D, C, B e A sendo A o melhor.

No início do jogo cada jogador recebe níveis de template que podem ser gastos em até 3 categorias de template.

Templates:

L - Bruto - Mov + Intimidação

L - Veterano - Inici + Terapia

A - Detetive - Inici + Percepção

A - Caçador - Mov + Sobrevivência

Acrobata - Mov + Atletismo

Assassino - Mov + Furtividade

Cientista - Inici + Medicina

Apostador -  $(\text{Inici} + \text{Mov})/2 + \text{Sorte}$

Engenheiro - Inici + Eletromecânica



## Acrobata

+ Movimento; atletismo

Nível	Habilidade
D	Em Forma; Grande Escapatória
C	Pulo do Gato; Adiante
B	A Maior Escapatória; Acrobata
A	Redirecionamento; Desvio

### ***Em Forma***

+10 de atletismo.

### ***Grande Escapatória***

Uma vez por dia você consegue escapar de situações como linchamentos; agarro; multidões; e também situações sociais.

### ***Pulo do Gato***

Suas quedas serão consideradas 20 metros

menores;

Seus pulos serão duas vezes maiores.

### ***Adiante***

Se você está junto a outra pessoa, ela recebe uma vantagem no teste de atletismo.

### ***Planejamento***

Você está apto a escapar da morte uma vez na sua vida.

### ***Acrobacia***

Vantagem em teste de atletismo.

### ***Alvo em Movimento***

Vantagem em testes de esquiva se correr no seu turno.

### ***Redirecionamento***

Uma vez por combate você pode redirecionar algum dano.

## **Assassino**

+ Movimento e mais furtividade a cada nível adquirido

Nível	Habilidade
D	Habilidade de assassino; Conhecer como a palma da mão
C	Oportunista; Infiltração
B	Alquimista; olhos de falcão
A	Olhar assassino; Golpe fatal

### ***Silencioso***

Com os certos materiais você consegue se disfarçar e criar venenos.

### ***Observador***

Ao fazer um ataque surpresa, para cada fato que você sabe da sua vítima, será refletido em um D4 de dano. OBS. Os fatos não podem ser triviais (Qualquer fato que poderia ser presumido ao ver a cena).

### ***Oportunista***

Quando algum outro jogador da equipe tirar o dano do ataque extremo, você pode realizar um ataque também.

### ***Infiltração***

+10 de furtividade

### ***Alquimista***

Você sabe exatamente quais ingredientes são úteis. Sua chance de encontrar ingredientes para venenos e poções aumenta drasticamente.

### ***Sombra***

Vantagem em teste de furtividade

### ***Olhar assassino***

Uma vez por combate você nega da sua presa fazer defesa, contra ataque ou esquiva.

### ***Golpe fatal***

Um ataque surpresa corpo a corpo mata qualquer ser vivo com tamanho menor que 70

## Bruto LUTA

### +Intimidação e Iniciativa

Nível	Habilidade
D	Assustador; Viciado
C	Raiva, Costas de Ferro
B	Quebrador de ossos, Luta B
A	Excesso de raiva; Golpe Sequencial

#### **Assustador**

+ 10 de intimidação

#### **Viciado**

Toda vez que você ingerir algo e adquirir o efeito “Desorientado”, você recupera um D6 de vida

#### **Raiva**

Uma vez por combate você pode entrar no modo enfurecido, onde todos seus ataques darão +2 de dano e seus pontos de resistência aumentarão em +1. Você pode sair desse modo a qualquer momento. Durante esse tempo, você não estará apto a cooperar, pensar direito

ou fazer qualquer ação defensiva ou curativa.

#### **Costas de Ferro**

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível C. Pode carregar mais itens, se preocupando menos com peso.

#### **Quebrador de Ossos**

Qualquer ataque corpo a corpo bom deferido por você pode causar o efeito de “lesionado” com 50% de chance

#### **Luta B**

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível B

#### **Excesso de raiva**

A habilidade Raiva tem seus efeitos dobrados

#### **Golpe Sequencial**

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível A. A cada 3 ataques CONSECUTIVOS CERTEIROS fora da Raiva, você garante um crítico. Esse efeito passa para 2 ataques certos consecutivos enquanto na Raiva.

## Veterano

Nível	Habilidade
D	Escudo Humano; Combo
C	Resistente , Luta C
B	Veterano, Luta B
A	Adrenalina ; Luta A

### ***Escudo Humano***

Uma vez por combate você pode tomar o dano que seria dado em algum aliado ao invés dele.

### ***Combo***

Quando matar uma criatura, você terá um turno a mais para atacar a próxima

### ***Resistente***

Você tem 50% de chance de não ficar com lesão ao sofrer um ataque grave

### ***Luta C***

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível C

## ***Veterano***

+ 10 de Terapia

### ***Luta B***

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível B

### ***Adrenalina***

Quando está com menos de 50% da vida, seu dano corpo a corpo é aumentado em um D10%

### ***Luta A***

Você está apto a usar armas corpo a corpo de nível A. Quando você matar um inimigo, o dano restante é guardado para o próximo ataque.

## Detetive ATIRAR

Nível	Habilidade
D	Reunir pistas; Sentidos do veterano
C	Ocultar; Atirar C
B	Pensar duas vezes; Atirar B
A	Mente de ferro; Atirar A

*Reunir pistas*  
+ 10 de percepção

*Sentidos do veterano*  
Ao receber um ataque surpresa você tem 50% de chance de poder reagir.

*Ocultar*  
Você tem a habilidade de rapidamente ocultar alguma coisa ou fato que você deseja.

### *Atirar C*

Você está apto a usar armas à distância de nível C.

### *Pensar duas vezes*

Uma vez por combate você tem a opção de refazer uma ação depois que souber de seus efeitos colaterais. Ex, foi dar um dano, mas falhou no teste de combate.

### *Atirar B*

Você está apto a usar armas à distância de nível B.

### *Mente de ferro*

Ao perder estabilidade, você sempre perderá a metade do total que seria perdido.

### *Atirar A*

Você está apto a usar armas à distância de nível A.



## Caçador ATIRAR

Nível	Habilidade
D	Sobrevivente; Armadilheiro
C	Armadura natural, Atirar C
B	Conhecedor da natureza, Atirar B
A	Matador de monstros; Atirar A

### *Sobrevivente*

+10 de sobrevivência

### *Armadilheiro*

Você está apto a criar armadilhas. Geralmente elas precisam de algo de base como madeira ou metal e algo para prender ou matar a presa, podendo ser corda, espinhos, estilhaços ou até mesmo um buraco na terra. O tempo para preparar a armadilha é decidido pelo mestre.

### *Armadura natural*

Você consegue fazer armaduras a partir de corpos de criaturas mortas.

Esse processo leva 1 dia e a defesa provida será de 1-2 pontos de resistência.

### *Atirar C*

Você está apto a usar armas à distância de nível C.

### *Conhecedor da natureza*

Você tem mais chances de encontrar materiais úteis na natureza.

### *Atirar B*

Você está apto a usar armas à distância de nível B.

### *Matador de monstros*

Você ganha 3 vantagens em teste de atirar por combate.

### *Atirar A*

Você está apto a usar armas à distância de nível A.

Cientista

Nível	Habilidade
D	Biólogo;
C	;
B	Gênio;
A	Cirurgião;

Gênio  
Vantagem em teste de  
inteligência.

Cirurgião  
Vantagem em teste de  
medicina

*Biólogo*  
+10 de criaturas

Inventor

Pesquisador

Médico  
+10 de medicina



## Engenheiro

Nível	Habilidade
D	; Construtor
C	, Técnico
B	,
A	;

### Construtor

Técnico  
+10 de eletromecânica

Reciclagem  
Você consegue reciclar  
ferramentas e

Hacker  
Você consegue hackear  
equipamentos eletrônicos  
que contenham circuitos  
computacionais.

## Apostador

Nível	Habilidade
D	;
C	;
B	;
A	;

### ***Sortudo***

Uma vez por dia você pode adquirir uma vantagem em qualquer teste.

# Efeitos

Sangrando

Desorientado

Queimando

Paralisado

Assustado

Lesionado

Modificadores de arma: D10

Atirar:

Silenciador

# Combate

Armas corpo a corpo: Teste de Força

Armas à distância: Teste de Destreza

Esquiva: TESTE DE DESTREZA

Contra ataque: TESTE DE FORÇA

DEFESA: TESTE DE CONSTITUIÇÃO

Defesa:

sucesso aumento de pontos de resistência em dobro

falha pontos de resistência diminuem na metade

Contra ataque:

Sucesso não toma dano e pode dar um ataque

falha toma o dano que ia tomar em dobro e sua resistência aumenta em dobro

Esquiva:

sucesso não toma dano

falha toma o dano normal, ignorando os pontos de resistência

Distâncias:

MUITO CURTO: 0 - 1 metro

CURTO: 1 - 5 metros

MÉDIO: 5 - 10 metros

LONGO: 10 - 30 metros

MUITO LONGO: 30 - 60 metros

Ataque grave = Ataque que tira  
mais da metade da vida máxima -  
deixa Lesionado

# Armas

Corpo a corpo(FOR)(Não precisam de recarga):

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA
D	D2	Sem arma; dano físico proposital	MUITO CURTA
D	D4 + MD	Facas curtas (canivetes; estiletes; etc) Ferramentas (Chave inglesa; chave phillips; chave de rosca; chave de fenda)	MUITO CURTA
D	D4 + MD + 2	Facas de luta (facas de caça; adaga; etc)	MUITO CURTA
D	D6 + MD	Facas grandes (Cutelo; faca de açougueiro; faca alongada) Porrete; taco de baseball; golfe; etc	CURTO
D	D6 + MD	Membro modificado roboticamente; Soco inglês	MUITO CURTO
C	D8 + MD	Espadas comuns; Machado	CURTO
C	D8 + MD	Chicotes; Correntes	MÉDIO
C	D8 + MD Arremesso: D8 + MD + 4	Lança	MÉDIO
C	D10 + MD	Arma Grande	CURTO
B	D10 + D4 + MD	Espadas Nobres (Katana; Esgrima) Foices	CURTO

B	D10 + D6 + MD	Arma corpo a corpo + imbução	CURTO
A	2D10 + MD + 3		CURTO

Armas de fogo (DES):

Pistolas (Ganham vantagem se estiverem a uma distância menor que a máxima):

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA	CADÊNCIA
D	D6	Pistola Comum	MÉDIO	6
D	D8	Revólver	MÉDIO	3
C	D6 + 2D2	Pistola Automática	MÉDIO	4
C	D8 + 2D2	Revólver Magnum	MÉDIO	3
C	D8 + 2D2	Glock	MÉDIO	5
B	2D6 + 6	Desert Eagle	LONGO	6

B	3D6 + 2D2	Pistola de Energia	LONGO	3
B	2D10 + 4	Pistola a laser	LONGO	3
A	2D10 + 2D6 + 4		LONGO	4

Espingardas (Dano alto, mas distância curta)

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA	CADÊNCIA
D	D10 + 4	Espingardas de repetição	CURTO	2
C	2D10 + 4	Espingardas Semi Automáticas	CURTO	2
B	3D10 + 4	Espingarda de Energia	CURTO	2
A	5D10 + 4		MÉDIO	2

Fuzis (Mira, não concede a vantagem, mas dá um dano extra)

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA	CADÊNCIA
--------	------	----------	-----------	----------



C	2D8	Fuzil de assalto	LONGA	6
C	Mirando: D10 + 6 S/ Mira: D12 + 2	Fuzil de precisão	MUITO LONGA	3
B	Mirando: 3D8 + 8 S/ Mira: D8 + 3D6	Fuzil de energia	MUITO LONGA	5
A	Mirando: 5D8 + 10 S/ Mira: 4D8 + 2D6		MUITO LONGA	5

Metralhadoras (Podem dar 2 tiros com desvantagem cada um)

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA	CADÊNCIA
B	2D10 + D4	Submetralhadora	LONGO	8
B	D20 + D6	Metralhadora	LONGO	8
A	2D20 + D4		LONGO	10

ARCOS (Arma à distância sem cadência)

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	DISTÂNCIA
D	D8 + 1	Arcos e Bestas	MÉDIO
C	D8 + D4	Arco Longo	LONGO
C	D8 + D4	Besta de	MÉDIO

		Precisão	
B	2D6 + 2D2	Arco Nobre	MUITO LONGO
B	2D6 + D4 + D2	Besta Nobre	LONGO
A	2D12 + 6		MUITO LONGO

Arremessáveis (Não tem cadência / Tem efeito especial (DEPENDE DO SUCESSO EM SORTE) / Não são infinitos) DISTÂNCIA = MÉDIO

CLASSE	DANO	EXEMPLOS	Efeito	MATERIAIS
D	D4	Pedras		PEDRAS
D	D6 + D4	Coquetel Molotov	FOGO	PANO + GARRAFA + MATERIAL INFLAMÁVEL
D	D6 + 2	Bomba Caseira		RECIPIENTE + PÓLVORA
C	3D6 + 4	Granada	Sangramento	---
C	0	Granada Atordoadora	SEMPRE VAI ATORDOAR	---
B	2D10 + 2D4 + 4	Mini bomba radioativa	RADIAÇÃO	---
		faca		

		arremessável		
A				---