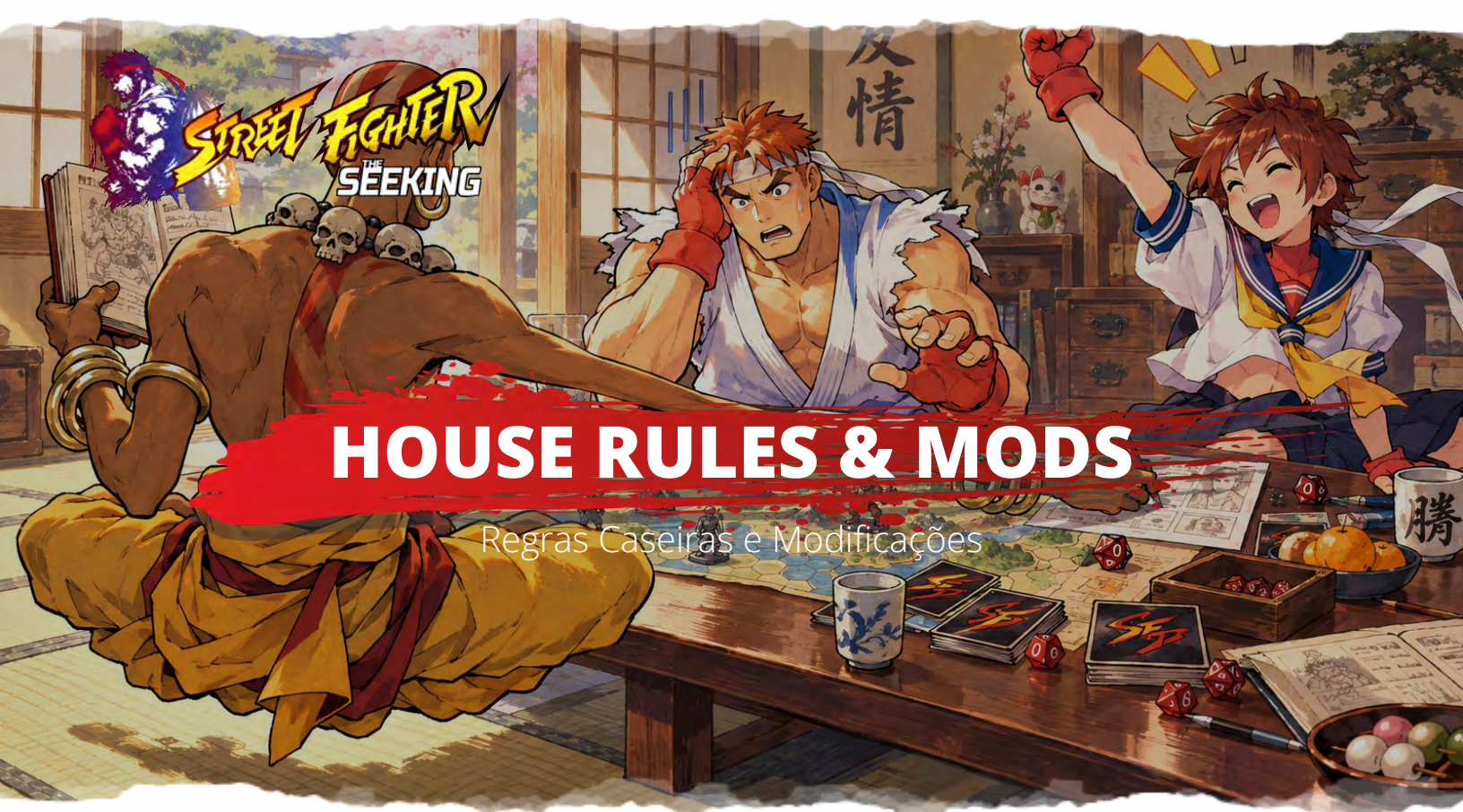




ROLAGEM DE DADOS, DIFICULDADE E GRAUS DE RESULTADO

Sempre que o resultado de uma ação for incerto e houver alguma consequência relevante para o sucesso ou para a falha, o Narrador pode pedir uma Rolagem de Dados.

O sistema utiliza dados de dez faces, chamados de d10.

Para realizar uma ação, forme uma **Parada de Dados** somando as Características indicadas pela regra ou pelo Narrador e role essa quantidade de dados.

A **Parada de Dados** normalmente é composta po **Atributo + Habilidade**, mas existem outros casos, com uso de Técnicas, antecedentes e etc...

CONTEÚDO

ROLAGEM DE DADOS, DIFICULDADE & GRAUS DE RESULTADO	1
SUCESSOS	3
DIFICULDADE	3
DIFICULDADE E CONDIÇÕES NÃO SÃO A MESMA COISA	3
POR QUE FAZER ESSA DISTINÇÃO?	4
RESULTADOS DA AÇÃO    	4
1.  Falha Crítica	4
2.  Falha (normal)	4
3.  Sucesso (normal)	5
SUCESSOS EXCEDENTES	5
4.  Sucesso Excepcional	5
 A ESCALA COMPLETA	6
FALHAS CRÍTICAS E SUCESSOS EXCEPCIONAIS	6
QUANDO NÃO ROLAR	6
TESTES SIMPLIFICADOS	7
A MATEMÁTICA DO SISTEMA	8
SUCESSOS MÉDIOS	9
MÉDIA NÃO É GARANTIA	9
PROBABILIDADE DE SUPERAR UMA DIFICULDADE	9
FALHA CRÍTICA E COMPETÊNCIA	10
SUCESSO EXCEPCIONAL E DIFICULDADE	10
POR QUE DIFICULDADE É MEDIDA EM SUCESSOS?	10
POR QUE NÃO ALTERAR O NÚMERO-ALVO?	11
A CURVA BINOMIAL	11
UMA ÚNICA ROLAGEM RESPONDE VÁRIAS PERGUNTAS	12
EXEMPLO COMPLETO	12
REGRA FUNDAMENTAL	12
APOIE STREET FIGHTER: THE SEEKING	14

SUCESSOS

Cada dado que apresentar um resultado entre 6 e 10 conta como 1 Sucesso. Resultados entre 1 e 5 não produzem Sucessos. Eles também não cancelam outros resultados. Assim, cada dado só precisa responder a uma pergunta:

Foi 6 ou mais?

Se sim, produziu 1 Sucesso.

Exemplo:

Um personagem possui uma Parada de 6 dados e obtém: 2, 6, 8, 4, 10, 5; Os resultados 6, 8 e 10 produzem Sucessos.

Resultado: 3 Sucessos.

Um resultado 10 não vale mais que um resultado 6. Ambos representam exatamente 1 Sucesso.

DIFICULDADE

A Dificuldade indica quantos Sucessos são necessários para realizar uma ação.

Dificuldade	Sucessos necessários
1	1 Sucesso
2	2 Sucessos
3	3 Sucessos
4	4 Sucessos
5	5 Sucessos

Se o personagem conseguir uma quantidade de Sucessos igual ou superior à Dificuldade, a ação foi bem-sucedida.

Exemplo:

Chun-Li tenta realizar uma ação de Dificuldade 2 e possui uma Parada de 5 dados. Ela rola: 3, 7, 9, 2, 6

Ela conseguiu 3 Sucessos.

Como precisava de 2, foi bem-sucedida.

DIFICULDADE E CONDIÇÕES NÃO SÃO A MESMA COISA

É importante separar duas coisas: a **dificuldade** daquilo que está sendo feito e as **condições** nas quais o personagem está tentando fazer isso.

A **Dificuldade** representa a complexidade do objetivo. As **Condições** de execução modificam a Parada de Dados.

Exemplo: Acertar um alvo muito pequeno e distante pode ser uma ação de: **Dificuldade 3**. Agora imagine que o personagem tenta realizar exatamente o mesmo disparo durante uma tempestade. O alvo não ficou menor e a distância não aumentou. **A Dificuldade continua sendo 3.**

Porém, chuva, vento e baixa visibilidade tornam a execução mais difícil. O Narrador poderia aplicar: -2 dados à Parada pelas **condições adicionais**.

Portanto: Dificuldade altera quantos Sucessos são necessários. Condições alteram quantos dados são rolados.

O mesmo pode valer para situações favoráveis. Boa iluminação, equipamento adequado, preparação, ajuda ou posicionamento vantajoso podem acrescentar dados.

POR QUE FAZER ESSA DISTINÇÃO?

Porque cada valor responde a uma pergunta diferente. considere:

Parada de Dados: Quão capaz é o personagem nesta situação?

Dificuldade: Quão difícil é aquilo que ele está tentando realizar?

Modificadores: As condições ajudam ou atrapalham?

Considere dois personagens tentando abrir a mesma fechadura. A fechadura possui: **Dificuldade 2.**

Um personagem **possui ferramentas** profissionais e **recebe +2 dados**. O outro está tentando **improvisar** com objetos inadequados e **sofre -2 dados**.

A fechadura é a mesma. As condições de execução são diferentes.

RESULTADOS DA AÇÃO



Depois da rolagem, compare o número de Sucessos obtidos com a Dificuldade.

Existem quatro resultados possíveis:

1. Falha Crítica

Se o personagem não conseguir **nenhum Sucesso**, ocorre uma **Falha Crítica**.

0 Sucessos = Falha Crítica

A tentativa não apenas falhou: alguma complicação, erro grave ou consequência particularmente desfavorável pode ocorrer. Por padrão, a Falha Crítica possui função principalmente narrativa. Ela não remove dados, não causa penalidades universais e não possui um efeito mecânico obrigatório. O Narrador deve interpretar a Falha Crítica de maneira coerente com a situação.

Exemplo: Ryu tenta saltar entre dois telhados. Ele possui 5 dados, mas obtém: 1, 3, 5, 2, 4. Nenhum resultado atingiu 6. Ele obteve:

0 Sucessos — Falha Crítica.

Ele pode escorregar antes do salto, perder o equilíbrio, derrubar algum equipamento ou criar outra complicação apropriada à cena.

2. Falha (normal)

Se o personagem obtiver pelo menos 1 Sucesso, mas não alcançar a Dificuldade, ocorre uma Falha.

Exemplo: Uma ação possui **Dificuldade 3**

Se o personagem obtém **2 Sucessos** Ele **falhou**. Porém, essa não é uma Falha Crítica. A tentativa simplesmente não foi suficiente para superar o desafio.

3. Sucesso (normal)

Se o personagem conseguir Sucessos iguais ou superiores à Dificuldade, a ação foi bem-sucedida.

Exemplo: Dificuldade 3.

Resultado: 4 Sucessos.

A ação foi realizada com sucesso.

SUCESSOS EXCEDENTES

Todo Sucesso obtido além da Dificuldade é chamado de Sucesso Excedente. Podemos expressar isso através de:

$$\text{Margem de Sucesso} = \text{Sucessos obtidos} - \text{Dificuldade}$$

Exemplo: Uma ação possui **Dificuldade 2**, O personagem consegue **5 Sucessos**. Desta forma **Dois Sucessos** eram necessários. Restam **3 Sucessos Excedentes**

Logo:

$$\text{Margem de Sucesso } 3.$$

Sucessos Excedentes podem representar maior precisão, velocidade, qualidade, dano, informação ou eficiência, conforme a ação realizada.

4. Sucesso Excepcional

Quando um personagem consegue uma quantidade de Sucessos igual ou superior ao dobro da Dificuldade, ocorre um Sucesso Excepcional.

$$\text{Sucessos} \geq (2 \times \text{Dificuldade}) = \text{Sucesso Excepcional}$$

Dificuldade	Sucesso normal	Sucesso Excepcional
1	1	2+
2	2–3	4+
3	3–5	6+
4	4–7	8+
5	5–9	10+

Um **Sucesso Excepcional** representa uma realização particularmente impressionante. Assim como a **Falha Crítica**, seu efeito é principalmente narrativo, salvo quando alguma regra específica determinar outra consequência.

Exemplo: Ken tenta realizar uma **ação de Dificuldade 3**. Ele consegue **6 Sucessos**. Como **6 é o dobro de 3: Sucesso Excepcional**. Ken não apenas conseguiu: realizou a **ação de maneira extraordinariamente eficiente**, precisa ou impressionante.



A ESCALA COMPLETA

Uma única rolagem pode ser interpretada de maneira muito simples. Exemplo:

Para uma ação de Dificuldade 3:

Sucessos	Resultado
0	⚠ Falha Crítica
1–2	✗ Falha
3–5	✓ Sucesso
6+	☀ Sucesso Excepcional

Assim, o sistema possui dois extremos narrativos:

0 Sucessos → Falha Crítica

2 × Dificuldade → Sucesso Excepcional

Entre eles ficam a Falha e o Sucesso normais.

FALHAS CRÍTICAS E SUCESSOS EXCEPCIONAIS

Esses resultados não modificam a própria rolagem.

Uma Falha Crítica:

- não cancela dados;
- não remove Sucessos;
- não altera automaticamente a próxima ação.

Um Sucesso Excepcional:

- não faz dados explodirem;
- não concede automaticamente novas rolagens;
- não dobra mecanicamente o resultado.

Ambos existem principalmente para qualificar narrativamente aquilo que aconteceu. Mas regras específicas podem utilizar esses resultados de outras formas. Uma Manobra, Habilidade ou poder pode dizer, por exemplo:

“Em um Sucesso Excepcional, aplique também este efeito.”

Isso é uma propriedade daquela regra, e não da mecânica universal.

QUANDO NÃO ROLAR

Nem toda ação exige dados. Considere e pese as situações.

Se:

- não houver risco;
- não houver oposição;
- não houver pressão;
- a ação for trivial;
- ou a falha não produzir nenhuma consequência relevante;

O Narrador pode simplesmente considerar a ação bem-sucedida. A função dos dados é resolver incerteza significativa.

Não é necessário rolar para abrir uma porta comum, atravessar uma sala, realizar tarefas cotidianas ou repetir procedimentos que não representem desafio real ao personagem.

Role quando houver algo interessante em jogo.

TESTES SIMPLIFICADOS

Em algumas situações, o Narrador pode precisar apenas de uma resposta rápida:

Conseguiu ou não conseguiu?

Quando a Margem de Sucesso, os Sucessos Excedentes e a qualidade da execução não forem importantes, pode-se utilizar um Teste Simplificado.

Para isso **reduza 2 dados** da Parada **para cada ponto de Dificuldade acima de 1**. Depois disso, basta obter 1 Sucesso.

Dificuldade	Modificador
1	nenhum
2	-2 dados
3	-4 dados
4	-6 dados
5	-8 dados

Exemplo:

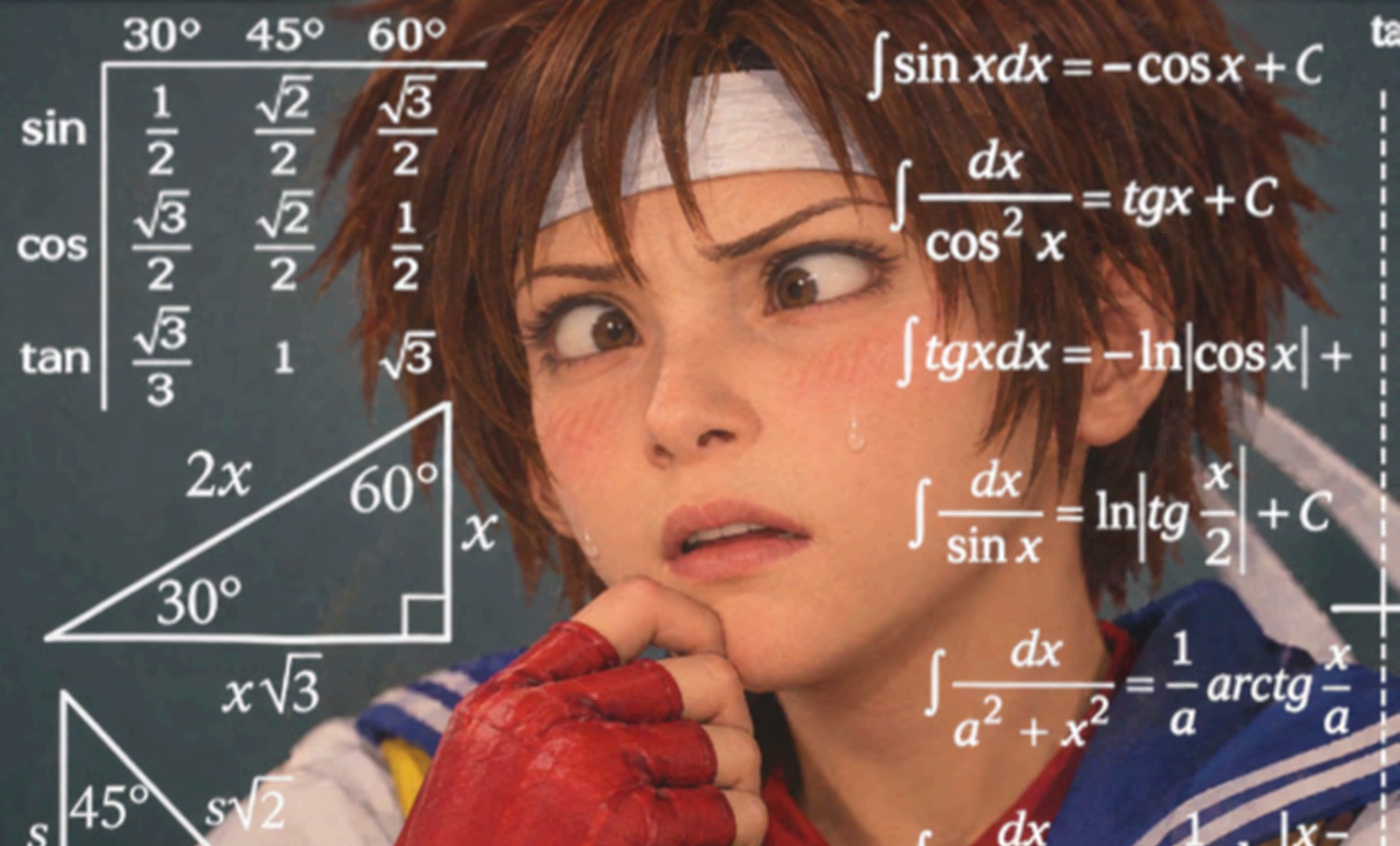
Um personagem possui **7 dados**, para uma ação de **Dificuldade 2**. Normalmente, ele rolaria 7 dados e precisaria de 2 Sucessos.

Em um **Teste Simplificado** ($7 - 2 = 5$ dados); ele **rola 5 dados** e precisa obter **apenas 1 Sucesso**.

Testes Simplificados são aproximações destinadas a situações pouco importantes. Eles **não devem ser usados** quando for relevante medir:

- Margem de Sucesso;
- Sucessos Excedentes;
- Falha Crítica;
- Sucesso Excepcional;
- efeitos graduais;
- oposição;
- combate;
- ou consequências dramáticas importantes.

A rolagem completa continua sendo a forma principal de resolução.



A MATEMÁTICA DO SISTEMA

Se, cada d10 possui dez resultados possíveis, e Destes 6, 7, 8, 9 e 10 produzem Sucesso.

Então, existem 5 resultados de **Sucesso** e 5 resultados **Falha** possíveis.

A chance de um único dado produzir Sucesso é:

$$5 \div 10 = 50\% \text{ ou } p = 0,5$$

Cada dado funciona como uma tentativa independente com dois estados relevantes: Sucesso ou Falha. Esse comportamento é representado matematicamente por uma Distribuição Binomial.

Se uma Parada possui n dados, **então** $X \sim \text{Binomial}(n, 0,5)$ **onde** X representa a quantidade de Sucessos obtidos.

A probabilidade de conseguir exatamente k Sucessos é: $P(X = k) = C(n, k) \times 0,5^n$. Como tanto o Sucesso quanto a falhas possuem 50% de chance, a distribuição possui uma estrutura particularmente simples e simétrica.

SUCESSOS MÉDIOS

Como cada dado produz em média meio Sucesso:

**Sucessos médios = Parada
de Dados ÷ 2**

Dados	Média de Sucessos
2	1
4	2
6	3
8	4
10	5
12	6

Isso não significa que uma Parada de 8 dados sempre consiga 4 Sucessos. Significa que, depois de muitas rolagens, sua média tenderá a esse valor.

MÉDIA NÃO É GARANTIA

Esse ponto é importante. Se um personagem possui 6 dados, sua média é: 3 Sucessos. Isso não significa que ele automaticamente supera Dificuldade 3. Existe variação. Ele pode obter: 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 Sucessos. **A média apenas indica onde a distribuição tende a se concentrar.**

PROBABILIDADE DE SUPERAR UMA DIFICULDADE

Uma ação é bem-sucedida quando o personagem obtém pelo menos a quantidade de Sucessos exigida. Assim, em Dificuldade 3: 3, 4, 5, 6 ou mais Sucessos são todos resultados positivos.

Algumas probabilidades:

Parada	Dif. 1	Dif. 2	Dif. 3	Dif. 4	Dif. 5
3 dados	87,5%	50%	12,5%	—	—
5 dados	96,9%	81,3%	50%	18,8%	3,1%
7 dados	99,2%	93,8%	77,3%	50%	22,7%
8 dados	99,6%	96,5%	85,5%	63,7%	36,3%
10 dados	99,9%	98,9%	94,5%	82,8%	62,3%

Existe um comportamento bastante claro.

Quando a **Dificuldade** está próxima da metade da **Parada**, o teste se aproxima de uma disputa equilibrada. Com 5 dados contra Dificuldade 3 a chance de sucesso é de 50%, Com 7 dados contra Dificuldade 4 também é 50%. Isso ocorre porque a distribuição está centrada aproximadamente na metade da Parada.

FALHA CRÍTICA E COMPETÊNCIA

A chance de obter uma Falha Crítica também possui uma propriedade interessante. Como todos os dados precisam falhar simultaneamente: $P(\text{Falha Crítica}) = 0,5^n$, onde n é o tamanho da Parada.

Parada	Chance de Falha Crítica
1 dado	50%
2 dados	25%
3 dados	12,5%
4 dados	6,25%
5 dados	3,13%
6 dados	1,56%
8 dados	0,39%
10 dados	0,10%

Isso produz um comportamento desejável: **quanto mais competente o personagem, mais rara é uma falha verdadeiramente desastrosa.**

Um especialista ainda pode falhar em uma tarefa difícil. Mas falhar de maneira absolutamente desastrosa se torna muito menos comum.

SUCESSO EXCEPCIONAL E DIFICULDADE

O Sucesso Excepcional funciona de maneira diferente. Ele não depende apenas da competência do personagem. Também depende da Dificuldade. Uma ação de Dificuldade 1 exige 2 Sucessos; para ser Excepcional, Uma ação de Dificuldade 4 exige 8 Sucessos.

Isso significa que realizar algo simples de maneira excepcional é relativamente acessível para especialistas. Realizar algo extremamente difícil de maneira excepcional é muito mais raro. Esse comportamento é desejável. O sistema reconhece não apenas:

*“O personagem conseguiu muitos **Sucessos.**”*

mas também:

*“Ele conseguiu muitos **Sucessos** em relação ao que a tarefa exigia.”*

POR QUE DIFICULDADE É MEDIDA EM SUCESSOS?

Manter o número-alvo dos dados sempre em 6 possui uma grande vantagem. Cada dado mantém o mesmo significado em todas as situações. 6 ou mais sempre é Sucesso. O jogador não precisa reaprender a probabilidade de cada dado dependendo da situação, evitando o que no design de jogos chamam de “fricção cognitiva”. A Dificuldade apenas determina quantos desses Sucessos serão necessários. Isso separa claramente três elementos, que vale novamente destacar:

1. Competência

Representada pelo tamanho da Parada.

2. Dificuldade

Representada pelo número de Sucessos necessários.

3. Circunstâncias

Representadas por dados adicionados ou removidos da Parada.

Essa separação torna o sistema mais previsível e mais fácil de interpretar.

POR QUE NÃO ALTERAR O NÚMERO-ALVO?

Originalmente, outra possibilidade seria manter a necessidade de 1 Sucesso e alterar o número que precisa aparecer no dado.

Por exemplo:

Número-alvo	Chance de Sucesso por dado
6+	50%
7+	40%
8+	30%
9+	20%
10	10%

Esse modelo funciona, mas possui uma consequência importante, a própria natureza de cada dado muda com a Dificuldade. O personagem pode continuar rolando os mesmos 8 dados, mas cada um deles passa a ter uma probabilidade diferente de funcionar. No

sistema adotado no Street Fighter: The Seeking, isso não acontece.

Se um dado sempre possui 50% de chance de Sucesso. O que muda é apenas a quantidade necessária. Isso torna o comportamento probabilístico mais transparente.

A CURVA BINOMIAL

Ao somar vários dados independentes com 50% de chance de Sucesso, os resultados tendem a se concentrar em torno da média.

Um personagem com 10 dados possui média de 5 Sucessos. Resultados como 4, 5 ou 6 Sucessos são relativamente comuns. Resultados extremos, como 0 Sucessos ou 10 Sucessos são muito raros.

Isso produz uma característica importante para o jogo:

personagens competentes tendem a apresentar resultados consistentes, sem eliminar completamente a incerteza.

Adicionar dados aumenta a competência de maneira previsível. Aumentar a Dificuldade exige resultados progressivamente mais elevados dentro da mesma distribuição.

UMA ÚNICA ROLAGEM RESPONDE VÁRIAS PERGUNTAS

A mesma rolagem informa:

- **O personagem conseguiu?**
Compare Sucessos com a Dificuldade.
- **Quão bem conseguiu?**
Observe a Margem de Sucesso.
- **Foi um fracasso desastroso?**
Verifique se houve 0 Sucessos.
- **Foi uma realização extraordinária?**
Verifique se os Sucessos atingiram o dobro da Dificuldade. Assim, não são necessárias rolagens adicionais. Essa não é sequer uma questão matemática, mas é sempre bom lembrar que, dentre as demais disrupções, Street Fighter, nos traz a rolagem única. E isso, embora não seja matematicamente explicado, gera menor fricção cognitiva e torna o sistema mais rápido que os tradicionais.

EXEMPLO COMPLETO

Vinicius tenta realizar uma ação de Dificuldade 3 e possui 8 dados em sua Parada de Dados: Algumas possibilidades são:

- **Resultado A**
0 Sucessos → Falha Crítica
- **Resultado B**
2 Sucessos → Falha

- **Resultado C**
3 Sucessos → Sucesso
- **Resultado D**
5 Sucessos → Sucesso com Margem 2
- **Resultado E**
6 Sucessos → Sucesso Excepcional. Como a Dificuldade era 3: $2 \times 3 = 6$

REGRA FUNDAMENTAL

Em resumo:

1. Forme a Parada de Dados.
2. Aplique modificadores decorrentes das condições.
3. Determine a Dificuldade.
4. Role os d10.
5. Cada resultado entre 6 e 10 vale 1 Sucesso.
6. Resultados entre 1 e 5 não produzem Sucessos e não cancelam nada.
7. Se nenhum dado produzir Sucesso, ocorre uma Falha Crítica.
8. Se os Sucessos forem menores que a Dificuldade, ocorre uma Falha.
9. Se os Sucessos igualarem ou superarem a Dificuldade, ocorre um Sucesso.
10. Sucessos acima da Dificuldade formam a Margem de Sucesso.
11. Se os Sucessos atingirem pelo menos o dobro da Dificuldade, ocorre um Sucesso Excepcional.

Em sua forma mais simples:

- **Capacidade** determina **quantos dados** você rola.
- **Condições** modificam sua **Parada**.
- **Dificuldade** determina **quantos Sucessos** você precisa.
- **Sucessos Excedentes** mostram **quão bem** você conseguiu.
- **Zero Sucessos** representa uma **Falha Crítica**.
- **O dobro da Dificuldade** representa um **Sucesso Excepcional**.

APOIE STREET FIGHTER: THE SEEKING

Street Fighter: The Seeking é um projeto independente, gratuito e feito **de fã para fã**.

Não temos apoio da **Fundação Masters**, da **Shadaloo**, da **SIN**, das **Sociedades Secretas** ou da **IMTPS**.
Nem o **Kanzuki Zaibatsu** respondeu nossas mensagens.

E, se alguém lhe vendeu este material, você provavelmente caiu num golpe de alguma gangue de Metro City ou máfia especializada em PDFs clandestinos.

O conteúdo é gratuito, mas produzi-lo não é: há custos com **IA**, **pacote Adobe**, **hospedagem**, **domínio**, **softwares** — e, principalmente, com o recurso mais raro de todos:

MEU TEMPO LIVRE.

São horas pesquisando, escrevendo, diagramando, criando artes e revisando material para manter o **The Seeking** funcionando.

Se o projeto lhe diverte ou é útil para suas partidas, considere apoiar com qualquer valor via **PIX**.

Não dá +1 em Técnica.
Não enche a barra de Super.
Não garante *Perfect*.

Mas ajuda bastante a manter o projeto vivo.

Obrigado por apoiar o Street Fighter: The Seeking.



Chave PIX: victor.rocha.silva@gmail.com
NU BANK PAGAMENTOS
Victor Rocha Silva