

Street Fighter:

Cidades Emergentes

por Eric "Musashi" Souza

Muitas vezes os jogadores chegam a novas cidades em suas aventuras, e o Narrador tem dificuldade em organizar o mapa da cidade. Os jogadores também podem se sentir perdidos, ou não conseguem visualizar as áreas, para onde devem ir, ou mesmo como podem seguir em busca de aventuras.

A seguir, serão apresentados tiles para serem impressos, ou para serem utilizados em jogos online, permitindo a montagem espontânea de uma cidade. O Narrador pode simplesmente ir dispondo os tiles de acordo com a sua imaginação, ou sortear as áreas. Ainda é possível que ele sorteie o que existe em cada região, colocando pequenos marcadores em cada uma delas.

LOCAIS URBANOS

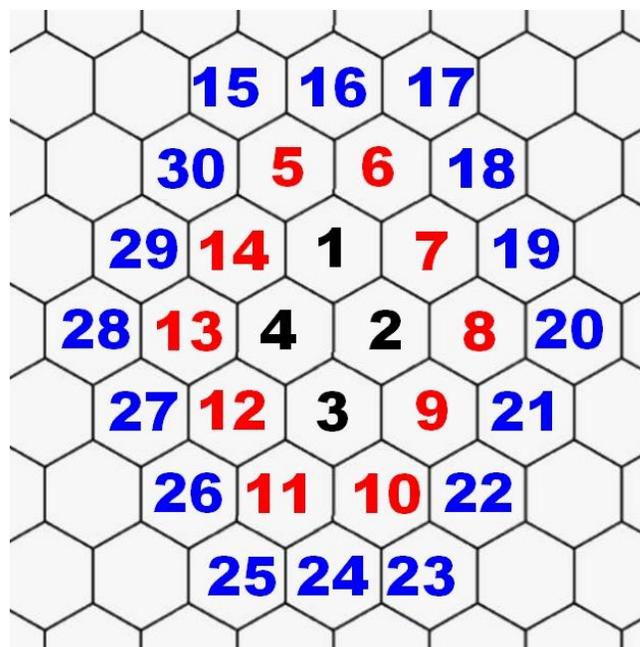
Os locais existentes nas cidades foram retirados do [Street Fighter RPG Solo](#), criado por Jhan Aragão. Eles são os seguintes:

- **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. Quando localizado dentro da cidade, pode ser um porto fluvial, ou ainda um deque ao redor de um lago, com embarcações de passeio.
- **Ermo:** grandes parques urbanos, bases militares, sítios, campos ou fazendas próximas à cidade, onde poucas pessoas vivem e a tranquilidade normalmente reina. No litoral, representará praias.

CIDADE EMERGENTE

Como dito anteriormente, o Narrador pode simplesmente montar a cidade de acordo com seus interesses, ou então sortear os locais, criando uma cidade emergente. Para o sorteio, ele rola 1d10, que definirá qual tile ele usará para a área. Ele então deposita o tile na mesa e passa para o seguinte, fazendo um círculo no sentido horário.

Pequenos bairros ou distritos poderão ser montados com 4 tiles; cidades inteiras, com 14 tiles; grandes centros urbanos, com dezenas de milhões de pessoas, com 30 tiles. A figura a seguir demonstra a ordem de montagem.



Deste modo, será lançado 1d10 para cada região, sendo escolhidos os tiles da seguinte forma:

Resultado	Tile
1-2	Cidade Nova
3-4	Cidade Velha
5-6	Centro Industrial
7-8	Porto
9-10	Ermo

Se a cidade for portuária, o Narrador deverá definir para qual direção fica o mar, ou então sortear. Para o sorteio, ele rola 1d10 e compara com a tabela a seguir. Obviamente, se a cidade for uma ilha, não é preciso sortear, e haverá litoral em todos os limites.

Resultado	Direção do litoral
1	Norte
2	Sul
3	Leste
4	Oeste
5	Norte e Leste
6	Norte e Oeste
7	Sul e Leste
8	Sul e Oeste
9	Norte, Leste e Oeste
10	Sul, Leste e Oeste

A direções representam os seguintes tiles, conforme a figura da página anterior, respectivamente para 4, 14 e 30 tiles:

- **Norte:** 1, 5-6 ou 15-17
- **Sul:** 3, 10-11 ou 23-25
- **Leste:** 2, 7-9 ou 18-22
- **Oeste:** 4, 12-14 ou 26-30

Após o sorteio, ele apenas deposita marcadores de litoral nos tiles que fazem fronteira para o mar, para ficar bem delimitado.

LOCAIS DE CONFLITO

Em cada tile, o Narrador poderá depositar marcadores de locais de conflito, também disponibilizados neste arquivo. Ou ele pode, antes de sortear o próximo tile, sortear um local de conflito para cada região. Os locais de conflito são os seguintes:

- **Dojô de artes marciais:** o Narrador pode escolher a arte marcial, ou sortear um lutador do [Guia do Circuito](#) ou do [Guia do Circuito Básico](#), que representará o estilo de luta do local.
- **Arena de Street Fighting:** a arena dependerá do lugar. Na Cidade Nova, será um local luxuoso para ricos, como a arena de Vega; na Cidade Velha, um ringue sujo e perigoso; no Centro Industrial, algo como a arena de Zangief; no Porto, podem ser as docas ou um galpão; no Ermo, pode ser uma base militar, uma clareira na floresta, dentre outros. Os oponentes também poderão ser sorteados

utilizando o [Guia do Circuito](#) ou o [Guia do Circuito Básico](#).

- **Mansão de magnata do circuito:** a região determinará o tipo de NPC, podendo ser um investidor ou empresário na Cidade Nova; um criminoso poderoso na Cidade Velha; um magnata das indústrias no Centro Industrial; um político corrupto em sua casa de campo ou base militar no Ermo; e um barão do tráfico no Porto.
- **Casa de shows/eventos:** na Cidade Nova, um local bonito e luxuoso, talvez um cassino; na Cidade Velha, uma boate ou pub sujo e perigoso; no Centro Industrial, ponto de venda de drogas e armas; no Porto, local de reunião de mafiosos; no Ermo, uma festa temática ou rave.
- **Base de organização criminosa:** na Cidade Nova, serão escritórios de criminosos; na Cidade Velha, pontos de venda de drogas e armas; no Centro Industrial, local para negociações entre facções; no Porto, galpões para estocagem; no Ermo, um quartel general de bandidos.

Para o sorteio, role 1d10 e utilize a tabela a seguir.

Resultado	Marcador
1-2	Dojô de artes marciais
3-4	Arena de Street Fighting
5-6	Mansão de magnata do circuito
7-8	Casa de shows/eventos
9-10	Base de organização criminosa

MOVIMENTANDO-SE NOS MAPAS

Street Fighter usa miniaturas, e a disposição de áreas de uma cidade em hexágonos lembra bastante hexcrawl, um estilo de RPG de exploração de mundo por áreas hexagonais. Os jogadores podem muito bem posicionar suas miniaturas na área em que eles se encontram. Isso é muito útil em cenas de exploração para que saibam o que há ao redor, para onde podem ir facilmente, ou mesmo quando eles precisarem fugir ou estejam perseguindo NPCs que fogem. Quando o time estiver separado, também é uma forma muito útil de explorar o mapa.

QUANTOS TILES IMPRIMIR?

A seguir, são fornecidos modelos dos tiles. Eles são disponibilizados em dois tamanhos. O Narrador pode utilizá-los, ou criar os seus próprios.

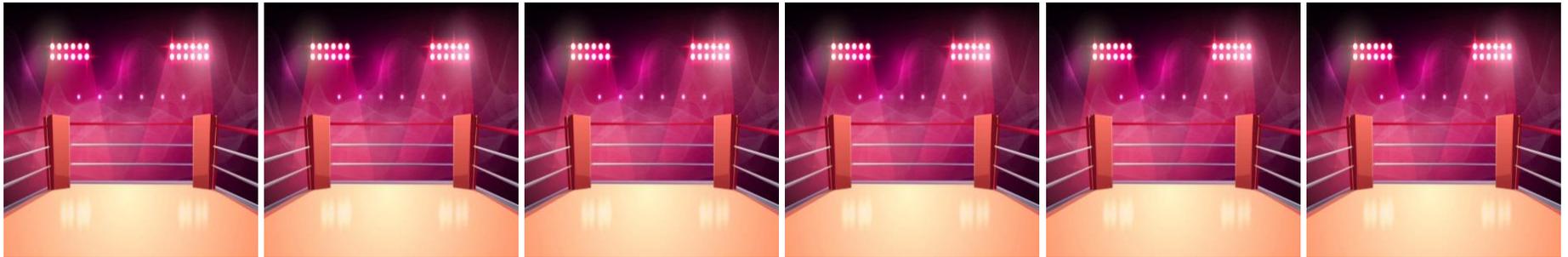
Uma cidade ou região pode ter até 30 tiles (ou mais, se o Narrador decidir, embora não seja recomendado; na realidade, para uma única História, o ideal é não passar de 14 tiles). Em média, serão necessários pelo menos 5 tiles de cada tipo, mas os dados costumam ser generosos, e muitos locais terão até 10 tiles de um mesmo tipo. Assim, o recomendado é que estejam disponíveis entre 5 e 10 tiles de cada (uma ou duas folhas impressas).

O mesmo se aplica aos marcadores de locais de conflitos.

DOJÔ DE ARTES MARCIAIS



ARENA DE STREET FIGHTING



MANSÃO DE MAGNATA



CASA DE SHOWS/EVENTOS



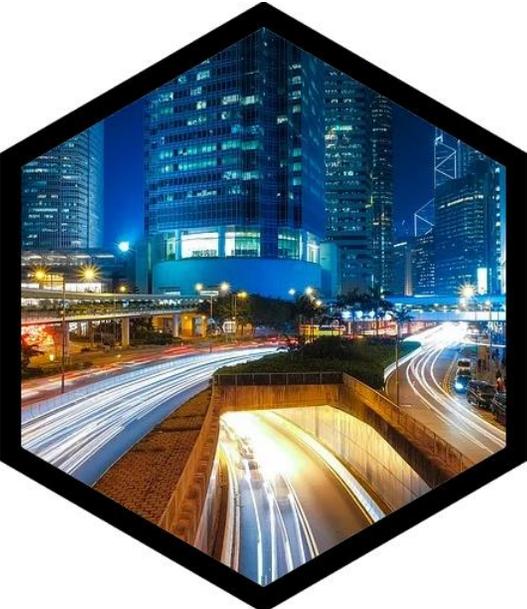
BASE DE ORGANIZAÇÃO CRIMINOSA



LITORAL



CIDADE NOVA



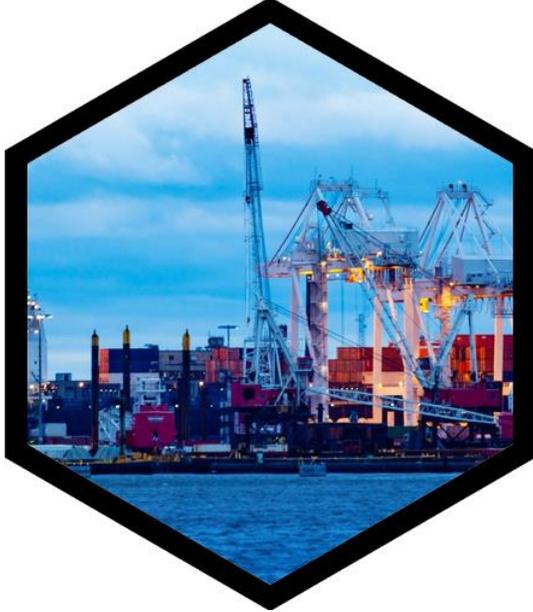
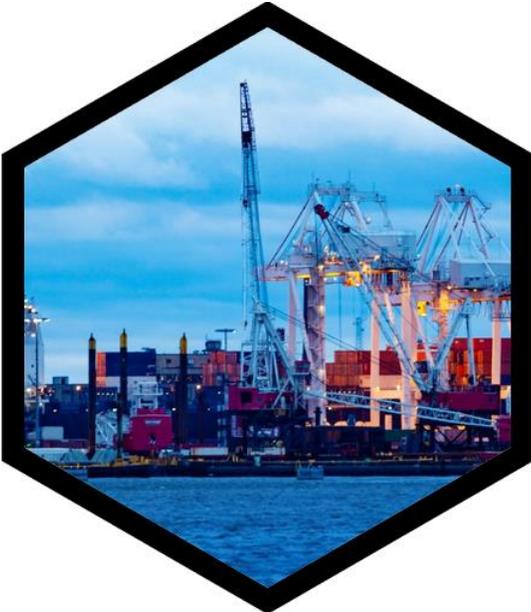
CIDADE VELHA



CENTRO INDUSTRIAL



PORTO



ERMO



CIDADE NOVA



CIDADE VELHA



CENTRO INDUSTRIAL



PORTO



ERMO

