

CALISTO

MANUAL



Sistema Genérico de RPG

2009

Sistema Calisto

Manual – Versão 2.0

Autor: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Edição: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Ilustração Capa: Bruno H. Junges.

Ilustração Interna: Bruno H. Junges.

Agradecimentos: Minha amada Aline Rebelo, Kaique de Oliveira, Bruno H. Junges, Eduardo “Coveiro”, Augusto “Joey” e logicamente não podia faltar Homer J. Simpson.

Agradeço a todos pelo apoio, divulgação e testplays do sistema! Este sistema foi criado para vocês se divertirem, e espero que tenha dado certo!

Que rolem os dados!!!

www.coisinhaverde.com

Sistema Calisto

Introdução

Este livro possui todas as regras para jogar o RPG Calisto. Mas antes de qualquer coisa, é necessário entender os conceitos deste incrível jogo que é o RPG.

RPG é uma sigla que significa "Role Playing Game", ou traduzindo: "Jogo de Interpretação de Papeis". Basicamente é um jogo onde cada jogador cria seu personagem e interage uns com os outros, e apesar do que muitas pessoas desinformadas dizem, é um dos jogos mais saudáveis para a mente. Além de incentivar a criatividade, o RPG é um jogo cooperativo aonde todos devem se ajudar para poder alcançar grandes objetivos. Incentivando assim o trabalho em equipe e a socialização.

Existem muitos RPGs no mercado, e eles são separados por Sistemas. Cada sistema de RPG é um conjunto de regras para ajudar os jogadores a entenderem o que está acontecendo a sua volta, e qual será o resultado de suas ações. A maioria dos sistemas de RPG utiliza dados para determinar estes eventos aleatórios. Existem inclusive sistemas que utilizam dados multifacetados. O sistema Calisto utiliza dados comuns de 6 lados para facilitar (também chamados de d6).

Outro conceito importante entender é o Cenário. Cenário é o mundo de jogo, o tema a ser abordado pela história do jogo. É possível jogar em cenários variados, desde uma aventura nas histórias de Star Wars, até encarar monstros bizarros do Senhor dos Anéis. O primeiro sistema de RPG, o D&D, foi criado a partir de jogos de guerra de mesa e utiliza o cenário de fantasia medieval (mesmo de O Senhor dos Anéis). O Calisto é um sistema genérico e pode se jogar em qualquer cenário que os jogadores quiserem. Desde cenários de desenhos animados e animes, até universos de filmes e livros.

O Mestre de Jogo

A primeira coisa que se deve entender é o papel de cada um no jogo. Em todo RPG existe um personagem que precisa ser o Mestre de Jogo (também chamado de Narrador ou apenas Mestre). Os outros são chamados de jogadores. O mestre é aquele que conta a história e comanda todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados PNJ ou NPC). Sem um mestre é impossível se jogar RPG. O mestre comanda os vilões da história, mas ao contrário do que se entende, o mestre não é o oponente dos jogadores. O grande objetivo do mestre é criar bons desafios e divertimento para os demais. Nada impede você de provocar um combate difícil contra seus vilões, podendo levar os heróis à ruína, mas você deve sempre deixar que os jogadores façam suas escolhas. E a melhor recompensa para um mestre é ouvir de seus jogadores que *"A aventura foi demais! Quando vamos jogar de novo?"*.

Cenário e Aventura

Antes de jogar, o mestre e os jogadores devem decidir em que tipo de cenário irão jogar. Com o Calisto RPG é possível jogar em qualquer cenário que quiser! Podem inclusive inventar, misturar cenários de desenhos ou adaptar um filme. Depois de escolher o cenário, cada jogador cria um personagem baseado no cenário e o mestre desenvolve uma história (criando também os vilões e coadjuvantes da história).

Criando Personagem



Criar um personagem é muito fácil. Você pode usar uma ficha de personagem ou escrever em um papel em branco mesmo. Basta seguir estas etapas.

1ª Etapa – Atributos: Distribua 5 pontos entre *Físico* e *Mental* (máximo 4).

2ª Etapa – Vida e Mana: Você começa com 4 pontos de vida para cada ponto que tiver em *Físico* e 4 pontos de mana para cada ponto que tiver em *Mental*.

3ª Etapa – Perícias: Distribua 10 pontos entre as perícias que quiser (veja a *Tabela de Perícias*). Aconselhável escolher pelo menos 4 perícias (com pontuação 4,3,2 e 1).

Regra Opcional – Limite de Perícia: Uma perícia só pode ter um valor alto se tiver outra perícia com um valor 1 ponto abaixo.

Exemplo: Você só pode ter *Combate* 3, se tiver uma outra perícia com valor 2. Que por sua vez, só poderá existir se tiver uma perícia com valor 1.

Esta regra é muito recomendada para todo tipo de jogo.

Regras Básicas

Testes: O jogador rola 1d6 e soma com a perícia ou atributo a ser testado. Se o resultado for maior ou igual à Dificuldade imposta pelo mestre, o teste foi bem sucedido.

Dificuldade: O mestre deve estipular uma dificuldade (normalmente 6). Esta dificuldade pode variar de 4 (Teste fácil) até 8 (Teste difícil). Mas pode ainda ser muito maior de acordo com a lógica do mestre (chegando até o impossível 15).

Teste Resistido: São testes aonde os oponentes rolam testes (1d6 + Perícia ou Atributo) que serão comparados. Em caso de empate, role novamente (Obs.: Em alguns caso, o empate é um empate. O mestre deve decidir).

Recuperação: Cada hora de descanso você recupera 1 ponto de vida e 1 ponto de mana.

Combate: O atacante deve fazer seu Ataque (Role 1d6 e some com a perícia *Combate*) e o defensor deve fazer sua Defesa (Role 1d6 e some com o atributo *Físico*). O defensor então perde pontos de vida iguais ao total do Ataque menos a Defesa (mínimo zero).

Distância: Todo ataque a distancia recebe um redutor de -1 na rolagem e -1 a cada 5 metros.

Mana: Antes de rolar qualquer teste ou ataque, você pode usar sua mana para aumentar a chance de acerto. A quantidade que gastar de mana é igual ao bônus no teste. Este bônus nunca pode ser maior que a perícia testada.



Tabela de Perícias

Acrobacia	Para se equilibrar, saltar e fazer movimentos precisos com o corpo.
Aparência	Para seduzir membros do sexo oposto.
Combate (—)	Para fazer ataques (Escolha o tipo).
Condução	Para conduzir montarias ou veículos.
Conhecimento (—)	Para saber tudo sobre uma área do conhecimento (qualquer).
Coragem	Para resistir ao medo.
Crime	Para abrir fechaduras, furtar bolsos, mover-se em silêncio, etc.
Força	Para erguer coisas pesadas, quebrar coisas e derrubar portas.
Lábia	Para manipular e convencer outras pessoas.
Percepção	Para perceber detalhes, sons e cheiros.
Vigor	Para resistir à fadiga, cansaço, fome e calor intenso.

Regras Avançadas: Combate

Ataque surpresa: Se o oponente está distraído ou imobilizado, ele não ganha o modificador do atributo *Físico*.

Ataque múltiplo: Um jogador pode, se quiser, fazer vários ataques numa rodada (usar duas armas, ataques rápidos ou um ataque giratório). Basta fazer os ataques normalmente e dividir o dano de cada ataque pelo número de ataques feitos.

Ataque concentrado: Use um turno para se concentrar. Se não receber dano, no próximo turno você poderá rolar 1d6 a mais e escolher o melhor resultado entre os dados rolados.

Defesa Total: Antes de o oponente rolar o ataque, você pode declarar defesa total. Ganhando +1d6 na sua defesa, mas perdendo seu próximo turno.

Regras Avançadas: Poder

O mestre deve sempre aprovar o uso de qualquer Poder por um jogador. Ele deve cuidar principalmente se o poder faz sentido com o personagem e cenário. Em alguns cenários o uso de poder deve ser totalmente liberado (como em cenários de super-heróis).

Os poderes são comprados como perícias. A única diferença é que a dificuldade está pré-estabelecida na descrição do poder (veja a *Lista de Poderes*).

O jogador pode renomear um poder para fazer mais sentido com seu personagem.



Lista de Poderes

Cura: Você pode curar ferimento com seu toque. Faça um teste com dificuldade 6. Se for bem sucedido você recupera pontos de vida iguais a quantidade de pontos neste poder (mais bônus se tiver).

Campo de Força: Faça um teste. Se conseguiu 8 ou mais você criou um campo de força capaz de agüentar qualquer impacto. Nada pode entrar ou sair deste globo de energia de até 2 metros de raio. Este magia dura enquanto você estiver concentrado (não pode fazer mais nada).

Ataque Mental: Você pode atacar a mente de seu oponente. Funciona como um ataque normal, mas o oponente deve usar seu atributo *Mental* em vez do *Físico* na defesa.

Telepatia: Você pode se comunicar mental-mente com qualquer pessoa ou animal que esteja no seu campo de visão. Faça um teste. Se conseguir 4 ou mais você conseguiu fazer contato mental e poderá se comunicar normalmente. Para se comunicar com alguém fora do campo de visão, a dificuldade é 8.

Telecinésia: Você pode erguer objetos com sua mente. Faça um teste. A dificuldade varia com o peso do objeto:

Dif.	Peso	Exemplo
4	1kg	Caixa de Leite; Adaga.
6	5 kg	Cadeira; Computador.
8	25 kg	Mesa; TV Grande.
10	100 kg	Pessoa
12	400 kg	Geladeira; Motocicleta
14	1 tonelada	Carro

Voar: Você pode voar livremente pelo céu. Faça um teste. Se conseguir 4 ou mais você poderá voar por 20 minutos. Você poderá continuar voando, mas terá que fazer o teste a cada 20 minutos.

Paralisar: Você pode paralisar qualquer criatura. Faça um teste com dificuldade 4+ [*Mental* do oponente]. Se conseguir vencer o teste, a criatura ficará paralisada por 1 turno.

Invocar Criatura: Você pode invocar uma criatura que se formará ao seu lado. Escolha o tipo de criatura quando comprar este poder (faça a ficha dela).

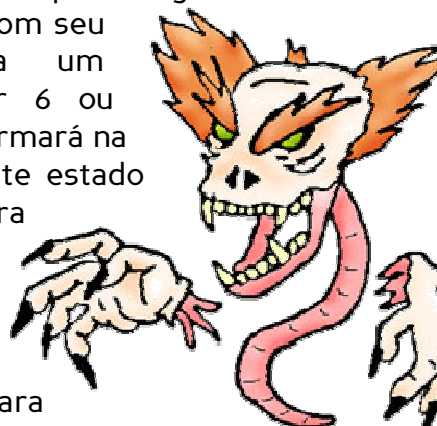
Tipo	Pontos de Atributo	Pontos de Perícia	Dif.
A	1	2	6
B	2	4	8
C	3	6	10
D	4	8	12
E	5	10	14

Para invocá-la, vença um teste com a dificuldade indicada na tabela. A criatura desaparecerá após 10 minutos.

Teleporte: Faça um teste. Se conseguir 4 ou mais você pode teleportar para qualquer lugar visível até 10 metros. Para cada 10 metros, aumente a dificuldade em +2, e para cada pessoa que quiser teleportar junto aumente +2. Para teleportar para algum lugar fora do seu campo de visão, a dificuldade é 14 (mas cuidado, se tiver algum objeto no local aonde você materializar, você morre).

Ilusão: Você pode criar uma ilusão qualquer. Faça um teste de Magia. Se conseguir 6 ou mais você poderá criar uma imagem (incorpórea) sem som em qualquer lugar. Para adicionar som, acrescente +2 na dificuldade. Esta ilusão se mantém enquanto você estiver concentrado e sem fazer mais nada. Se você for perturbado a ilusão se dissipa.

Forma Alternativa: Você pode se transformar em outro personagem ou criatura (crie junto com seu personagem). Faça um teste. Se conseguir 6 ou mais você se transformará na criatura e ficará neste estado por 20 minutos. Para se manter, faça um teste novamente. Se você falhar neste teste, você deverá esperar uma hora para tentar novamente.



Invisibilidade: Você pode ficar invisível. Faça um teste. Se conseguir 6 ou mais você ficará invisível por 20 minutos. Se falhar, você deverá esperar 20 minutos para tentar novamente. Mesmo invisível você poderá fazer barulho.

Regeneração: Você pode recuperar seus ferimentos. Faça um teste com dificuldade 4. Se for bem sucedido você recupera pontos de vida iguais a quantidade de pontos neste poder (mais bônus se tiver).

Exemplos de Personagens

Nome: Gus ‘O Furioso’
Conceito: Soldado Espacial

Físico: 3 **Vida:** 12

Mental: 2 **Mana:** 8

Perícias:

- * Combate (Metralhadora) +4
- * Combate (Serra Elétrica) +3
- * Coragem +2
- * Vigor +1

Nome: Will ‘Ace’ Cornwall
Conceito: Piloto de Nave Espacial

Físico: 3 **Vida:** 12

Mental: 2 **Mana:** 8

Perícias:

- * Combate (Pistola) +2
- * Condução (Naves) +4
- * Conhecimento (Mecânica) +3
- * Percepção +1

Nome: Capitão Planetóide
Conceito: Super-Herói Ecológico

Físico: 3 **Vida:** 12

Mental: 2 **Mana:** 8

Perícias:

- * Voar +2
- * Força +3
- * Lábia +1
- * Conhecimento (Meio-Ambiente) +4

Nome: Oliver ‘Chip’ Johnson
Conceito: Hacker cheio da grana

Físico: 1 **Vida:** 4

Mental: 4 **Mana:** 16

Perícias:

- * Conhecimento (Computadores) +4
- * Combate (Pistola) +2
- * Teleporte (Dispositivo) +1
- * Ilusão (Holograma) +3

Nome: Derek “Lone-Eye”
Conceito: Detetive Particular

Físico: 2 **Vida:** 8

Mental: 3 **Mana:** 12

Perícias:

- * Combate (Armas de Fogo) +2
- * Percepção +4
- * Crime +3
- * Lábia +1

Nome: Karen Lightleap
Conceito: Artista Marcial

Físico: 4 **Vida:** 16

Mental: 1 **Mana:** 4

Perícias:

- * Combate (Soco) +4
- * Acrobacia +3
- * Coragem +2
- * Percepção +1

Nome: Elmaster, o Sábio
Conceito: Feiticeiro da Torre Enroscada

Físico: 2 **Vida:** 8

Mental: 3 **Mana:** 12

Perícias:

- * Combate (Bola de Fogo) +4
- * Campo de Força +2
- * Conhecimento (Arcano) +3
- * Conhecimento (História Antiga) +1

Nome: Siger, o Pequeno
Conceito: Halfling Gatuno

Físico: 2 **Vida:** 8

Mental: 3 **Mana:** 12

Perícias:

- * Combate (Adaga) +1
- * Crime +4
- * Percepção +2
- * Lábia +3

Nome: Sir Shineblade de Ulrich
Conceito: Paladino Convencido

Físico: 3 **Vida:** 12

Mental: 2 **Mana:** 8

Perícias:

- * Combate (Espada) +4
- * Condução +3
- * Cura +1
- * Aparência +2

Nome: Ungor Esmaga-Cabeça
Conceito: Ogro Fedorento

Físico: 4 **Vida:** 16

Mental: 1 **Mana:** 4

Perícias:

- * Combate (Clava) +4
- * Força +3
- * Vigor +2
- * Paralisar (Fedor Insuportável) +1

CALISTO

MANUAL

*Monte um personagem em segundos!
Jogue em qualquer cenário!
Use apenas um dado normal!*

*E o melhor...
Você só vai precisar deste
manual que tem 4 paginas!*



Coisinha Verde
www.coisinhaverde.com