

STREET FIGHTER



AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

SFRPG Sala

Jhan Aragao

AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

SFRPG Solo



Regras para jogar SFRPG sem Narrador.

Escrito por Jhan Aragão (Janilson Aragão)
jhan.aragao@gmail.com

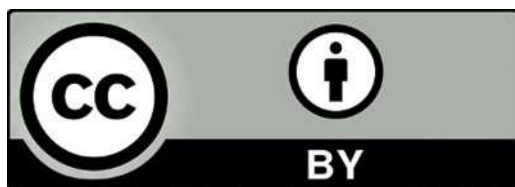
AGRADECIMENTOS

A Deus, minha Família e meus amigos, em especial ao grupo Covil do RPG.

Ao grande Tarcísio Lucas Hernandes Pereira, propagador desta incrível forma de jogar RPG.

A “101 Games”, Jefferson Miranda Pimentel e Bruno Sathler, que me deram total apoio nesse projeto.

A Eric “Musashi” Souza, Guilherme Rabelo e à todos do grupo do Facebook **Street Fighter RPG**.



O SFRPG Solo utiliza o sistema “Solo10” que é uma licença Creative Commons - Atribuição CC BY

Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir deste conteúdo o seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito pela criação original.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
O QUE PRECISA PARA JOGAR	04
PERSONAGENS	04
CENÁRIO	04
REGRAS	04
VANTAGENS E DESVANTAGENS	04
NÍVEL DE DIFICULDADE	05
CENÁRIOS	05
MALIBU	06
TIPOS DE CENÁRIOS	06
JOGANDO	07
EXEMPLOS DE AÇÕES	07
EVENTOS	07
JOGANDO DE FORMA COOPERATIVA	15
JOGANDO COM MEDIADOR	15
ORÁCULO	15
ACONTECIMENTOS IMPORTANTES	16

TABELAS

NÍVEL DE DIFICULDADE	05
TIPOS DE CENÁRIOS	06
AÇÕES	07
EVENTOS NA CIDADE NOVA	08
EVENTOS NA CIDADE VELHA	09
EVENTOS NO CENTRO INDUSTRIAL	10
EVENTOS NO PORTO	11
EVENTOS NO ERMO	12
EVENTOS NO LITORAL	13
ENCONTROS NEUTROS	14
ENCONTROS VIOLENTOS	14
ORÁCULO	15
ACONTECIMENTOS IMPORTANTES	17
PERSONAGENS IMPORTANTES	18
ADVERSÁRIOS	19
TORNEIOS	19

AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

SFRPG Solo

INTRODUÇÃO

Nas próximas páginas, será encontrada uma adaptação do sistema **SOLO 10**, o mesmo encontrado nos livros **A HERANÇA DE CTHULHU** e a trilogia **VAMPIRO – SOZINHO NA ESCURIDÃO**, **BRUXO – PACTO DAS SOMBRAS** e **LICANTROPO – MALDIÇÃO DE SANGUE**, e aqui você poderá usar o **STREET FIGHTER RPG (SFRPG)** para suas sessões solo, usando o cenário, sistema e personagens de incrível Sistema, então não perca mais tempo e vá **AO ENCONTRO DO MAIS FORTE**.

O QUE PRECISA PARA JOGAR?

Para jogar **AO ENCONTRO DO MAIS FORTE** será necessário ter acesso ao livro **Street Fighter RPG (SFRPG)**, Lápis, borracha, papel para anotações, e alguns dados de 10 lados (D10), ficha de Personagem de SFRPG.

Aconselho que além do livro básico de SFRPG, tenha em mãos os livros:

Guia do Circuito: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/StreetFighter-GuiadoCircuito.pdf>

Tempos de Glória: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/StreetFighter-TemposdeGloria.pdf>

Segredos da Shadaloo: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/StreetFighter-SegredosdaShadaloo.pdf>

Punho do Guerreiro são revistas bimestrais, especialmente as edições 13 e 18, com matérias sessões solos: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/punho-do-guerreiro.htm>



= Número de Jogadores

PERSONAGENS

A Criação de Personagem continua a mesma vista no livro básico **SFRPG**.

CENÁRIO

O cenário é o mesmo visto no Livro Básico de SFRPG, porém caso por ventura venha utilizar algum outro cenário provindo de alguma adaptação, nesse caso terá que fazer algumas alterações nas tabelas, mas é claro que isso é algo realmente bem simples e rápido de se fazer.

REGRAS

As regras de **SFRPG** continuam inalteradas, porém estarão interligadas com as regras do **Solo10**. O sistema de testes do **SOLO 10** se baseia principalmente na rolagem de um dado de dez faces (1D10), que auxiliará na construção de detalhes da aventura e da cena.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Por diversos motivos, uma personagem pode realizar seus testes com vantagens e desvantagens. Um ponto com vista privilegiada e um rifle de mira telescópica podem conceder vantagem ao personagem ao disparar um tiro, enquanto um beco escuro e enevoado pode dificultar que ele encontre uma pista. As vantagens e desvantagens do **SOLO 10** são representadas pela rolagem de dois dados de 10 faces ao invés de apenas um, funcionando da seguinte forma:

- Caso você tenha **vantagem** em um teste, role 2D10 e pegue o maior resultado.
- Caso você tenha **desvantagem** em um teste, role 2D10 e pegue o menor resultado.

Caso haja uma situação vantajosa e uma desvantajosa, nenhum dado extra é rolado.

Caso o seu personagem encontre alguém **Forte**, você realizará o sorteio com Vantagem.

NÍVEL DE DIFICULDADE

Use este oráculo quando quiser determina aleatoriamente a dificuldade e o nível de sucesso de um determinado teste ou tarefa, mas em geral você pode escolher a dificuldade mais adequada para o teste, deste que seja com bom senso, afinal de contas nem tudo pode ser tão fácil.

1d10	Nível de Sucesso		Nível de Dificuldade	
9 - 0	Fenomenal	5 Sucessos	Impossível	Dif. 9
7-8	Excepcional	4 Sucessos	Muito Difícil	Dif. 8
5-6	Completo	3 Sucessos	Difícil	Dif. 7
3-4	Moderado	2 Sucessos	Moderado	Dif. 5 / 6
1-2	Marginal	1 Sucesso	Fácil	Dif. 3 / 4

Fácil	Tarefas, obstáculos, conflitos, inimigos, perigos, lutas, etc, que são facilmente lidados pelo Protagonista e que não exigem testes.
Moderado	Tarefas, obstáculos, conflitos, inimigos, perigos, lutas, etc, que são normalmente lidados pelo Protagonista, e que podem exigir testes, caso seja necessário.
Difícil	Tarefas, obstáculos, conflitos, inimigos, perigos, lutas, etc, que oferecem desafio e perigo ao Protagonista, e que exigem testes.
Muito Difícil	Tarefas, obstáculos, conflitos, inimigos, perigos, lutas, etc, que oferecem grande desafio e grande perigo ao Protagonista, e que exigem testes.
Impossível	Tarefas, obstáculos, conflitos, inimigos, perigos, lutas, etc, que são impossíveis para o Protagonista. Ele só poderá fazer um teste caso faça algo para transformar o nível de dificuldade Impossível para Muito Difícil ou algum grau menor.

CENÁRIOS

Após criar seu personagem, é hora de montar o cenário aonde seu personagem irá se aventurar. Cada cenário é construído com hexágonos que representam Setores, cada um com suas características. Como exemplo, trazemos os modelos utilizados nos jogos da Linha Horror da 101 GAMES, compatível com o **VAMPIRO – SOZINHO NA ESCURIDÃO, BRUXO – PACTO DAS SOMBRAS E LICANTROPO – MALDIÇÃO DE SANGUE**.

Recomenda-se que haja pelo menos um de cada setor, de forma a permitir maior diversidade na hora de jogar, pois cada um deles dispõe de 20 eventos aleatórios.



Cidade Nova: a parte mais desenvolvida e cuja ocupação é normalmente maior na cidade. Lugar do comércio mais diversificado e maiores oportunidades de emprego.



Cidade Velha: antigo centro da cidade, onde os prédios públicos e residências mais antigas se encontram.



Centro Industrial: área de indústrias pesadas e grandes pátios industriais.



Porto: área de embarcações, pátios de containers e imensos galpões logísticos.



Ermo: grandes parques urbanos, sítios, campos ou fazendas próximas à cidade, onde poucas pessoas vivem e a tranquilidade normalmente reina.

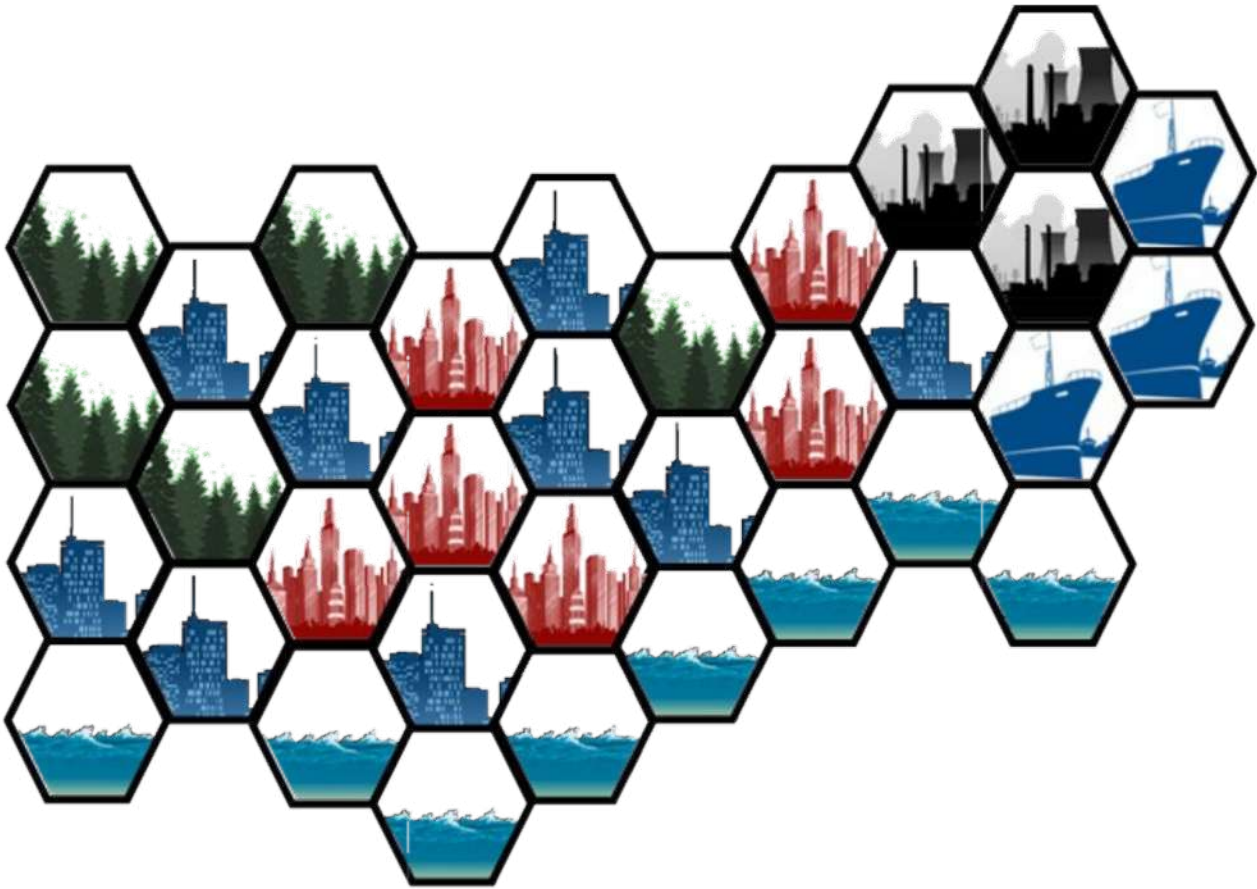


Litoral: praias paradisíacas, mangues, dunas, restingas, piscinas naturais, além desse está o mar aberto

MALIBU

Segue abaixo um breve exemplo de cenário criado, Malibu é uma cidade a oeste de Los Angeles, na Califórnia, costa oeste dos Estados Unidos, foi o cenário da minha primeira aventura.

Porém, a vida de um Street Fighter é inquieta e bem difícil de permanecer muito tempo no mesmo local, em AO ENCONTRO DO MAIS FORTE, tem a opção de se jogar sem o uso do mapa, mas como determinar que tipo de cenário o personagem está, bem isso é bem simples, existe duas maneiras: a primeira maneira seria você mesmo determina o tipo de cenário o personagem esteja; a segunda maneira seria o uso de uma tabela, o que dará um grau de aleatoriedade. Simples assim.



TIPOS DE CENÁRIOS

1 - 5		6 - 0
1 - 3	Cidade Nova	Cidade Velha
4 - 6	Centro Industrial	Porto
7 - 9	Ermo	Litoral
0	Você escolhe	Você escolhe

JOGANDO

Após estes preparativos, é hora do passo a passo para jogar SOLO 10. A mecânica é bem simples: o personagem acorda todo início de dia em sua morada inicial e poderá se aventurar pelo cenário, realizando o que bem entender (e conseguir) livremente. Para recuperar seus pontos perdidos de Saúde, Chi ou Força de Vontade, utilize as regras vistas no livro básico de **STRPG**.

Se deslocar para um setor adjacente leva uma hora a pé ou meia hora usando um veículo (carro, moto, ônibus, etc). Assim que entrar em um novo setor, siga os seguintes passos:

- 1 – Escolha uma ação a realizar;
- 2 – Role um evento na tabela do setor específico;
- 3 – Caso queira realizar outras ações, pague o custo em tempo para cada uma.

EXEMPLO DE AÇÕES

Ao entrar em um setor, você pode fazer o que desejar. Como exemplos, daremos aqui algumas ações básicas e o tempo que levará para realizar cada uma, algo que pode levar de 30 minutos a até horas, dependendo do cenário que seu personagem se encontre, como veremos na tabela abaixo:

<i>Ação</i>	<i>Cidade Nova e Cidade Velha</i>	<i>Centro Industrial, Porto, Ermo e Litoral</i>
Procurar por alguém	30 minutos	1 hora
Comprar algo	30 minutos	1 hora
Procurar um local pra treinar	1 hora	2 horas
Encontrar outro lutador	3 horas	4 horas
Encontrar um Torneio	3 horas	4 horas

Mas vale ressaltar, que essas ações são apenas alguns exemplos, sinta à vontade realizar qualquer ação que assim desejar.

EVENTOS

Após realizar sua primeira ação, é hora de rolar um evento aleatório no setor da cidade onde você está. Você só poderá realizar novas ações assim que o evento sorteado tiver sido resolvido de alguma forma, seja através de um sucesso, após uma falha ou simplesmente por ter sido abandonado.

Existem diversos tipos de eventos, desde encontros e acontecimentos benéficos a problemas a serem resolvidos. Manter um controle dos acontecimentos de cada um dos eventos é interessante para montar a história de seu Street Fighter.

Vários eventos descritos abaixo se relacionam com **Acontecimentos** e **Perso-nagens Importantes**, que poderão interagir com o personagem de diversas formas possíveis. O capítulo **ORÁCULO** permite gerar estes acontecimentos e personagens de forma aleatória, aumentando em muito a diversidade de encontros que você terá no jogo.

Para sortear um evento é simples: role 2D10, um para a primeira e outro para a segunda coluna da tabela. Compare e veja na linha equivalente o evento que ocorrerá com seu personagem.

Exemplo: Cheng está na Cidade Velha e após realizar algumas compras, é hora de seu evento. Patrício pega 2D10 e, após rolar, consegue um “7” e um “4”. Buscando na tabela de eventos na cidade velha, ele que “Você descobre que 5+  Membros de uma Gangue, estão assaltando um estabelecimento”, daí depende do Patrício decidir o que o seu lutador Cheng ira fazer.



EVENTOS NA CIDADE NOVA

1 - 5	1	Você se depara com um Adversário atacando uma pessoa normal. Role um Encontro Violento na e escolha o que fazer.
	2	Teste Perceptível. Em caso de sucesso, você encontra um pequeno grupo de mal encarados que estão te observando.
	3	Um imenso evento está para acontecer na principal praça deste setor e uma grande aglomeração de pessoas está se reunindo para participar.
	4	Você foi reconhecido por outro Street Fighter, que lhe desafia, o que você fará. Role Adversários.
	5	Você se depara com alguém. Role um encontro neutro.
	6	Você nota que algo importante está acontecendo próximo de você. Role na Tabela de Acontecimentos Importantes.
	7	Um Personagem Importante pede sua ajuda, para resolver algo para ele. Caso aceite, role Acontecimentos Importantes.
	8	Você descobre que uma pessoa está sendo agredida. Role Encontros Violentos.
	9	Você presencia uma dupla de Policiais pronta para prender uma Personagem Importante.
	0	Você reconhece um Street Fighter caminhando pela rua. Role Adversários.
6 - 0	1	Algum encrenqueiro quer arrumar confusão contigo, o que você irá fazer? Role Encontros Violentos.
	2	Com um sucesso num teste Perceptível, você descobrirá que alguém está lhe observando/seguindo.
	3	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio. Role Torneio.
	4	Você se depara com uma pessoa sendo atacada. Role Encontros Violentos.
	5	Você encontra alguém vindo em sua direção. Role Encontros Neutros.
	6	Você encontra com 1D10 membros de uma gangue discutindo.
	7	Uma pessoa importante (role Personagem Importante) cruza seu caminho.
	8	Dois Street Fighter estão se enfrentando diante de uma multidão. Role Adversários.
	9	Você descobre provas de um Street Fighter local tem ligações com a Shadaloo. Role Adversários.
	0	Algo grande está acontecendo próximo de você. Role Acontecimentos Importantes.



EVENTOS NA CIDADE VELHA

1 - 5	1	Você se depara com um Street Fighter treinando num local isolado. Role Adversários.
	2	Você se depara com uma pessoa comum sendo agredida e escolha o que irá fazer. Role Encontros Violentos.
	3	Você se depara com criminosos fugindo da policia e vindo em sua direção, o que você irá fazer? Role Encontros Violentos.
	4	Você descobre provas de um Personagem Importante (Role Personagem Importante) tem envolvimento com o crime organizado.
	5	Você descobre que um Torneio Street Fighter acontecerá nas proximidades. Role Troneio.
	6	Você se depara com alguém. Role Encontros Neutros.
	7	Você nota que algo importante está acontecendo próximo de você. Role na Tabela de Acontecimentos Importantes.
	8	Você encontra uma pessoa inconsciente e muito ferida.
	9	Teste Perceptível. Com sucesso, você depara que 4 criminosos estão preste a assaltar alguém. Role Personagem Importante.
	0	Você ouve pedidos de socorro vindo de um beco, o que você irá fazer? Role Encontros Violentos.
6 - 0	1	Você descobre que 5+ 🎲 Asseclas da Shadaloo estão escondidos nas proximidades.
	2	Você foi desafiado por um Street Fighter. Role Adversários.
	3	Um Personagem Importante (Role Personagem Importante) lhe oferece dinheiro para resolver um problema pra ele. Role Acontecimentos Importantes.
	4	Você descobre que 5+ 🎲 Membros de uma Gangue, estão assaltando um estabelecimento.
	5	Um Personagem Importante (Role Personagem Importante), cruza seu caminho.
	6	Você se depara com alguém. Role Encontros Neutros.
	7	Você encontra uma arena escondida de um time. Role Adversários.
	8	Teste Perceptível. Sucesso, você encontra um Ginásio, onde acontecerá um Torneio Street Fighter. Role Torneios.
	9	Teste Perceptível. Sucesso você nota uma movimentação suspeita no beco. Role Encontros Violentos.
	0	Você nota que algo importante está acontecendo próximo de você. Role na Tabela de Acontecimentos Importantes.



EVENTOS NO CENTRO INDUSTRIAL

1 - 5	1	Você nota que algo importante está acontecendo próximo de você. Role na Tabela de Acontecimentos Importantes.
	2	Um personagem importante (Role Personagem Importante) lhe pede pra você resolver algo pra ele. Caso concorde, role um Acontecimento Importante.
	3	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer.
	4	Você testemunha um grupo de Bandidos se aproximando da fábrica de um poderoso Personagem que você conhece, certamente com más intenções.
	5	Você encontra um Street Fighter gravemente ferido e lhe pede ajuda. Que você ira fazer?
	6	Você descobre pistas de um grupo da Shadaloo possui um cartel aqui. Caso queira descobrir, faça um teste Perceptível.
	7	Você se depara com alguém. Role um Encontro Neutro.
	8	Você foi reconhecido por outro Street Fighter, que lhe desafia, o que você fará. Role Adversários.
	9	Você foi convidado para participar num Torneio Street Fighter, role Torneio. Que acontecerá no interior de um galpão.
	0	Teste Perceptível. Com sucesso, você percebe algo estranho numa fabrica abandonada. Role Acontecimentos Importantes.
6 - 0	1	Você percebe que alguém esta lhe seguindo, com más intenções. Role Encontros Violentos.
	2	Um personagem Importante cruza seu caminho. Role Personagem Importante.
	3	Alguém procurando confusão contigo. Role Encontros Violentos.
	4	Um personagem importante (Role Personagem Importante) lhe pede pra você resolver algo pra ele. Caso concorde, role um Acontecimento Importante.
	5	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio. Role Torneio.
	6	Você encontra uma pessoa morta. Teste perceptível, com sucesso, você descobre que se trata de um Personagem Importante. Role Oráculo, caso a resposta seja "Sim", alguém lhe viu na cena do crime.
	7	Você se depara com alguém. Role Encontro Neutro.
	8	Um helicóptero da polícia faz a ronda sobre a área, procurando por algo.
	9	Um Personagem Importante (Role Personagem Importante), cruza seu caminho.
	0	Você reconhece um Street Fighter caminhando na área. Role Adversários.



EVENTOS NO PORTO

1 - 5	1	Você descobre um depósito de armas e explosivos.
	2	Você descobre que um time de Street Fighters, está organizando um torneio Street Fighter. Role Torneio.
	3	Alguém procurando confusão contigo. Role Encontros Violentos.
	4	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer.
	5	Ao passar próximo de um guindaste, um barulho denuncia que um Street Fighter está praticando sobre um suporte do píer.
	6	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer.
	7	Você descobre o corpo de um personagem importante (Role Personagem Importante) boiando na água, com ferimentos profundos.
	8	Você se depara com alguém. Role Encontro Neutro.
	9	Você percebe uma movimentação estranha em um navio. Caso vá investigar, role Acontecimentos Importantes.
	0	Um iate de personagem importante (Role Personagem Importante) muito influente está organizando um torneio Street Fighter e lhe convidou. Role Torneio.
6 - 0	1	Um personagem importante (Role Personagem Importante) lhe telefonou para que você possa resolver algo pra ele, role Acontecimentos Importantes, em troca lhe dará uma boa recompensa em dinheiro.
	2	O seu Sensei ou Aliado pede educadamente que você resolva algo para ele. Caso concorde, role um Acontecimento Importante.
	3	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer.
	4	Alguém procurando confusão contigo. Role Encontros Violentos.
	5	Você passa próximo a um container e percebe uma cena de um violento combate, mas sem sinal de ninguém no local.
	6	Teste Perceptível. Você percebe uma movimentação estranha vindo de um antigo barco-casa abandonado, ou não tão abandonado assim.
	7	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio em um galpão. Role Torneio.
	8	Você se depara com alguém. Role Encontro Neutro.
	9	Um personagem importante (Role Personagem Importante) cruza seu caminho.
	0	Você presencia uma imensa negociação criminosa acontecendo em um pátio de containers do porto e reconhece dentre os envolvidos um Street Fighter influente.



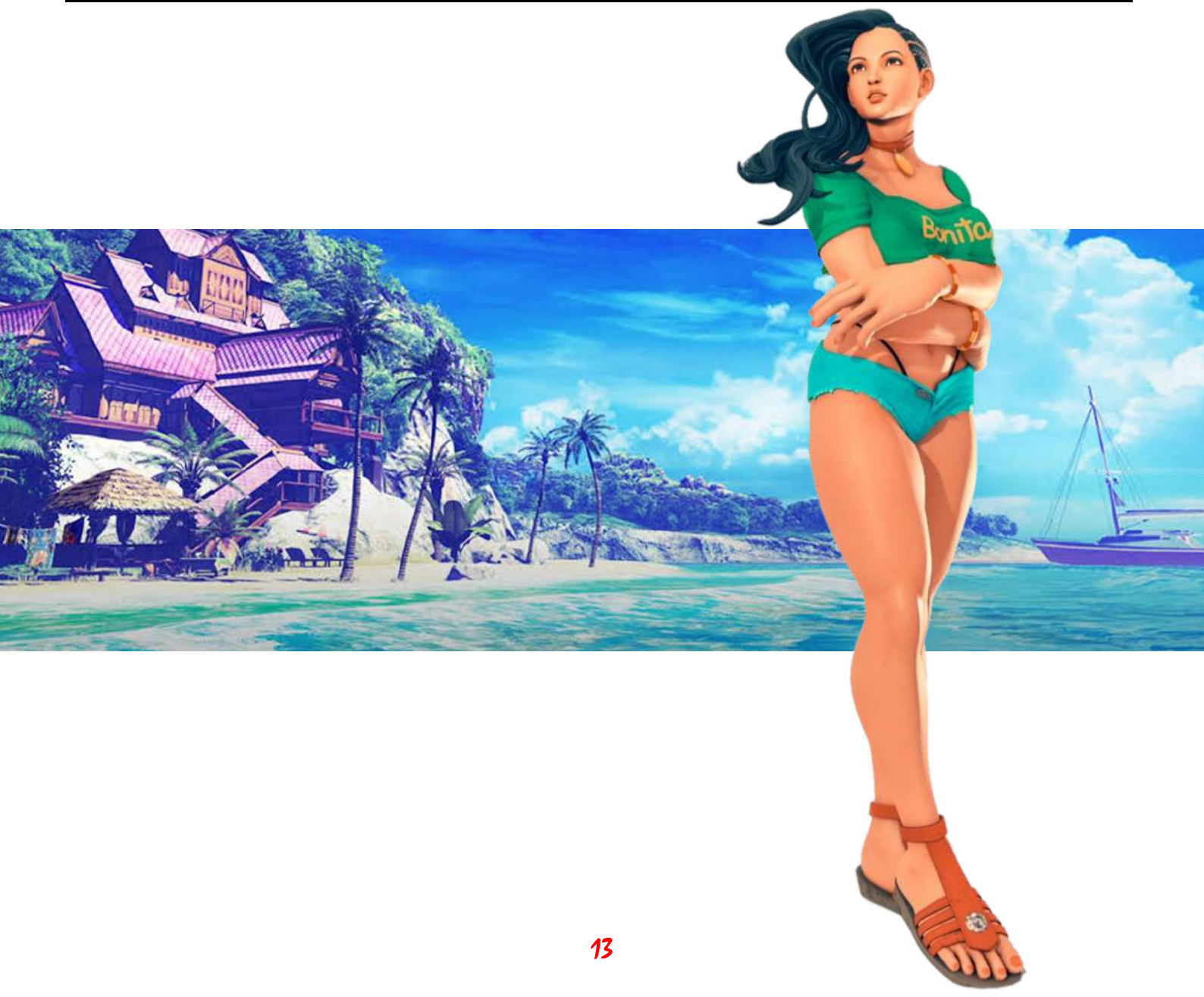
EVENTOS NO ERMO

1 - 5	1	Você encontrar um rebanho de animais que cruza seu caminho.
	2	Você fica sabendo que algo grande esta preste à acontecer. Role Acontecimentos Importantes.
	3	Você descobre a moradia de um Híbrido nas redondezas.
	4	Você encontra um local devastado pelo desmatamento.
	5	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer
	6	Você se depara com um Street Fighter treinando no local, e ele o desafia para um combate.
	7	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio. Role Torneio.
	8	Um personagem importante (Role Personagem Importante) lhe telefonou para que você possa resolver algo pra ele, role Acontecimentos Importantes, em troca lhe dará uma boa recompensa em dinheiro
	9	Você se depara com alguém. Role Encontro Neutro.
	0	Você se depara com uma animal selvagem que avança na sua direção.
6 - 0	1	Teste Perceptível. Você percebe uma movimentação estranha vindo da mata.
	2	Você encontra uma cabana abandonada na mata, ou não tão abandonada assim.
	3	Alguém procurando confusão contigo. Role Encontros Violentos.
	4	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio em um galpão. Role Torneio.
	5	Você encontra ao longe um grupo de místicos que estão realizando um ritual.
	6	Um personagem (Role Personagem Importante) cruza seu caminho.
	7	Você se depara com um complexo de cavernas usado por Asseclas da Shadaloo.
	8	O conhecido seu pede educadamente que você resolva algo para ele. Caso concorde, role um Acontecimento Importante.
	9	Você se depara com alguém. Role um Encontro Neutro.
	0	Você reconhece um Street Fighter caminhando na área. Role Adversários.



EVENTOS NO LITORAL

1 - 5	1	Você encontrar um grupo de banhistas
	2	Você fica sabendo que algo grande esta preste à acontecer. Role Acontecimentos Importantes.
	3	Você descobre que uma casa de praia abandonada, não esta tão abandonada assim.
	4	Você encontra uma carcaça de um animal morto na areia.
	5	Você se depara com um Adversário atacando um humano normal. Role um Encontro Violento (você não é o alvo) e escolha o que fazer.
	6	Você se depara com um Street Fighter treinando no local.
	7	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio. Role Torneio.
	8	Um personagem importante (Role Personagem Importante) lhe telefonou para que você possa resolver algo pra ele, role Acontecimentos Importantes, em troca lhe dará uma boa recompensa em dinheiro
	9	Você se depara com alguém. Role Encontro Neutro.
	0	Você se depara com um grupo de 5+ 🧑‍🦹 Criminosos, atacando um grupo de banhistas.
6 - 0	1	Teste Perceptível. Você percebe uma movimentação estranha vindo das Dunas.
	2	Você se depara com um banhista que ETA se afogando no mar/piscina natural.
	3	Alguém procurando confusão contigo. Role Encontros Violentos.
	4	Você descobre que um Street Fighter está organizando um torneio na praia. Role Torneio.
	5	Você encontra ao longe um grupo de pessoas que estão fazendo se preparando para um luau.
	6	Um personagem (Role Personagem Importante) cruza seu caminho.
	7	Você se descobre que uma mansão está sendo usada por asseclas da Shadaloo.
	8	O conhecido seu pede educadamente que você resolva algo para ele. Caso concorde, role um Acontecimento Importante.
	9	Você foi reconhecido por um Street Fighter, que lhe desafiou. Role Adversários.
	0	Você reconhece um Street Fighter caminhando na área. Role Adversários.



ENCONTROS NEUTROS

1-5	1	Um Policial aborda você. Caso não tenha realizado nada irregular, ele te dispensa.
	2	Um cão de rua se aproxima de você, ansiando por alguma comida.
	3	Um mendigo te pede trocados. Caso você negue, ele xinga e vai embora.
	4	Uma mulher está com o carro quebrado no acostamento e te pede ajuda.
	5	Uma criança perdida pede sua ajuda para encontrar seus pais.
	6	Um homem encontra-se desmaiado em um canto escuro.
	7	Um homem com um cartaz apocalíptico diz a você que o fim está próximo.
	8	Um Street Fighter treinando que não te notou.
	9	Um gato negro te encara e segue a distância por algum tempo.
	0	Uma criança de rua procurando por comida numa lata de lixo.
6-0	1	Uma prostituta/michê te aborda, oferecendo um programa por \$50.
	2	Um mendigo dorme em um beco, cheio de pertences em um carrinho.
	3	Um homem em uma van oferece bugigangas falsificadas por alguns trocados.
	4	Uma jovem mulher te pede \$20 para inteirar sua passagem para outra cidade.
	5	Um cego andando sozinho pede sua ajuda para chegar a um endereço próximo.
	6	Um homem vindo do Ermo pergunta a você tem emprego para ele.
	7	Um detetive particular te pergunta se você viu um desaparecido que ele procura.
	8	Um Street Fighter te oferece parceria em um Acontecimento Importante.
	9	Religiosos perguntam se você pode dispor de alguns minutos para ouvi-los.
	0	Uns caras mal encarados te observam desconfiados, enquanto você passa.

ENCONTROS VIOLENTOS

1-5	1	Um Humano Normal bêbado arruma briga com você.
	2	Um grupo de 5+ 🍷 Capangas diz que você está invadindo a área deles.
	3	Uma pessoa vem em sua direção, com intenções violentas.
	4	Você descobre uma gangue realizando um crime próximo de você.
	5	Um grupo de 5+ 🍷 motoqueiros (Bandidos) te provoca procurando briga.
	6	Um grupo de 5+ 🍷 Assecas da Shadaloo esta realizando um ato criminoso.
	7	Um grupo de 5+ 🍷 Militares valentões querem "brincar" com você.
	8	Uma dupla de Bandidos Fortes anuncia um assalto contra você.
	9	Um Street Fighter te desafia para um combate.
	0	Uma gangue com 5+ 🍷 Bandidos quer te espancar por não ir com sua cara.
6-0	1	Um grupo de 2D10 de Capangas querem te encher de porrada.
	2	Vários Humanos Normais estão realizando uma manifestação violenta onde você está.
	3	Um grupo com 🍷 Policiais te confundiram com um procurado.
	4	Um grupo de 2+ 🍷 Capangas Fortes estão criando confusão próximo de você.
	5	Você observa 10+ 🍷 Capangas agindo de forma estranha.
	6	Uma dupla de Policiais te confunde com um criminoso e quer te prender.
	7	Um Street Fighter Forte te desafia para um combate
	8	Um trio de Assecas da Shadaloo Fortes te cercou.
	9	Um grupo de 2+ 🍷 Capangas, liderados por um Capanga Forte estão na sua cola.
	0	Um Assecla da Shadaloo Forte te procura alegando que você é uma ameaça a Shadaloo.

Forte = Vantagem



JOGANDO DE FORMA COOPERATIVA

Um grupo de jogadores ou mesmo um só jogador podem controlar vários personagens que atuar no mesmo time, escolhendo por jogar juntos a mesma história. Esta forma de jogo é conhecida como **Cooperativa**, de forma que as personagens podem andar juntas, se ajudar em desafios e eventos e até mesmo se confrontar.

JOGANDO COM UM MEDIADOR

O Mediador é um jogador semelhante ao Mestre de RPG convencional, pois caberá a ele conduzir o jogo, registrando a história e respondendo aos questionamentos dos outros jogadores. A única diferença é que ele tem a disposição a lista de ações e eventos para determinar o que irá acontecer. Assim, sempre que um jogador escolher uma ação para o seu personagem, o Mediador irá conferir o teste necessário no livro e, após sua realização, informar o que aconteceu dado o sucesso ou a falha do teste.

O Mediador tem a liberdade de inserir elementos extras como Adversários, Acontecimentos Importantes e Personagens Importantes, dando ainda mais diversidade ao jogo. Mas esta liberdade deve ser moderada e ser condizente com a história que está sendo contada.

Mediadores que tenham experiência como Mestres/Narradores de RPG tem a liberdade de criar novos eventos ou estruturar campanhas para diversão dos jogadores, mas devem ter cuidado para não abusar da dificuldade e dos desafios, de forma a manter constante a diversão!

ORÁCULO

É possível interagir livremente com o cenário através de perguntas feitas a si mesmo, seguidas pela rolagem de 1D10. O funcionamento é simples: faça uma pergunta que pode ser respondida com Sim ou Não ou outras escolhas opostas. Após fazer a pergunta, role 1D10 e compare com a tabela abaixo:

1-5	6-10
Não	Sim
Esquerda	Direita
Baixo	Cima
Más Condições de Uso	Boas Condições de Uso
Chuva	Sol
Frio	Calor
Aberto	Fechado

Você pode criar dezenas de novas propostas, sempre buscando apenas duas possíveis respostas, aproveitando o resultado desta interação para acrescentar livremente novos Acontecimentos Importantes, Personagens Importantes, Encontros Neutros, Encontros Violentos e tudo aquilo que achar interessante para a narrativa.

Exemplo: Chen se encontra numa praia em Malibu, ele então decide procurar um bom local para treinar sua Técnica de Chutes, sendo que ele foi bem sucedido no teste de Percepção + Prontidão (dif. 8). Mas ao invés do jogador apenas seguir o resultado do teste, ele decide incrementar ainda mais o cenário com perguntas: **O local está deserto?** O jogador joga 1D10 e obtém um "4", indicando que o local não está deserto. Desta forma, o jogador pode simplesmente começar seu treino ou pode até mesmo rolar um Encontro Neutro, ou incrementar ainda mais o cenário com perguntas. Esta variante é opcional e torna o jogo muito mais interessante e imprevisível.



ACONTECIMENTOS IMPORTANTES

Vários eventos que acontecem com as personagens nos setores visitados envolvem Acontecimentos e Personagens Importantes. Para gerar estes elementos, utilize as tabelas abaixo.

Acontecimentos Importantes: são eventos que se desenrolam no formato de pequenas aventuras. Todas elas possuem um enredo e acontecerá em um determinado setor, onde o personagem realizará encontros que o aproximam da resolução do problema.

O funcionamento é simples: você sorteia um enredo e passa a visitar locais e realizar encontros até se deparar com a Ameaça Principal. Assim que esta for vencida (não importa a forma que isto aconteça), você é vitorioso e receberá 1 à 3 pontos de experiências por local visitado. Se você for a 4 locais e não encontrar a Ameaça Principal, ela sempre estará no quinto local.

Exemplo: durante a rolagem de eventos da noite, Chen se depara com um Acontecimento Importante. Para definir o enredo, ele rola 1D10 para cada um dos campos da Tabela 16-A, obtendo um “4”, “2”, “5” e um “5”. Desta forma ele pega as partes respectivas da tabela e monta o seguinte enredo: “Um Street Fighter quer corromper um local especial que irá matar pessoas”.

Chen pode simplesmente deixar de lado o problema e sumir dali, não se preocupando com os acontecimentos.

Mas caso queira impedir, ele rolará um local e um encontro, até chegar a Ameaça Principal.

Como ele esta na Cidade Nova, ele visitará locais conforme a coluna “Cidade Nova” na Tabela de Locais, para logo depois rolar o que irá encontrar:

Na primeira parte, ele rola “9” em 1D10, representando que ele começa o Acontecimento Importante no Teatro da Cidade Nova. Rola então 2D10 e obtém um “3” e um “8”, que na Tabela Elementos mostra que “Existem 1D10 (8) Pessoas Comuns próximos”. Chen decide se aproximar das pessoas e tentar conseguir alguma informação sobre algo, mas ele usará de sutileza para fazer isso, fazendo um teste de Carisma+Lábia (dif.6; nível completo). Ele rola 4D10 e obtendo “8,6,6,9”, conseguindo 4 sucessos, mais do que precisava! O jogador decide nesse caso, decide usar o oráculo, perguntando: Alguém poderá me informar sobre algo? Rolou um D10, saindo um “7”, o jogador interpreta que um dos jovens viu uma pessoa bem estranha passando por ali, inclusive se esbarrando nele, mas que ele não conseguiu ver quem era direito. Desta forma, Chen passa para a segunda cena.

Na segunda parte, ele rola “2” em 1D10, representando que chegou a um prédio da Cidade Nova (conforme a coluna “Cidade Nova” na Tabela Locais). Rola então 2D10 e obtém um “9” e um “0”, que na Tabela Elementos mostra que

“5+ 🗡️ Bandidos se escondem ali”. Chen decide que irá confrontar os bandidos para conseguir alguma informação. Após derrotar-los, o jogador decidiu intimidar-los, testando Manipulação+Intimidação (dif. 6; nível moderado), ele joga 3D10, rolando “4,6,7”, conseguindo 2 sucessos. E em seguida consulta o Oráculo, perguntando: Eles tem algum envolvimento com o Street Fighter? Saindo um “6”, Sim eles estão envolvidos. O jogador interpreta que eles foram pagos para informar ao Street Fighter caso alguém passasse por ali. Chen decidiu deixar-los ali e segue o caminho para a próxima cena.

Na terceira parte, ele rola “3” em 1D10, indicando que chegou em um beco escuro da Cidade Nova (conforme a coluna “Cidade Nova” na Tabela Locais). Rola então 2D10 e obtém um “8” e um “2” (conforme a coluna “Cidade Nova” na Tabela Elementos), represando que você terá um confronto. Rolando um confronto na Tabela Confrontos, ele obtém um “3”, que na linha do Street Fighter (a Ameaça sorteada para o Acontecimento Importante), revela que ele se deparou com 2 Capangas. Após derrotar-los, o jogador decidiu intimidar-los, testando Manipulação+Intimidação (dif. 8; nível completo), ele joga 3D10, rolando “3,4,6”, conseguindo nenhum sucesso. Já que eles não foram intimidados, o jogador decide deixar-los caídos no chão, e seguir para a próxima cena.

Na quarta parte, ele rola “4” em 1D10, representando que chegou a uma Grande Praça da Cidade Nova (conforme a coluna “Cidade Nova” na Tabela Locais). Rola então 2D10 e obtém um “1” e um “0”, que na Tabela Elementos mostra que “Você encontrou a Ameaça Principal”.

Agora Chen tem que dar um jeito de impedir que o Street Fighter concretize seu plano de corromper um local especial que irá matar pessoas.



ACONTECIMENTOS IMPORTANTES

	Uma Ameaça	Quer	o/um/no/com	Que irá
1	10+ Capangas	Destruir	Dojô	Ameaçar a todos
2	5+ Mafiosos	Corromper	População do setor	Torná-lo poderoso
3	Policiais	Roubar/Capturar	Item do Poder	Trazer aliados
4	Street Fighter	Ameaçar	Personagem Importante	Ameaçar o Setor
5	Híbrido Forte	Proteger	Local especial	Matar pessoas
6	2+ Street Fighter	Construir Algo	Poderosa arma	Trazer perigo
7	5+ Asseclas da Shadaloo	Fortalecer	Arena	Chamar atenção
8	5+ Street Fighter	Invadir/Dominar	Empresário	Dominar o Setor
9	Assecla da Shadaloo	Enfraquecer	Street Fighter	Destruir o Setor
0	Campeão Mundial	Atormentar	Equipe	Instaurar o caos

LOCAIS

	Cidade Nova	Cidade Velha	C. Industrial	Porto	Ermo	Litoral
1	Rua lotada	Rua tranquila	Rua deserta	Beira do cais	Trilha	Praia
2	Prédio	Casa	Galpão antigo	late luxuoso	Pequeno bar	Barraca de Praia
3	Beco escuro	Beco escuro	Beco escuro	Beco escuro	Canto escuro	Mangue
4	Grande praça	Monumento	Fábrica ativa	Navio	Cabana de caça	Dunas
5	Clube Noturno	Prédio Público	Container	Galpão antigo	Mata fechada	Piscina Natural
6	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo	Cavernas	Casa de Praia
7	Grande museu	Pequena loja	Depósito	Depósito	Lago/Rio	Posto de Salva-Vidas
8	Apartamento	Praça escura	Pátio de carga	Pátio de carga	Mata fechada	Pousada
9	Cinema/Teatro	Mansão	Lixão	Barco casa	Casa de campo	Restinga
0	Cobertura	Prefeitura	Fábrica inativa	Praia	Clareira	Paredão/Caverna

ELEMENTOS

	1-5	6-0
1	Uma porta trancada bloqueia seu caminho	Você encontrou a Ameaça Principal
2	Você terá um confronto	Você terá um confronto
3	Algo fez todo o local pegar fogo	Uma câmera de segurança pode te filmar
4	Um bilhete cifrado revela o plano da Ameaça	Pedaços de um bilhete revelam o plano
5	Você encontrou a Ameaça Principal	Se seguir os rastros, saberá o caminho
6	Seja discreto ou a Ameaça te encontrará	Você encontrou a Ameaça Principal
7	Você precisa escalar para sair daqui	Uma barreira bloqueia seu caminho
8	Existem 1D10 Humanos Comuns próximos	Um painel eletrônico abre a passagem
9	Você terá um confronto	Você terá um confronto
0	Você encontrou a Ameaça Principal	5+ Bandidos se escondem ali

CONFRONTOS

Ameaça	1-4	5-8	9-10
10+ Capangas	2 Capangas	4 Capangas	5+ Capangas Fortes
5+ Mafiosos	2 Bandidos	4 Bandidos	1+ Bandido Fortes
Policiais	2 Policiais	4 Policiais	2+ Swat Fortes
Street Fighter	2 Capangas	2 Bandidos	2 Street Fighter
Híbrido Forte	2 Animais Pequenos	2 Animais Médios	1 Animal Grande
2+ Street Fighter	4 Capangas	2 Street Fighter	1 Street Fighter Forte
5+ Asseclas da Shadaloo	2 Asseclas da Shadaloo	1 Asseclas da Shadaloo	2+ Asseclas da Shadaloo Forte
Street Fighter Forte	2 Bandidos	1 Street Fighter	2 Street Fighter Forte
Assecla da Shadaloo Forte	1 Assecla da Shadaloo	2 Asseclas da Shadaloo Forte	3 Asseclas da Shadaloo Forte
Campeão Mundial	2 Street Fighter	4 Street Fighter	1 Street Fighter Forte

PERSONAGENS IMPORTANTES

Os Personagens Importantes são pessoas que servirão de apoio à narrativa, podendo ser revisitados e com quem é possível interagir à vontade. Role 1d10 para o Personagem e outro 1d10 para a Característica.

	Personagem	Característica
1	Um morador de rua...	...que conhece todo mundo.
2	Um jovem...	...com histórico de violência.
3	Um trabalhador...	...que te deve um favor.
4	Um malandro...	...com problemas psiquiátricos.
5	Uma celebridade da mídia...	...com muitas informações para repassar.
6	Um rico empresário...	...viciado em drogas/remédios.
7	Um político influente...	...de quem você guarda segredos importantes.
8	Street Fighter...	...com problemas com a polícia.
9	Street Fighter Forte...	...protegido pela Shadaloo.
0	Guerreiro Mundial...	...procurado pela Shadaloo.

GÊNERO

Role 1d10

1	Ambíguo ou Transgênero
2	Oculto
3 - 6	Masculino
7 - 0	Feminino

IDADE

Role 1d10

1	Criança (01 - 12)
2	Adolescente (13 - 18)
3 - 5	Jovem (19 - 22)
6 - 8	Adulto (23 - 40)
9	Meia Idade (40 - 60)
0	Idoso (60+)

ESTADO EMOCIONAL

Role 1d10 para saber como está o Coadjuvante no momento que é abortado pelo o personagem.

1	Calmos
2	Desconfiado
3	Com Raiva
4	Cansado
5	Agitado
6	Deprimido
7	Nervoso
8	Amigável
9	Entediado
0	Assustado

PERSONALIDADE

Role 1d10; resultado 1 - 3 role na **Coluna 1**, resultado 4 - 6 role na **Coluna 2**, 7 - 9 role na **Coluna 3**. Resultado 10, role de novo.

	1 - 3	4 - 6	7 - 9
1	Alegre	Cínico	Temperamental
2	Desonesto	Indiferente	Azarado
3	Violento	Simpático	Vaidoso
4	Sereno	Desajeitado	Introverso
5	Falante	Mentiroso	Extroverso
6	Covarde	Protecionista	Arrogante
7	Corajoso	Orgulhoso	Distraído
8	Fanático	Sedutor	Cruel
9	Ingênuo	Espertalhão	Pessimista
0	Idealista	Ignorante	Otimista

ATITUDE

Role 1d10 para saber como será a atitude

1 - 2	Hostil - Pode atacar, interferir, fugir
3 - 4	Antipática - Pode enganar, mentir, insultar
5 - 6	Indiferente - Pode se calar ou não.
7 - 8	Amigável - Pode conversar, aconselhar, oferecer ajuda, etc.
9 - 0	Prestativo - Pode proteger, ajudar, seguir.

APARÊNCIA FÍSICA

Role 1d10 para cada coluna e formar a aparência do coadjuvante.

	Rosto	Olhar	Nariz	Corpo	Cabelo	Roupas
1	Ovalado	Cruel	Quebrado	Robusto	Grosso	Farrapos
2	Reto	Doce	Batutudo	Franzino	Liso	Casuais
3	Magro	Frio	Grande	Esbelto	Cacheado	Elegantes
4	Gordo	Gentil	Pequeno	Encurvado	Curto	Formais
5	Marcado	Brilhante	Angular	Gordo	Longo	Exóticas
6	Enrugado	Triste	Delicado	Musculoso	Trançado	Simples
7	Sardento	Duro	Vermelho	Magro	Selvagem	Sexy
8	Ossudo	Estreito	Verruga	Atarracado	Careca	Luxuosas
9	Pontudo	Enorme	Fino	Delgado	Colorido	Coloridas
0	Redondo	Pequeno	Curvo	Obeso	Oleoso	Escuras

CORES DE OLHOS E CABELOS

Role 1d10 pa coluna e 1d10 para a cor:

	1 - 3	4 - 6	7 - 9	0
1	Branco	Esmeralda	Rosa Escuro	Índigo
2	Preto	Ouro	Bronze	Verde Lima
3	Azul	Laranja	Prata	Carmim
4	Amarelo	Verde Mar	Cobre	Chocolate
5	Marrom	Azul Marinho	Verde Limão	Cinza Escuro
6	Vermelho	Violeta	Verde Claro	Cereja
7	Roxo	Bege	Verde Escuro	Ferrugem
8	Cinza	Verde Musgo	Vermelho Escuro	Ametista
9	Lilás	Sépia	Azul Escuro	Lavanda
0	Rubi	Rosa	Branco Gelo	Azul Celeste



ADVERSÁRIOS

	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9	0
Adversário/Street Fighter	Posto 	Posto  +1	Posto  +2	Posto  +3	Posto  +4	Posto  +5
Guerreiro Mundial	P. Bônus	P. Bônus+15	P. Bônus+20	P. Bônus+25	P. Bônus+30	P. Bônus+40

Para uma melhor simular as estatísticas de um Street Fighter, aconselho o uso do livro **Guia do Circuito**, onde encontrará muitas e muitas fichas de possíveis Adversários, além de regras que te ajudam bastante na criação aleatória desses adversários, é claro que és totalmente livre para criar algum adversário específico para a sua sessão. As fichas dos buchas de canhão, é facilmente encontradas no livro básico de **SFRPG, Segredos da Shadaloo**, inclusive no **Tempo de Glória**, onde é possível encontrar as fichas de diversos **Campeões Mundiais**.

TORNEIO

	Competidores	Tipo	Premiação	Organizador	Bônus Game!	Extras
1 - 2	8	Tradicional	Dinheiro	Empresário	Quebrar	Nada
3 - 4	8 + Bônus Game!	Duelista	Dinheiro	Street Fighter	Esquivar	Nada
5 - 6	12	Estilo Livre	Treino (Manobra)	Promocional	Aparar	Obstáculos
7 - 8	12 + Bônus Game!	Misto	Treino (Técnica)	Sensei	Superar	Espaço Limitado
9 - 0	16 + Bônus Game!	Prestígio	Dinheiro & Treino	Guerreiro Mundial	Destruir	Armadilhas

OBSERVAÇÕES

Bônus Game! essa poderá ser encontrada no **Punho do Guerreiro Nº15**, onde existe algumas regras sobre esses desafios que poderão acontecer entre algumas lutas, durante o torneio. Porém aqui resolvi incrementar alguns desafios interessantes, e de forma bem abrangente.



A dynamic collage of Street Fighter characters. In the foreground, Cammy White is on the right, looking forward with a determined expression, wearing her signature black uniform with a yellow tie and a black beret. To her left is Chun-Li, also in her black uniform with a yellow tie and a black beret, looking slightly to the side. Behind them, a large group of other characters are posed in various action stances. These include characters like Morrigan, Ibuki, Sakura, and others, some holding weapons like swords and guns. The background is a soft, hazy blue and white, suggesting a sky or a misty environment.

STREET FIGHTER

AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

SFRPG Sala