RPG na Escola
Resumo das Regras

HB - habilidades **VT - Vitalidade** **NH - nível de habilidade**

Pontos de Habilidade = Total de vitalidade do personagem
Doente = 6 pontos Normal = 9 ponto Herói = 12 pontos

NH	Significado
1	Aprendeu o mínimo necessário para fazer uso da habilidade
2	Sabe utilizar bem a habilidade, na maioria das vezes
3	É um especialista em relação à habilidade

Testes do jogo

1. Teste de habilidades **2d6 + NH**
ND - nível de dificuldade

ND	Ação	Exemplo
4	muito fácil	atravessar um rio calmo e raso
6	fácil	atravessar um rio calmo ao nivel do peito
8	mediano	atravessar um rio calmo nadando
10	difícil	atravessar um rio caudaloso nadando
12	muito difícil	atravessar um rio agitado levando alguém
14	quase impossível	atravessar uma enxurrada nadando

2. Teste dos sentidos **2d6**

Combates

1. Iniciativa
cada jogador rola 2d6. O jogador que obter maior valor inicia a ação.

2. Ataque (2d6 + NH da arma) **(2d6 - 3)** ataque sem perícia

3. Defesa (6 + RD)
RD - resistência a dano

RD	Tipo de Proteção
1	roupas comuns
2	coletes de couro, capacetes
3	cotas de malhas, escudos, coletes à prova de balas

4. Avaliação de dano
ataque maior que defesa = ataque bem sucedido
ataque menor/igual que defesa = defesa bem sucedida

Dano	Tipo de Arma
1 ponto	armas leves
2 pontos	armas médias
4 pontos	armas pesadas
8 pontos	armas de grosso calibre

fonte: www.rpgnaescola.com.br