

ORDEM PARANORMAL NOITE DE **SEXTA-FEIRA 13**



Este material é uma **criação de fã**, que utiliza como base o sistema **Ordem Paranormal: Sobrevivendo ao Horror**. Ele foi planejado para a construção de fichas de personagem e, principalmente, para sessões imersivas ambientadas no universo icônico de **Sexta-Feira 13**.

A ideia por trás desta proposta é simples e visceral: e se pudéssemos mergulhar em uma história **Slasher** como nos filmes clássicos? Inspirado na brutalidade e tensão de Sexta-Feira 13, este conteúdo foi desenvolvido para jogadores que buscam vivenciar experiências intensas, aterrorizantes e, muitas vezes, fatais.

Criado inicialmente como um complemento de ideias, este guia oferece mecânicas, itens e ambientações pensadas para transformar qualquer grupo de RPG em vítimas indefesas, presas em uma noite longa, silenciosa e sangrenta em Crystal Lake.

“Aqui não há heróis – há sobreviventes.”

Sobreviver ao Horror...

Noite de Sexta-Feira 13 é um RPG de horror e sobrevivência criado para que os jogadores vivenciem o medo de forma crua, intensa e quase injusta. Aqui, você não é um herói com poderes ou habilidades sobrenaturais — você é só mais um jovem comum, talvez um monitor de acampamento, talvez um turista curioso, que achou que a viagem seria divertida. E então, algo acontece. Algo que não pode ser explicado com lógica, apenas com medo.

O jogo é baseado em um terror físico e psicológico. As ameaças surgem como figuras brutais, muitas vezes impossíveis de enfrentar de forma direta: assassinos silenciosos, entidades paranormais ou forças desconhecidas que manipulam a realidade. O sistema não te coloca em pé de igualdade com o perigo — ele joga contra você, e esse é o ponto. Sobreviver é difícil. E é isso que torna a experiência memorável.

A proposta é desafiar os jogadores a pensarem como **sobreviventes** em situações extremas. Cada história traz mecânicas próprias — como geradores barulhentos, florestas vivas ou esconderijos precários — que reforçam a tensão da narrativa e garantem que nenhuma partida seja igual à outra. A imprevisibilidade faz parte do horror, e o jogo estimula escolhas difíceis, sacrifícios e improviso constante.

Neste cenário, a atmosfera é uma das maiores ferramentas de horror. O som distante de galhos quebrando, a lanterna que falha no momento errado, a sensação de estar sendo observado mesmo quando se está sozinho — tudo é parte do jogo. O medo se constrói aos poucos, em detalhes que se acumulam até se tornarem insuportáveis. Não há descanso real, não há segurança duradoura. O terror é constante, mesmo nos momentos de silêncio, e a tensão é o verdadeiro inimigo que se arrasta junto ao assassino.

Em resumo, *Noite de Sexta-Feira 13* é um jogo sobre tentar sobreviver quando tudo está contra você. É uma carta de amor aos filmes slasher e aos contos de terror onde o sangue escorre, a mente racha e o silêncio da floresta esconde a morte. A graça não está em vencer facilmente, mas em ver até onde você consegue ir — e o que está disposto a fazer para continuar vivo.

Modelo de Ficha

Depois do fim do ensino médio, sete jovens cruzam a estrada sinuosa que leva até o **Acampamento Crystal Lake**. Uma viagem marcada por promessas: fogueiras, histórias, liberdade e talvez... um pouco de esquecimento.

O local parece ter sido reformado — cabanas limpas, sinal de celular, placas novas, um ambiente acolhedor. Mas o que deveria ser um recomeço carrega um silêncio pesado, um cheiro de mofo entranhado no vento, e a impressão incômoda de que **algo observa da floresta**.

Com base nesse cenário, este suplemento apresenta novas **trilhas, origens e mecânicas** para você transformar sua mesa de RPG em um verdadeiro **horror de sobrevivência**.

Conceito de personagem:

A proposta inicial da campanha base de *Noite de Sexta-Feira 13* gira em torno de um grupo de alunos que acabou de se formar no ensino médio. Essa ideia serve como ponto de partida para a criação dos personagens, permitindo que todos compartilhem um passado comum, memórias em grupo e relações pré-existentes. Isso favorece interações mais naturais, vínculos narrativos e tomadas de decisão mais conectadas entre os jogadores — embora nada impeça alguém de jogar de forma mais isolada, se desejar.

Cada personagem parte da ideia de ser um sobrevivente comum, alguém que não tem preparo sobrenatural ou habilidades de combate. Eles são jovens em busca de descanso, aventura ou apenas distração. A proposta é que o horror os atinja de forma crua e verdadeira. O sistema foi desenvolvido para abraçar tanto as qualidades quanto os defeitos dos personagens, permitindo que cada jogador explore o melhor (e o pior) da sua criação dentro do contexto do horror.

O tipo de aluno pode variar de acordo com a inspiração de cada jogador — desde arquétipos clássicos como o nerd, o atleta, a popular, o emo ou o excêntrico, até composições mais únicas. O mestre pode adaptar, expandir ou modificar essa base conforme a necessidade da história, criando ou ajustando características específicas que combinem com a narrativa ou ampliem as possibilidades de desenvolvimento .



Primeiros passos do personagem:

Qual o Nome? Qual o nome do Personagem?

O que ele fazia na sala de aula? O que ele fazia na sala, seu destaque?

Como é a aparência física? Como ele é fisicamente?

Como ele se comporta nas cenas? Qual seu comportamento marcante nas cenas?

Qual é o token do seu personagem? Token é uma imagem de corpo até a cabeça do seu personagem, sendo vista de cima pelo mapa.



“...Todos são feitos da mesma carne...”

Segundos passos do personagem:

Novas origens:

Popular

Você é a garota ou garoto mais notado da escola — atlético, estiloso, sempre o centro das atenções. Está acostumado a ser seguido, mas agora quem segue você é algo que não deveria existir. O carisma que te colocou no topo social pode ser sua salvação... ou sua ruína.

Perícias Treinadas: Diplomacia e Enganação.

Reflexo de Sobrevivente: *Ao ser o alvo de um ataque, você pode gastar 1 PE para se mover com uma ação de movimento extra imediatamente pela dor que foi causada.*

“Sempre se aproveitando mesmo na pior situação...”

Nerd

Você é inteligente demais para ignorar sinais óbvios. Já leu todos os livros sobre filmes de terror, conhece as regras não-ditas de sobrevivência e acha que pode prever os passos do assassino. O problema é... ele também pode prever os seus.

Perícias Treinadas: Investigação e Ciências.

Tudo se Encaixa: *Uma vez por cena de interlúdio, ao sobreviver de um acontecimento de uma morte do grupo, você pode gastar 3 PE para prever onde o assassino vai passar ou fazer uma próxima rota no mapa.*

“Garoto esperto...”

Atleta

Você foi criado na base de treino, suor e competição. Ninguém corre mais rápido ou pula mais alto — e hoje, isso pode te manter vivo. O instinto de sobrevivência te acompanha desde o campo... agora, o jogo é outro.

Perícias Treinadas: Atletismo e Iniciativa.

A Última Corrida: *Ao ser reduzido a 0 PV, você pode gastar 2 PE para usar uma ação padrão uma única vez para entrar em estado morrendo enquanto ainda pode realizar ações, como andar, correr ou gritar.*

“Ele ainda persiste, mesmo sangrando...”

Influencer

Você nunca larga seu celular, e a lente virou seu escudo contra o mundo. Tudo vira conteúdo — até o horror.

Perícias Treinadas: Tecnologia e Intuição.

Zoom In: *Uma vez por cena, você pode gastar 1 PE para ativar sua câmera ou dispositivo e gravar, revelando algo oculto na cena(Ex: Trap.) .O mestre descreverá um detalhe adicional que pode ajudar na investigação ou fuga.*

“Sua câmera é mais importante que a salvação do grupo...”

Emo

Você já andava com a morte antes de tudo isso começar. Tristeza, solidão e música pesada te acompanham como velhos amigos. Enquanto todos gritam e correm, você já está aceitando o fim... mas isso te torna perigoso.

Perícias Treinadas: Ocultismo e Vontade.

Coração Quebrado: *Quando presenciar o assassino pela primeira vez, você pode gastar 2 PE para receber +2 em todos os testes durante a cena. Caso receba dano de sanidade sempre pode reduzir o dano pela metade gastando 1 PE.*

“Você não aguenta a dor...”

Solitário

Você já andava com a morte antes de tudo isso começar. Tristeza, solidão e música pesada te acompanham como velhos amigos. Enquanto todos gritam e correm, você já está aceitando o fim... mas isso te torna perigoso, porque o medo já não te paralisa

Perícias Treinadas: Furtividade e Intuição.

Ninguém Me Vê: Gaste 2 PE para ficar **escondido automaticamente** em uma cena de perseguição, desde que esteja fora da linha de visão do assassino e ninguém esteja próximo de seu abrigo furtivo.

Mascote da Turma

Você é o bobão engraçado que todos adoram. Faz piada nas piores horas e parece estar sempre atrapalhando tudo — mas tem um coração gigante. E, às vezes, só isso basta para salvar alguém... ou morrer tentando.

Perícias Treinadas: Intuição e Enganação.

Engraçadão: Quando vc estiver em uma cena de perseguição e realizar uma ação engraçada ou zombar do assassino, essa ação sempre recebe +2 na soma do teste, caso gaste 2 PE, esse bônus se transforma em +5 por uma vez na cena.

O Rei das Minas

Você vive no topo da cadeia alimentar social. Sedutor, ousado e sempre com uma cantada na ponta da língua, você acha que nada pode te parar. Mas talvez charme não funcione com uma faca no escuro...

Perícias Treinadas: Enganação e Vontade.

Papo Bom: Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para distrair o assassino, forçando ele andar em sua direção ou um aliado do grupo com sua lábia e gestos,

O Primeiro da Fila

Você é rápido, esperto e sempre está um passo à frente quando se trata de instinto seja pra comer ou correr. Muitos te chamam de egoísta... mas só porque você sobrevive mais.

Perícias Treinadas: Reflexos e Percepção.

Passa na Frente: *Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para agir **antes** de todos, movendo-se até 6 metros ou realizando uma ação padrão antes do combate começar.*

Prevenido

Você não sai de casa sem estar preparado pra tudo. Kit de primeiros socorros, canivete, lanterna você é o tipo de pessoa que deixa todo mundo irritado... até salvar a vida deles.

Perícias Treinadas: Sobrevivência e Medicina.

Tem na Mochila: *Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para puxar da mochila um item improvisado que ajuda na cena (curativo, chave de fenda, isqueiro, mapa,*

Atenção! O item extra danifica o ataque morto

A Final Girl

Você sempre deu um jeito de sobreviver. Calada, atenta, empática... você observa, aprende, e quando todos caem, é você quem levanta. Talvez não seja por sorte — talvez você nasceu para resistir.

Perícias Treinadas: Vontade e Percepção.

Última Em Pé: *A cada pessoa morta do grupo, você pode gastar 2 PE para repetir um teste de resistência ou esquiva. Cada número de Mortes, recebe +2 em todos os testes por 1 rodada após usar a habilidade.*

“Sempre sobram os melhores no final...”

O Crente

Você cresceu cercado por fé — em Deus, em algo maior, em proteção divina. Enquanto todos enlouquecem, você ora. Às vezes, isso te dá coragem. Outras vezes... atrai o que não deveria.

Perícias Treinadas: Ocultismo e Religião.

Suporte Mental: *Ao gastar 2 PE, você pode fazer uma oração, utilizando Religião como forma de suporte contra a loucura de um aliado. Você também pode converter parte da sua Sanidade para restaurar a de um aliado, ou realizar um ritual de 1º círculo mesmo sem os requisitos normais. Durante essa cena, você recebe +5 em testes mentais.*

“Sua fé não o salvará...”

O Sensitivo

Você sempre teve sonhos estranhos. Toques de déjà vu. Vozes que ninguém mais ouvia. Agora tudo faz sentido — e tudo está piorando. Você vê coisas... antes que elas aconteçam.

Perícias Treinadas: Ocultismo e Intuição.

Instinto de Medo: *Ao gastar 2 PE, você pode prever a próxima ação do Algoz ou Assassino. Você e um aliado que tenha contado essa visão ou sensação recebem +5 em Furtividade ou Reflexo até o fim do turno.*

“Sempre as pessoas terão o mesmo destino...”

O Manipulador

Você sempre soube como virar o jogo — seja com charme, chantagem ou mentira. Mas e quando o jogo é de vida ou morte? Mesmo o horror pode ser enganado, se você souber sorrir na hora certa.

Perícias Treinadas: Enganação e Diplomacia.

Criador de Jogadas: *Gaste 2 PE para redirecionar um efeito de medo ou loucura para outro alvo em qualquer tipo de cena, com um teste de Enganação (Contra vontade do alvo). Caso falhe recebe 1d6 de dano mental.*

“Se acham inteligentes, mas estão se condenando...”

Estudante de Enfermagem

Você não é médica ainda, mas já salvou mais gente do que se lembra. Está acostumada com estresse, sangue e gente entrando em colapso. Pena que seu estágio agora é no inferno.

Perícias Treinadas: Medicina e Vontade.

Curandeira de Estágio: Ao gastar 2 PE, você pode estabilizar um aliado à beira da morte automaticamente e ainda restaurar 1d6 PV. Além disso, o uso de itens de cura restaura 50% mais PV (Pontos de Vida).

“As verdadeiras feridas, não cicatrizam facilmente...”

Universitário

Você entrou na faculdade cedo. Inteligente, dedicada, sempre pronta para tomar a frente quando o caos começa. Só não esperava ter que aplicar lógica em uma noite onde nada faz sentido.

Perícias Treinadas: Ciências e Diplomacia

Truque da Prova: Ao gastar 2 PE, você pode dar +2 em um teste de outro jogador, desde que esteja explicando a ação de forma clara ou já tenha explicado. Além disso, pode ajudar até três aliados por turno, mesmo sob pressão.

“O medo corrompe em qualquer situação...”

O Cético

Nada do que está acontecendo faz sentido — e você se recusa a acreditar. A lógica, os dados e o raciocínio sempre te salvaram. Talvez isso te salve de novo. Talvez não.

Perícias Treinadas: Ciência e Investigação.

Mãos Engenhosas: Ao gastar 2 PE, você pode anular temporariamente os efeitos de uma armadilha, falha de item ou fenômeno sobrenatural que afete você ou um aliado, desde que passe em um teste de Ciência (DT 15).

“Seus truques são simples...”

Terceiro passo do personagem:

ATRIBUTOS

No sistema de Noite de Sexta-Feira 13, todos os personagens são **Sobreviventes**, representações de indivíduos comuns que enfrentam eventos paranormais e situações de extremo horror. Durante a criação do personagem, deve-se distribuir pontos entre cinco atributos fundamentais: *Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor*.

Cada atributo inicia com **1 ponto base**. O jogador deve escolher três **atributos para aprimorar**, podendo, opcionalmente, **reduzir um atributo a 0** para obter **1 ponto adicional** de alocação. Essa mecânica busca retratar o desequilíbrio realista entre as qualidades e fraquezas humanas.



Quarto passo do personagem:

CLASSE SOBREVIVENTE

*A estrutura de progressão da classe Sobrevivente está diretamente ligada ao avanço narrativo da campanha. Ao longo da aventura, o personagem se desenvolve em estágios de 2 em 2 igual o **sobrevivendo ao Horror**, porém como é de 2 em 2, foi criado o estágio 5, conforme o número de sessões ou atos principais.*

Classe Sobrevivente:

PONTOS DE VIDA **8 + VIG**
A cada novo estágio +2

PONTOS DE ESFORÇO **2 + PRE**
A cada novo estágio +1

Sanidade A cada novo estágio +2 **8**

PERÍCIAS TREINADAS
Escolha 1 + Intelecto perícias

PROFICIÊNCIAS



Estágio 2 (Sessão Inicial):

Os personagens iniciam no Estágio 2, já que se pressupõe uma base de preparação anterior aos eventos da trama. Neste ponto, recebem +2 em ações com Empenho usando 1 Ponto de Esforço (PE) e a primeira habilidade da Trilha escolhida.

Estágio 4 (Segundo Ato ou Sessão):

Ao alcançar o segundo momento narrativo (ou segunda sessão), os personagens sobem ao Estágio 4. Neste estágio, recebem +1 ponto de atributo, desbloqueiam a segunda habilidade da Trilha e consolidam sua adaptação ao horror.

Estágio 5 (Terceiro Ato ou Última Sessão):

A progressão para o Estágio 5 fica a critério do mestre, sendo aplicada em arcos longos ou na conclusão da campanha. O personagem recebe a **Marca do Horror**, uma manifestação sobrenatural do trauma vivido, além do **Cicatrizado**:

Redução de 50% no dano mental causado pelo Algoz ou assassino principal da trama.

Poder Paranormal relacionado ao elemento com o qual o personagem teve mais contato ou impacto durante a campanha.

Último passo do personagem:

TRILHAS DE SOBREVIVENTE

As **Trilhas de Sobrevivente** representam caminhos de evolução únicos para personagens comuns enfrentando o horror. Cada trilha define um estilo de sobrevivência seja com resistência física, astúcia, improviso ou apoio emocional e oferece habilidades progressivas conforme os estágios da campanha.

Em vez de poderes sobrenaturais, as trilhas refletem reações humanas ao medo: coragem, adaptação e instinto. À medida que os personagens avançam, desbloqueiam habilidades que os tornam mais aptos a resistir, escapar ou ajudar os outros, reforçando o tema central do RPG: sobreviver já é uma vitória.

INVENTIVO

Você sempre dá um jeito. É o mestre da gambiarra, o improvisador nato. Seja com fita adesiva, uma vassoura ou pilhas velhas, você transforma lixo em salvação.

Estágio 2 – Inventivo: Você pode gastar 1 PE para improvisar uma ferramenta útil com o que estiver ao redor, desde que tenha algum material plausível. Isso pode te

*permitir repetir um teste falhado de **Tecnologia**, **Sobrevivência** ou **Investigação** uma vez por cena.*

Estágio 4 – Criativo em Crise: *Ao ser surpreendido, você pode gastar 1 PE para agir normalmente (sem penalidades de surpresa ou desprevenido) e ainda ganhar +2 em todos os testes até o fim do turno.*

“Por isso eu sempre levo as coisas.”

CARISMÁTICO

Você sabe falar — e, às vezes, isso é mais útil que qualquer arma. Seu jeito com as palavras pode acalmar, enganar ou distrair a morte por alguns segundos.

Estágio 2 – Carismático: *Você se torna treinado em **Diplomacia** ou **Enganação**. Se já for treinado em ambas, escolha outra perícia social.*

Estágio 4 – Voz Hipnótica: *Gaste 1 PE para influenciar um PNJ mesmo em situações extremas (medo, fúria). O Mestre define os limites. Se tornar-se especialista, perde esta habilidade, mas o custo de **Encantar** cai em -1 PE.*

“Por isso eu sempre levo as coisas”

LIMPO

TOC, mania de higiene ou medo visceral de contaminação — agora seu cuidado virou instinto. Você sobrevive porque sabe onde não pisar.

Estágio 2 – Limpido +5 em testes de resistência contra doenças, parasitas, sangramento, veneno ou qualquer contágio.

Estágio 4 – Zona Segura Gaste 1 PE e, em 10 min, prepara um local seguro que impede a aproximação de criaturas menores ou do assassino por um curto período.

“Todo mundo só me chama quando tem problema.”

ENERGIZADO

Você vira noites sem nenhum esforço. Açúcar, café, ansiedade — enquanto todos caem, você permanece de pé, tremendo, mas vivo.

Estágio 2 – Energizado: *Gaste 2 PE para agir duas vezes no mesmo turno; depois sofre -2 em testes de resistência até o fim do próximo turno.*

Estágio 4 – Pico de Adrenalina: *Quando zerar seus PE, um descanso de interlúdio os recupera totalmente.*

“Todo mundo só me chama quando tem problema.”

DESAPEGO

Laços se quebram; coisas se perdem. Quando o medo alcança, você simplesmente solta e corre.

Estágio 2 – Desapego: *Ignore uma condição mental (medo, pânico, trauma...) por 1 cena ao gastar 2 PE.*

Estágio 4 – Sem Corrente: *Uma vez ao dia, gaste 1 PE para libertar-se automaticamente de amarras, agarrões ou controle mental/corporal persistente.*

“Se você morrer, eu só vou andar para a frente.”

NERD

O cérebro do grupo: wikis obscuras, teorias e fichas de RPG. Esquisito, mas quase sempre certo.

Estágio 2 – Nerd: *Escolha duas perícias entre Ocultismo, Investigação ou Tecnologia; recebe +1 dado nesses testes.*

Estágio 4 – Explicação Lógica: *Uma vez por cena, gaste 1 PE para descobrir um padrão ou pista útil sobre anomalia, assassino ou fenômeno.*

“Eu li sobre isso, da pra fazer.”

BRIGÃO

Você cresceu na porrada. Não é bonito, mas funciona.

Estágio 2 – Brigão: Quando acertado em combate corpo a corpo, gaste 1 PE para revidar imediatamente; 50 % de chance de **Atordoar**.

Estágio 4 – Só o Mais Forte Fica de Pé : Se estiver com metade dos PV ou menos, gaste 2 PE para obter +5 em **Fortitude** e **Luta** até o fim da cena.

“Se vc quiser me derrubar, vai precisar ser melhor que isso.”

SOLITÁRIO

Confia apenas em si. O silêncio é companhia suficiente.

Estágio 2 – Solitário: +2 em **Furtividade** ou **Percepção** quando separado do grupo.

Estágio 4 – Um Só é Suficiente: Se estiver sozinho, gaste 1 PE para rerrolar qualquer teste com +5.

“Ninguém faz nada, ninguém me ajuda, eu faço sozinho.”

RESOLUTO

Não tomar é seu lema; a teimosia beira o sobrenatural.

Estágio 2 – Resoluto: Ao falhar em um teste de resistência, gaste 1 PE para tentar novamente.

Estágio 4 – Só Saio Morto: Ao cair a 0 PV, gaste todos os PE restantes (min. 1) para permanecer consciente, sem testes de morte, até ser cura.

“O que é um problema há mais, se eu já to na merd#”

OBSERVADOR

Você não fala muito, mas vê tudo. Repara nos detalhes, sente o clima mudar e geralmente está certo.

Estágio 2 – Olho Afiado

+2 em testes de Percepção e Investigação quando todos falharem antes de você.

Estágio 4 – Antecipação

Gaste 2 PE para prever a próxima ação do Algoz. O mestre deve dar uma dica real da direção ou intenção dele nos próximos 2 turnos.

“Eu sabia q isso ia acontecer.”

DUPLAMENTE QUEBRADO

Você não é uma pessoa só, e às vezes, a parte que aparece é a que sobrevive.

Estágio 2 – Divisão Mental

Quando sofrer dano mental, role 1d4. Em 3-4, ele é anulado por completo. Sua outra "personalidade" toma o lugar temporariamente.

Estágio 4 – Ego de Sobrevivência

Ao cair a 0 PE ou entrar em pânico, você pode deixar outra personalidade agir. Por 1 turno, ganha +3 em todos os testes mentais e que sejam de fuga além de imunidade a Loucura durante a Cena.

“Eu não tenho um bloqueio sentimental.”

CERTINHA

Ela segue as regras, é organizada, limpa, faz tudo como manda o manual... e talvez por isso ainda esteja viva.

Estágio 2 – Tudo no Lugar

Uma vez por cena, ao realizar uma tarefa com calma e preparação (ex: aplicar cura, montar armadilha, passar por obstáculo), recebe +5 no teste.

Estágio 4 – Consciência Moral

Gaste 1 PE para impedir que um aliado cometa uma ação precipitada ou suicida, convencendo-o a parar (teste de Presença DT 15). Funciona até com pânico.

“Eu só to fazendo da forma certa.”

COSPLAYER

Você ama personagens, interpreta papéis, vive fantasias — e agora precisa usar tudo isso para enganar a morte. A vida te treinou para o palco. E agora, o palco é o horror.

Estágio 2 – Morta de Mentira

Você pode gastar 2 PE para simular sua própria morte. Faça um teste de Enganação (DT 20). Se passar, o Algoz ou criatura ignora você por 1 cena, acreditando que está fora de combate (a menos que veja você se mover ou reagir).

Estágio 4 – Interpretação Final

Ao sofrer um efeito que causaria pânico ou loucura, você pode gastar 1 PE e fingir que surtou anulando o efeito por 1 turno e ganhando +5 em Enganação e Furtividade durante essa cena.

“Eu sei que fico bonita assim.”

CARA DA COLA

Nunca foi o mais esforçado... mas sempre soube de tudo. E agora, as suas colas, pistas e dicas podem ser o que salva o grupo.

Estágio 2 – Tem um Papel Aqui

Uma vez por cena, você pode gastar 1 PE para "lembrar" ou descobrir uma pista narrativa relevante. O Mestre deve te oferecer uma informação oculta que possa ajudar na cena, localização de um item, armadilha, ou detalhe do mapa.

Estágio 4 – TrapSense

Sempre que entrar em pânico ou ficar na beira da loucura, pode gastar 2 PE para saber algum bônus do assassino ou valor de dados de seus itens ou alguma informação da sua ficha.

“Acha que eu sei alguma coisa?”

Mecânicas do Horror:

PREPARO DE ITENS

Antes do início da sessão, cada jogador poderá escolher até 4 itens comuns, objetos do cotidiano ou utensílios plausíveis de se levar em uma viagem de acampamento. Podem ser coisas simples como um isqueiro, uma lanterna, um caderno, ou até um colar especial.

O verdadeiro efeito desses itens, no entanto, só será revelado durante a sessão, de acordo com o contexto narrativo, a criatividade do jogador e as decisões do Mestre.

Rituais, por sua vez, não estão disponíveis de início. Eles são fragmentos ocultos de conhecimento, espalhados pelo cenário, muitas vezes esquecidos ou trancados por razões terríveis. Somente após o início do Horror quando a realidade começa a ruir é que esses rituais podem ser descobertos, compreendidos e executados.

Os jogadores são incentivados a explorar o cenário com curiosidade e atenção. Segredos estão escondidos por todo o acampamento, e apenas os mais atentos (ou desesperados) encontrarão os meios de enfrentar o impossível.

“Ninguém sabe quando o horror pode acontecer.”

ITENS ENCONTRADOS NO HORROR

Sempre que um sobrevivente vasculhar o acampamento em busca de objetos (exceto pistas e documentos de história), o Mestre deve rolar 1d4:

Resultado	Efeito Geral
1 – 2	<i>O item funciona, mas causa um desastre imediato — barulho, falha ou efeito colateral que atrai o assassino ou põe o grupo em risco.</i>
3 – 4	<i>O item funciona de forma segura ou apresenta um bônus adicional.</i>

Itens trazidos pelos sobreviventes no início da aventura não sofrem essa rolagem: eles já são considerados confiáveis.

Cada item listado abaixo indica seu uso normal, o efeito (3-4) quando a sorte está a favor, e o efeito (1-2) quando o azar se manifesta.

Telefone:

Permite buscar informações sobre o acampamento, se houver sinal, e pode ser usado para redirecionar a atenção do assassino ao ligar para outro jogador.

3-4: Consegue rastrear a localização de outro jogador.

1-2: O aparelho sofre interferência paranormal e começa a tocar sozinho, denunciando sua posição.

Lanterna LED

Ilumina até 10 metros por 3 turnos, útil para orientação ou revelação de pegadas.

3-4: Possui bateria extra e dura toda a cena.

1-2: Pisca aleatoriamente e revela sua posição com flashes fortes.

Spray Antisséptico

Cura leve, recupera 1 ponto de vida e pode estancar sangramentos superficiais.

3-4: Remove condição “sangrando” e evita futuras infecções.

1-2: Irrita a pele do usuário, que sofre -2 em Furtividade por 1 turno.

Mapa Rasgado

Mostra trilhas parciais e ajuda a localizar locais de interesse.

3-4: Revela um atalho seguro, concedendo +2 em Furtividade.

1-2: Leva a um beco sem saída ou área perigosa.

Faca de Cozinha

Causa 1d4 de dano e pode ser usada para cortar cordas ou tecido.

3-4: Causa 1d6 se usada em ataque furtivo.

1-2: Lâmina frágil, quebra no primeiro uso ofensivo.

Walkie-Talkie

Permite comunicação curta entre dois jogadores.

3-4: Canal limpo (permite falar a distância): concede +2 em testes de coordenação e estratégia.

1-2: Emite chiado alto involuntário, atraindo o assassino, em cenas de Furtividade.

Spray de Pimenta

Afasta o assassino ou criatura por 1 turno.

3-4: Cega o alvo por 1 rodada.

1-2: Atinge o próprio usuário: -5 em Percepção.

Bengala Retrátil

Serve como apoio ou arma improvisada.

3-4: Permite “aparar” 1 ataque corpo a corpo, após realizar a ação a bengala quebra.

1-2: Dobra durante o uso, faz ruído alto e chama atenção.

Kit de Pontes (Martelo, Fita, Pregos)

Usado para reforçar portas ou bloquear passagens.

3-4: A barreira criada dura 1 turno a mais que o normal.

1-2: Martelo escorrega ou acerta um objeto solto, criando barulho metálico.

Chave Multiuso

Abre trancas simples como armários e caixas.

3-4: Abre portas de casas comuns.

1-2: Quebra dentro da fechadura, inutilizando o item.

Cantil Metálico

Contém água potável; recupera 1 ponto de vida.

3-4: Revigora o usuário, restaurando também 1 PE.

1-2: Água turva ou contaminada: 1d4 de dano de Sanidade (náusea, febre).

Cordão de Apito

Pode ser usado para alertar aliados ou atrair o assassino.

3-4: Confunde o Algoz, desorientando-o por 1 turno, caso esteja perto.

1-2: Ecoa fortemente e revela sua localização com precisão.

Pistola de Sinalização

Lança um sinal luminoso, útil em emergências ou para chamar atenção.

3-4: O sinal atrasa o assassino por 1 turno.

1-2: Dispara accidentalmente, causando 1d4 de dano no usuário.

Fósforos Impermeáveis

Acendem fogueiras e tochas com facilidade.

3-4: Criam uma chama estável que pode repelir criaturas menores e iluminar o ambiente.

1-2: Apagam com o vento e liberam cheiro forte que atrai atenção.

Power Bank

Carrega dispositivos eletrônicos como lanternas, rádios ou celulares.

3-4: Carrega dois dispositivos e funciona por duas cenas.

1-2: Superaquece e explode, causando 1 ponto de dano ao usuário.

Cola Epóxi

Conserta equipamentos ou fixa objetos rapidamente.

3-4: Remove penalidade de um item quebrado.

1-2: Gruda nas mãos do usuário, -2 em testes manuais por 1 cena.

Repelente Forte

Afasta insetos e previne doenças.

3-4: Concede +2 em testes contra venenos ou parasitas.

1-2: Spray faz som persistente, +1 de visibilidade por 1 turno.

Binóculo Velho

Permite observar à distância até 100 metros.

3-4: Revela movimento ou localização de inimigos.

1-2: Lente trincada: -1 em Percepção por 2 turnos.

Cordel de Armadilha

Serve para criar linhas de tropeço em portas ou trilhas.

3-4: Garante queda de quem passar, causando atraso.

1-2: Se embaralha no portador, que recebe -2 em Agilidade no turno.

Estilingue Improvisado

Pode ser usado para distrair ou causar dano leve à distância.

3-4: Acerto certeiro: +1d4 de dano ou acerta interruptores e objetos distantes.

1-2: A munição ricocheteia e revela sua posição com barulho.

Caixa de Ferramentas Pequena

Contém itens para reparar circuitos, portas ou armas simples.

3-4: Reduz DT de testes mecânicos em -5.

1-2: Uma peça solta ou cai, fazendo barulho audível a todos.

Arame Farpado

Usado para proteger portas, criar obstáculos ou ferir quem atravessa.

3-4: Causa dano direto (1d6) e retarda qualquer perseguição.

1-2: Enrosca em roupas do usuário e causa 1d4 de dano a ele mesmo.

MECÂNICA DE GERADOR

Durante a sessão, os sobreviventes podem encontrar **geradores** essenciais para ativar energia em áreas do mapa — sejam casas, câmeras, rádio ou portas. No entanto, esses dispositivos foram danificados ou corrompidos pelo tempo... ou por algo além.

Objetivo:

Os jogadores precisam montar corretamente a sequência **123.456.789**, reorganizando números e símbolos embaralhados.

O gerador exibe uma sequência embaralhada, com **símbolos substituindo alguns números** (ex: 1#@.%\$6.789).

Antes de tentar resolver, o jogador realiza um **Teste de Tecnologia + Intelecto** para descobrir quantos números reais são revelados:

Resultado Dígitos Revelados

10+	5 dígitos
15+	6 dígitos
20+	7 dígitos
25+	8 dígitos
30+	Todos os 9

Os símbolos representam números ocultos e podem ser definidos pelo mestre ou seguir o padrão de **teclado com Shift**, como:

`! = 1 | @ = 2 | # = 3 | $ = 4 | % = 5 | ^ = 6 | & = 7 | * = 8 | (= 9.`

A cada tentativa, o mestre simula **sons do gerador** que indicam erros ou acertos. Quanto mais erros, **maior o barulho** e o risco: +1 a +3 de **Visibilidade** do assassino.

Os jogadores podem testar novas combinações a cada turno. Cada tentativa aumenta a tensão, e o barulho excessivo atrai o Algoz.
A mecânica valoriza dedução lógica, atenção auditiva e trabalho em equipe.

MECÂNICA DE VOID

O Void representa a alternativa mais extrema e desesperadora de fuga dentro da sessão. Quando os sobreviventes decidem ultrapassar os limites do acampamento e adentrar a floresta densa e hostil, eles entram em um território onde o medo domina, a escuridão engole, e o tempo parece não passar.

Para fugir por essa trilha, o grupo deve conquistar 5 sucessos em testes de Sobrevivência, cada um com uma Dificuldade crescente, simulando os perigos reais e psicológicos da travessia:

Etapa Dificuldade

1 ^a	DT 10
2 ^a	DT 15
3 ^a	DT 20
4 ^a	DT 25
5 ^a	DT 30

Cada sucesso simboliza o avanço por trechos traíçoeiros — trilhas perdidas, raízes, espinhos, som de animais, e o peso do medo constante.

No entanto, a falha custa caro: o personagem sofre 1d6 de dano de Sanidade, resultado da pressão mental, alucinações e do terror crescente.

Além disso, falhas fazem com que o Algoz se mova com o dobro da velocidade em direção aos sobreviventes no Void, atraído pelos ruídos, pelo desespero e pela presença do medo vivo.

Essa mecânica reforça a ideia de que fugir pela floresta não é apenas difícil, é quase suicídio. Apenas os mais determinados, silenciosos e sortudos conseguem.

BEIRA DA LOUCURA

Quando um personagem chega a 0 pontos de Sanidade, ele não apenas enlouquece ele se desconecta da realidade. Neste momento, o jogador deve rolar 1d10 e sofrer um tipo específico de Loucura Temporária, adquirindo um efeito mental que altera sua forma de agir e reagir diante do horror.

Esses estados representam rompimentos psicológicos causados pela pressão extrema do medo, da perseguição e da impotência diante do sobrenatural. Alguns personagens riem descontroladamente, outros travam, entram em negação ou agem por impulso. Cada um desses estados possui regras próprias que impactam diretamente a jogabilidade.

Outro jogador pode tentar acalmar o afetado com um teste de Diplomacia (DT 12).

Se for bem-sucedido, o personagem recupera 1 ponto de Sanidade e se livra temporariamente do efeito da loucura. Contudo, esse ponto de sanidade não pode ser curado novamente o personagem está à beira da ruptura mental. Se chegar a 0 de novo, rola-se outro 1d10, e o novo estado será permanente até o fim a sessão ou campanha.

Possíveis tipos de loucura:

Perplexo: A mente trava, o personagem perde 3 PE e, se estiver exausto, rola 1 dado a menos em testes de Inteligência.

"Como foi que...? Não faz sentido!"

Insano: Todo plano que falha deixa o personagem automaticamente perplexo. Ele revê estratégias imaginárias, convencido de que “da próxima vai funcionar”.

"Desta vez não tem erro... desta vez!"

Ignorante: O personagem perde a capacidade de colaborar. Não pode usar Diplomacia e, ao tentar ajudar alguém, deve rolar 1d6 — em 1 a 3, causa um desastre.

"Eu sei o que estou fazendo! ...acho."

Frustrado: A raiva domina. Em combates, não pode esquivar — apenas contra-atacar. Em perseguições, após falhar um teste de Atletismo, faz um teste de Vontade

(DT 15); se falhar, atropela aliados, que recebem 1 falha caso esteja no caminho.
"CHEGA! Agora é pessoal!"

Medroso: *O medo paralisa. Na primeira ação de cada cena furtiva, o personagem não pode agir. Não consegue atacar o assassino e sofre -5 em Furtividade.*
"Se eu me mexer... ele me vê."

Paranoico: *Começa a ver o assassino onde ele não está. Sempre que ouvir conversas intensas, faz um teste de Vontade (DT 15) ou sofre alucinações. Durante perseguições, sofre -2 em Percepção.*
"Ele está atrás de mim... eu sei!"

Ansioso: *Não consegue esperar ou raciocinar. Perde acesso aos testes de Intuição e Percepção passiva. Se demorar mais de um turno para decidir uma ação, faz um teste de Vontade (DT 10) ou fica perplexo.*

"Rápido! Decide logo!"

Obsessivo: *Uma única ideia domina sua mente. Escolha um objetivo — enquanto ele não for cumprido, o personagem sofre -2 em todos os testes não relacionados a ele, mas ganha +2 nos testes ligados ao foco. Se for impossível de alcançar, ele se torna frustrado.*

"Só preciso daquela chave... só daquela!"

Letárgico: *O corpo pesa como chumbo. O personagem perde 3 metros de deslocamento, sempre age por último na iniciativa e, se ficar sozinho, perde 1 PE por cena.*

"Pra que correr? Ele vai achar a gente..."

Histeria Cômica: *O medo se transforma em riso incontrolável. Ao sofrer dano de Sanidade, o personagem gasta 1 ação rindo alto, o que dá +1 de visibilidade, mas também concede +2 em Vontade nos próximos testes.*

"Ha-ha-ha... ele é real, ele é REAL!"

Essas loucuras não são apenas penalidades mecânicas são ferramentas narrativas poderosas para explorar o horror psicológico. Um grupo que sabe disso passa a agir com mais cuidado, mais empatia e mais urgência... ou mergulha ainda mais fundo na insanidade coletiva.

*“O Horror é um momento, em que todos nós,
revelamos a verdadeira Face.”*

CONSTRUINDO O HORROR

Material do Mestre

A história se passa em dezembro de 2024. Os jogadores são adolescentes recém-formados que decidiram, por conta própria, viajar antes da turma oficial da escola. Eles chegam ao **Acampamento Crystal Lake**, um local isolado no sul de Mato Grosso, cercado por floresta, com cabanas, lago, trilhas e prédios utilitários.

Nos primeiros momentos, o clima é leve e tranquilo. O grupo se instala, conversa em volta da fogueira, encontra itens pessoais de outros visitantes e explora o local. Aos poucos, o mestre deve inserir sinais de que algo está errado: estruturas trancadas, áreas com sangue seco, ausência de sinal, sons estranhos e um NPC desaparecido.

O jogo entra no estágio de horror quando os jogadores percebem que **não podem mais sair**. O carro foi sabotado, há uma névoa densa cobrindo o lugar e **Jason**, o Algoz, começa sua caçada. A partir daqui, a sessão se torna um desafio de **sobrevivência e investigação**: consertar o carro, ativar geradores, chamar a polícia, escapar de barco ou até mesmo enfrentar Jason — são todas possibilidades, mas exigem planejamento e risco.

O mestre deve guiar o jogo com foco em tensão, decisões difíceis e ambientação densa. A floresta, o silêncio, os esconderijos, a presença invisível do assassino e os recursos limitados devem ser usados constantemente para pressionar o grupo. Toda escolha importa.



Contexto de História

O Acampamento Crystal Lake foi fundado décadas atrás como um espaço rural de lazer para jovens durante as férias. Com trilhas, canoas, fogueiras e áreas de convivência próximas ao lago, rapidamente se tornou um destino popular para acampamentos escolares e viagens de verão.

Porém, a história do local ficou marcada após um **trágico acidente**. Um grupo de jovens embriagados deixou uma criança se afogar no lago durante a noite. O caso foi abafado por falta de provas, mas a mãe da vítima jamais se conformou. Nos dias seguintes, iniciou-se uma série de assassinatos brutais no acampamento — um massacre silencioso que só terminou com o fechamento imediato do local.

Desde então, o acampamento passou por reformas e **reforços de segurança**. Foi criada uma política de monitoramento semanal, patrulhas regulares da polícia local e a presença obrigatória de um **guarda florestal permanente**. Quem assumiu esse cargo foi **Tommy Jarvis**, um antigo sobrevivente de uma das tragédias do passado. Durante anos, ele tentou manter a ordem e observar qualquer sinal de anormalidade, mas a polícia ignorava seus alertas.

Os incidentes continuaram. Corpos eram encontrados no lago, **com os pulmões cheios de água, mas sem ferimentos visíveis**. As autoridades atribuíram os casos a acidentes, mas Tommy sabia que não era só isso. Ele passou a investigar por conta própria — e percebeu que as histórias sobre o “Jason” talvez não fossem apenas lendas.

Agora, em 2024, com o acampamento reaberto ao público, um novo grupo de jovens chega para passar uma semana. Eles não sabem do passado sangrento. Não ouviram os avisos de Tommy. E em breve, **o horror vai retornar** das águas paradas.

leg

“O Horror surge, por aqueles que o sentem”

CHEGADA E MEDO DO HORROR

A aventura se inicia com os personagens chegando ao acampamento Springwatercamp, um espaço acolhedor, com algumas cabanas, uma fogueira central e o cenário típico de uma viagem entre amigos. O ambiente é descrito como seguro, tranquilo e preparado para dias de descanso, com a intenção inicial de que os jogadores se sintam confortáveis e despreocupados. Esse clima é essencial para gerar contraste com os eventos futuros. Os jogadores devem interagir com o local como fariam em qualquer acampamento: pegando mochilas, se instalando nas camas, encontrando objetos esquecidos por outros visitantes e interagindo com um NPC que já estava ali aguardando outro grupo, que nunca chegou.

Durante essa introdução, os personagens terão acesso a pequenos eventos cotidianos, como acender a fogueira, encontrar um mapa rasgado, vasculhar mochilas, rir de histórias e até beber alguma coisa juntos. Essas ações servem tanto para construir laços entre os personagens quanto para reforçar a normalidade inicial. O papel do mestre nessa fase é estimular a exploração leve e o roleplay, interpretando NPCs amigáveis e mantendo o clima descontraído.

Contudo, há um elemento oculto em jogo: o medo. A aparição de Jason — a figura do horror nesta história — não ocorre de imediato. Sua presença é desencadeada pelas ações e falas dos jogadores. A medida que expressam receio, falam sobre lendas, demonstram preocupação com barulhos, comentam sobre o acampamento parecer estranho ou mencionam “Jason”, o horror começa a se materializar. O mestre deve anotar essas menções. A cada três, uma nova camada de tensão se instala no ambiente.



Menções

Com três menções, o ar parece mais pesado e falhas em dispositivos eletrônicos começam a ocorrer — celulares sem sinal, lanternas falhando, rádios com interferência. Aos seis pontos, pesadelos surgem, sussurros são ouvidos na mata, e a ansiedade afeta o grupo inteiro, mesmo quando acordados. Quando nove menções são atingidas, a Cabana da Mãe de Jason se manifesta em alguma área aleatória da floresta. A presença de Jason se torna mais densa: ainda oculta, mas visivelmente atrelada ao espaço. Carros são sabotados, a energia falha e o acampamento parece amaldiçoado.

A partir de dez menções, Jason começa a se manifestar de forma parcial: ruídos pesados no mato, pegadas aparecendo sozinhas, vultos ao longe. Quando o número chega a treze, Jason se torna real. Uma manifestação física completa, como se o medo dos personagens o tivesse moldado em carne. Nesse momento, o horror começa oficialmente. O mestre pode iniciar uma cena de perseguição, uma ronda noturna onde os jogadores se dividem, ou até uma cena de furtividade intensa — tudo depende de onde os personagens estão e como estão agindo no momento.

Essa estrutura transforma a sessão em uma espiral crescente de tensão. Os jogadores sentem que suas ações influenciam diretamente o avanço do horror. Quanto mais interagem com o medo, mais perto ficam de libertar a entidade. A função do mestre é guiar a transição entre a leveza da chegada e a intensidade do horror, tornando a mudança gradual, inevitável e completamente envolvente.



Objetivos Gerais



Para conduzir a sessão, distribua pelo acampamento, somente nos pontos mais lógicos ou dramaticamente interessantes as **peças de fuga** (motor, gasolina, hélice do barco, fusíveis do gerador), assim como **documentos e bilhetes** que expliquem onde esses itens podem estar. Cada cabana ou estrutura deve conter no máximo **uma pista principal** e, no máximo de 3-5 **item secundário** gerado pela mecânica de sorte/azar.

Dessa forma o grupo precisa se mover, investigar e decidir prioridade sem que o cenário fique sobre carregado de pistas ou, ao contrário, vazio demais.

Enquanto os sobreviventes exploram, **Jason percorre o mapa de forma neutra**, patrulhando ponto a ponto. Quando sua rota se aproxima dos jogadores, sinalize a tensão: descreva galhos se partindo, o som abafado de passos na água ou use um áudio curto do sussurro característico. Se ele entrar na mesma área, inicie **uma cena de furtividade**; quem falhar e ficar com 4 pontos de **visibilidade** chama a atenção e desencadeia a **perseguição**.

Após cada ataque ou morte, aproveite cenas de interlúdio para mostrar que Jason remove os corpos, levando-os à cabana da mãe: isso reforça o terror e limpa o mapa, mantendo a atmosfera de predador invisível.

Os sobreviventes têm cinco rotas de saída, cada qual ligada a pistas específicas:

Void (floresta) — Exige sucessivos testes de Sobrevivência; poucas pistas, mas muitas advertências e sinais da trilha perdida.

Consertar o carro — Motor, pneus, gasolina - documentos sobre a posição das peças ou local de conserto.

Chamar a polícia — Restaurar energia do gerador principal, religar fiação na sala de telefone - pistas em quadros de aviso.

Escapar de barco — Hélice, válvula e combustível; registros do “Projeto Barco” e documentação de sua construção, progresso e localização de chave e peças faltando.

Enfrentar Jason — Localizar a cabana da mãe, chamar Tommy Jarvis, obter o suéter e confundir Jason, fazendo perder seu enigma do Medo- Documentos sobre a existência de Tommy Jarvis, localização da cabana da Mamãe e descobrir o mistério de origem dessa Assombração.

Limite-se a quatro ou cinco pistas críticas no total para não alongar demais a investigação, mas garanta itens secundários (sprays, facas, lanternas) suficientes para que cada cabana ofereça algo útil ou arriscado. O equilíbrio é simples: toda pista aproxima da fuga; todo item secundário adiciona recursos (ou problemas) imediatos.

TOMMY JARVES

Quando os jogadores descobrem o telefone da guarita, uma das ações disponíveis é tentar realizar uma chamada de emergência. Caso acionem corretamente o gerador e utilizem o telefone, terão a chance de chamar Tommy Jarvis, o antigo guarda florestal e único sobrevivente conhecido dos massacres anteriores.

Se a chamada for feita com sucesso, o primeiro jogador que morrer na sessão poderá retornar como Tommy Jarvis, assumindo esse papel imediatamente. Tommy chega ao acampamento armado com um rifle de caça e com conhecimento prévio sobre o acampamento.

Descrição:

Antigo guarda florestal de Crystal Lake, Tommy Jarvis vive assombrado pelos horrores que testemunhou — mas que ninguém nunca acreditou. Viu o impossível, tentou alertar, foi ridicularizado. Agora, ele retorna como a última chance de parar o horror, mesmo que ninguém mais o escute.

Origem: Guarda Florestal

Você é um patrulheiro experiente das áreas remotas do acampamento. Treinado para sobreviver em ambientes hostis, sua função era proteger — mas agora, tudo mudou.

Ajudar Sobrevivente:

*Você pode gastar 1 PE para permitir que um aliado **repita um teste** que tenha falhado. Se a falha for um desastre, você rola o dado no lugar dele.*

Atributos:

Agil 2 For3 Int 3 Pre 3 Vig2

Bônus fixo: +5 em todas as ações de Agilidade, Inteligência e Presença.

Empenho: 1 PE +2 em uma ação

Item:

Rifle de caça: 2d8 balístico.

Trilha: Guarda Atirador

Estágio 2 – Rancor do Paranormal

*Você é imune à Presença Perturbadora de Jason. Sempre que ele matar alguém na cena, você pode gastar 2 PE para rolar **um teste de Vontade** no lugar de um sobrevivente que esteja prestes a enlouquecer.*

Estágio 4 – Artilheiro da Floresta

*Você pode gastar 1 PE para **desarmar uma armadilha** de Jason com um disparo preciso, quebrando armadilhas ou truques dele à distância. Recebe +5 em testes de Crime ao tentar isso*

*Este material foi criado com o único objetivo de **inspirar mesas de RPG** com uma experiência de horror slasher, intensa, injusta e incrivelmente divertida.*

Tudo surgiu de forma espontânea, como o fruto de uma sessão aleatória entre amigos — mas que se tornou tão envolvente, empolgante e cheia de boas ideias, que não parecia justo guardá-la só para nós.

*Assim nasceu **Noite de Sexta-Feira 13**, uma homenagem ao gênero, aos filmes, aos sustos e, principalmente, aos momentos inesquecíveis entre jogadores tentando desesperadamente sobreviver ao impossível.*

Esse suplemento não tem nenhuma pretensão de ser oficial. É apenas um presente para quem, assim como nós, adora mergulhar no horror e rir com nervoso no processo.

Obrigado por ler, adaptar, jogar e sobreviver.

E se não sobreviver... bem, nos vemos no próximo verão.

#Feito por Vindino