

ОБИТН – ролевая система, основанная на сумме бросков костей d4 (от 0 до 3) и d8 (от 0 до 7), с результатом от 0 до 10. Система предназначена для ваншотов (приключения на одну игровую сессию) с быстрыми массовыми боями и быстрой прокачкой.

Персонаж имеет 3 характеристики: **Сила**, **Ловкость** и **Интеллект**, на нулевом уровне игрок распределяет 3 очка между ними и выбирает стиль боя: **ближний** (от силы), **скрытный** (от ловкости), **дальний** (от ловкости) или **магический** (от интеллекта). Все проверки вне боя производятся с прибавлением одной из характеристик, если исход не зависит от характеристик, делается бросок на удачу (без прибавлений).

На основе характеристик вычисляются следующие бонусы и атрибуты:

Атрибут	Значение
Максимальное количество жизней	3 + Сила
Скорость передвижения (шаги)	3 + Ловкость

Тип атаки	Модификатор (прибавляемый бонус к броску)	Дальность (Шаги)
Ближняя	2 + Сила	–
Скрытная	3 + Ловкость	–
Дальняя	Ловкость	3 + Ловкость
Магическая	1 + Интеллект	Интеллект

ПОШАГОВЫЙ БОЙ делится на фазу игроков и фазу противников. Первыми ходят нападающие, внутри фазы порядок хода свободный. Противники (кроме боссов) имеют 1 жизнь и известное числовое значение **опасности**.

АТАКА ГЕРОЯ (бросок **атаки** против **опасности** на больше или равно) **Успех** – противник теряет жизнь.
Стандарт: **3 броска** (нужно ≥ 2 успехов). (Ускоренно: **1 бросок**. На усмотрение мастера если бой затягивается)
• **Ближний, Скрытный бой**: Провал отнимает жизнь у обоих. **Ближней** (не скрытной) атакой можно бить группу противников против **суммы** их Опасности, при провале боя с толпой герой теряет лишь 1 жизнь.
• **Дальний, Магический**: При провале никто не теряет жизнь. **Магия** может бить **2 цели** рядом против их наибольшей Опасности.

ЗАЩИТА ГЕРОЯ (ход противника)
Игрок бросает свою **Атаку** (если противник атакует в ближнем бою) или **Характеристику** (Ловкость/Интеллект если противник бьет дальней/магической атакой) против **опасности** врага.
• **Ближний бой**: Успех – враг теряет жизнь. Провал – каждый теряет 1 жизнь.
В бою с толпой бросок против **суммы** Опасностей. При провале боя с толпой герой теряет лишь 1 жизнь.
• **Дальний, Магический** Провал – герой теряет жизнь. Успех – противник промахнулся.

СКРЫТНОСТЬ
Для входа в скрытность нужно быть в 4+ шагах от противника. В скрытности герой не может быть атакован напрямую. Провал скрытной атаки отменяет состояние скрытности, для повторного входа нужно снова отойти на 4 шага.

КАРТЫ БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ: Количество карт у героя равно его **уровню**. В свой ход можно разыграть **любое число** карт, зачитав их эффект. Каждая карта используется **один раз за бой**.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ: Происходит по решению мастера (перед боем, после боя или задания).
1. Прибавьте **+1** к любой характеристике и обновите зависимые атрибуты.
2. Возьмите **3 случайные карты** из колоды способностей: оставьте **одну** себе, остальные верните в колоду.
3. Можно **обмениваться** одной картой с союзником и заменить одну из своих карт на случайную из колоды.

ПОДЧИНЁННЫЕ СУЩЕСТВА имеют **1 жизнь** и не могут быть вместе по 1 цели. В бою побеждает существо с большей опасностью.
• **Ближний бой** (доступен всегда): Опасность больше, чем у цели – цель теряет жизнь, в ином случае – жизнь теряют оба.
• **Дальний или Магический бой** : Опасность больше, чем у цели – цель теряет жизнь, в ином случае – промах.
Подчинённые существа остаются с хозяином навсегда, если в карте способности не написано иное.

ПОРАЖЕНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ
Персонаж с **0 жизней** выбывает из боя. Вернуться в строй можно после лечения (отдых, аптечки, исцеляющие способности). Если жизни закончились у **всех** героев – партия проиграла.

РЕАЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА
Для использования стреляющих орудий герою или противнику достаточно подойти к ним для выстрела. Попадание снарядом отнимает **1 жизнь**, вне зависимости от устойчивости миниатюры. Стрельба **не тратит** действие атаки или способности в текущем ходу. Орудие может выстрелить один раз за каждую фазу игроков или противников.

СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ неизбежны вне зависимости от количества и всеобъемлемости правил, их разрешение отдаётся на откуп мастеру, его интуиции и способности к импровизации.