

Раса, Класс и Предыстория

Эти три элемента определяют основу вашего персонажа — кто он, откуда и на что способен.

Раса

Раса определяет **физические и культурные особенности** персонажа. Она влияет на характеристики, скорость, особенности восприятия и особые черты.

Примеры рас:

- **Человек** — универсален, получает бонус ко всем характеристикам.
- **Эльф** — высокий, ловкий, имеет тёмное зрение и устойчив к очарованию.
- **Дварф (гном)** — вынослив, сопротивляется ядам, владеет дварфийскими инструментами.
- **Полурослик** — мал ростом, счастливчик: может перебрасывать «1» на d20.
- **Тифлинг** — демоноподобный, имеет врождённую магию и сопротивление огню.
- **Драконорожденный** — потомки драконов, умеют изрыгать элементарное дыхание.

Некоторые расы имеют **подрасы**, например:

- Эльф (лесной, высший, тёмный)
- Дварф (горный, холмовой)

Класс

Класс — это **архетип профессии** персонажа, определяющий его стиль боя, способности и магию.

Примеры классов:

- **Воин (Fighter)** — мастер оружия, может делать больше атак, устойчив.

- **Плут (Rogue)** — скрытный, точный, способен наносить критический урон.
- **Волшебник (Wizard)** — учёный маг, знает множество заклинаний.
- **Клирик (Cleric)** — священник, владеющий божественной магией.
- **Друид (Druid)** — природный заклинатель, может превращаться в животных.
- **Барбар (Barbarian)** — дикая сила, обладает Яростью и огромным запасом здоровья.
- **Бард (Bard)** — магия через музыку и слова, универсален.
- **Паладин (Paladin)** — воин веры, умеет лечить и изгонять зло.
- **Колдун (Warlock)** — заключил сделку с могущественным существом, имеет уникальные заклинания.
- **Чародей (Sorcerer)** — врождённый маг, использует «магические точки» для усиления заклинаний.
- **Монах (Monk)** — воин-аскет, быстрый, использует ки (энергию духа).

Каждый класс получает **особые способности на каждом уровне**, доступ к заклинаниям (если применимо), здоровье, владение оружием и бронёй, спасброски и навыки.

Предыстория (Background)

Предыстория — это описание **жизни персонажа до начала приключения**. Она добавляет:

- **2 навыка**
- **1-2 владения инструментами или языками**
- **Небольшую уникальную черту (особенность)**
- **Набор экипировки**
- **Ролевую окраску (мотивы, черты характера, идеалы, недостатки)**

Примеры предысторий:

- **Народный герой** — помогал своему селу; владеет Медициной и Выживанием.
- **Академик** — учёный; получает Историю и Магию.
- **Преступник** — скрывался от закона; владеет Скрытностью и Ловкостью рук.

- **Благородный** — дворянин; имеет Убеждение и Историю.
- **Отшельник** — уединённый философ или изгнанник; владеет Мединой и Религией.

Предыстория помогает создать **характер персонажа** и его **связь с миром**.