

НАЗВАНИЕ ДОКУМЕНТА – ЗАГОЛОВОК 0

Версия: 0.1.4 Дата публикации: 26.07.20220 Автор: Антон Палихов

Используйте стили в этом документе для форматирования ваших материалов по НРИ. Стили – это единственный способ быть уверенным, что ваше форматирование будет корректно импортировано в профессиональное ПО для верстки, такое как InDesign. Никогда не форматируйте текст в документе, используя стандартные инструменты Word. Всегда используйте стили!

И повторим еще раз.

ВСЕГДА ИСПОЛЬЗУЙТЕ СТИЛИ!

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАБОРЫ

ШРИФТОВ

Темы Microsoft Word позволяют определить для всего документа два стандартных шрифта: один используется для заголовков, второй для основного текста.

В данном шаблоне по умолчанию установлены:

Alegreya SC для заголовков и Lato для основного текста.

РУКОВОДСТВА ПО СТИЛЮ

Перед началом ознакомьтесь с руководствами по стилю по используемой тобою системе. Также при создании существ рекомендуем ознакомиться с документом Создание существ (в разработке).

ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

Core Body – это основной стиль в этом документе – который используется при оформлении большинства официальных материалов по пятой редакции. Не используйте Обычный стиль – используйте **Core Body**.

ПОЛУЖИРНЫЙ И КУРСИВ

Используйте следующие символьные стили при применении полужирного или курсивного выделения. Два стиля предназначены для шрифтов с засечками и два для шрифтов без засечек.

Bold Serif – горячие клавиши Ctrl+B

Italic Serif – горячие клавиши Ctrl+I

Bold Sans Serif

Italic Sans Serif

ЗАГОЛОВОК ГЛАВЫ

Стиль Заголовок Главы (**Chapter Title**) используется только в начале главы. Не используйте Заголовок 1 для названия главы.

ЗАГОЛОВОК ПОДГЛАВЫ

Используйте Название стиль подглавы (**Subchapter Title**) только для подобных главам разделам в главе или части, например таким как раздел класса в Книге Игрока. В большинстве случаев стоит использовать **Заголовок 1**.

ЗАГОЛОВОК 1

Эпиграф используется для эпиграфов и виньеток.

Эпиграф не следует заключать в кавычки, если только вы не берете отрывок из книги, а цитаты появляются в оригинале.

Автор эпиграфа, Источник

Заголовок 1 является заголовком самого высокого уровня после **заголовка главы** и **заголовка подглавы**. Заголовки после **Заголовка 1** должны идти по порядку: **Заголовок 1**, **Заголовок 2**, **Заголовок 3**, а затем **Inline Subhead** (встроенный подзаголовок), который функционирует как наш **Заголовок 4**.

ЗАГОЛОВОК 2

Красивая горизонтальная линия в **Заголовке 2** делает его очень заманчивым для использования в местах, где заголовок неуместен.

ЗАГОЛОВОК 3

*Этот стиль основных метаданных (**Core Metadata**) появляется под названием заклинания. Также он используется при описании волшебных предметов и черт.*

Заголовок 3 игнорирует последовательность заголовков в двух случаях: название заклинания или магического предмета. Из-за этого исключения раздел заклинаний или волшебных предметов не должен начинаться с **Заголовка 3**.

Core Hanging. Используйте стиль **Core Hanging**, чтобы включить список чего-либо в основную часть, особенно когда каждый элемент начинается с текста, выделенного жирным шрифтом.

Inline Subhead. Символьный стиль встроенного подзаголовка (**Inline Subhead**) служит заголовком четвертого уровня. Не используйте его для выделения; используйте его как заголовок самого низкого уровня в иерархии заголовков.

Данный стиль использует пользовательские горячие клавиши **Alt+1**

- **Core Bulleted** – это стиль, который следует использовать, когда вы хотите создать маркированный список среди **Core Body**. Если вы хотите выделить термин жирным шрифтом в начале каждого элемента списка, используйте вместо этого стиль **Core Hanging**.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

В Microsoft Word можно назначать стилям сочетания клавиш. В этом документе и шаблоне, построенном на его основе, были переопределены две стандартные комбинации и добавлена одна уникальная:

Ctrl + B – применяет символьный стиль **Bold Serif**

Ctrl + I – применяет символьный стиль *Italic Serif*

Alt + 1 – применяет символьный стиль **Inhead Subline**

STAT BLOCK TITLE

Stat block metadata

Stat Block Data Взгляни на Статблоку в «Бестиарии», чтобы увидеть, как эти стили преобразуются в готовый статблок. Следующий раздел использует стиль **Stat Block Ability Score**. Знаки плюса и минуса добавлены специально, поскольку символ минуса не совсем удобно вводить с обычной клавиатуры.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
X (+/-X)	X (+/-X)	X (+/-X)	X (+/-X)	X (+/-X)	X (+/-X)

Stat Block Data Обрати внимание, что после выделенных полужирным шрифтом заголовков в статблоке нет двоеточия.

Встроенный подзаголовок (Inline Subhead). В абзацах под разделом данных используется стиль **Stat Block Body**. При оформлении атак – обрати внимание, что *тип атаки* и слово *Попадание*: выделяется курсивом. При этом первым действием идет (при наличии) Мультиатака, а вторым – базовая атака ближнего боя.

STAT BLOCK HEADING

Встроенный подзаголовок (Inline Subhead). Стил **Stat Block Heading** использованный выше применяется для начала секций таких как «Действия», «Бонусные действия», «Реакции», «Легендарные действия», «Действия парадона», «Мифические действия».

- **Stat Block Bulleted**—стиль для маркированного списка в статблоке

Stat Block Hanging—для списков заклинаний и подобных им элементов

Стил **Boxed Text** используется для зачитываемого Мастером текста.

LIST HEADING – НАЗВАНИЕ СПИСКА

List Item— основной пример использования этих двух стилей – это списки заклинаний в Книге Игрока.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

1й круг: *благословение*

2й круг: *духовное оружие*

SIDEBAR HEADING

Sidebar Body это стиль, используемый для внутренней части боковой врезки. При создании врезки спросите себя, должна ли она следовать сразу за разделом текста или она может располагаться в любом месте страницы. Если она должен следовать сразу за каким то элементом текста – то создавайте ее; введите смысл врезки в основной текст.

- **Sidebar Bulleted**—для маркированных списков в врезке.

TABLE TITLE – НАЗВАНИЕ ТАБЛИЦЫ

Table Header	Используется для заголовков столбцов и строк
Table Body основной стиль для внутренностей таблицы. InDesign поддерживает импортрование таблиц, так что смело используйте таблицы в Microsoft Word	Table Body
Затенение не будет передано в InDesign. Только стиль.	Table Body

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Дополнительные материалы для верстки и оформления материалов вы можете найти у нас на сайте или на патреоне. Ссылки приведены в конце документа.

ССЫЛКИ

1. [Сайт Киборгов и Чародеев](#)
2. [Патреон](#)
3. [Discord – Киборги и Чародеи](#)
4. [Telegram – Киборги и Чародеи](#)
5. [Facebook – Киборги и Чародеи](#)
6. [VK – Киборги и Чародеи](#)
7. [YouTube](#)

ПЕРЕЧЕНЬ СТИЛЕЙ

ОСНОВНЫЕ СТИЛИ

Заголовок 1 – **Ctrl+Alt+1**

Заголовок 2 – **Ctrl+Alt+2**

Заголовок 3 – **Ctrl+Alt+3**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТИЛИ

Boxed Text – для зачитываемого текста

Core Body – основной стиль документа

Core Bulleted – маркированный список

Core Hanging – для списков заклинаний

Core Metadata – основные метаданные, для заклинаний, волшебных предметов и особенностей персонажа

Epigraph – текст эпитафии

Epigraph Author – автор эпитафии

List Heading – заголовок списка

List Item – элемент списка

Sidebar Body – основной текст боковой врезки

Sidebar Bulleted – маркированный текст врезки

Sidebar Heading – заголовок врезки

Subchapter Title – название подраздела

Chapter Title – название раздела

Table Body – для основного текста таблиц

Table Header – для заголовков строк или столбцов таблицы

Table Title – для названия таблицы

СТИЛИ ДЛЯ СТАТБЛОКА СУЩЕСТВА

Stat Block Ability Score – блок характеристик

Stat Block Body – основной текст статблока

Stat Block Bulleted – для маркированных списков

Stat Block Data – основные данные статблока (хиты, КЗ, скорость, спасброски и т.д.)

Stat Block Hanging – для списков заклинаний в статблоке

Stat Block Metadata – основные метаданные статблока (с прописной буквы)

Stat Block Title – заголовок статблока

СИМВОЛЬНЫЕ СТИЛИ

Bold Sans Serif

Bold Serif – **Ctrl+B**

Italic Sans Serif

Italic Serif – **Ctrl+I**

Inline Subhead – как дополнительный подзаголовок 4ого уровня, **Alt+1**

ПРИМЕРЫ СТАТБЛОКОВ

SOLDIER

Humanoid (any race), any alignment

Armor Class 16 (chainmail), 18 with shield
Hit Points 22/11 [36/18] (4d8+4)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	12(+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	9 (-1)

Saving Throws Str +4, Con +3
Skills Athletics +4, Intimidation +1, Perception +2
Senses passive Perception 12
Languages Common and any one racial or regional language
Challenge 1 (200 XP) **Proficiency bonus** +2
Level 4 **Morale** high

Brave. The soldier makes saving throws against fear effects with advantage.

ACTIONS

Multiattack. The soldier makes two weapon attacks.

Broadsword. *Melee weapon attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6(1d8+2) slashing damage.

SOLDIER

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 15 (scale mail), 17 with shield
Hit Points 19/9 [30/15] (3d8+6)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	12(+1)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	9 (-1)

Saving Throws Str +4, Con +4
Skills Athletics +4, Perception +2, Survival +2
Senses passive Perception 12
Languages Common and any one racial or regional language
Challenge 1/2 (100 XP) **Proficiency bonus** +2
Level 2 **Morale** high

Brave. The soldier makes saving throws against fear effects with advantage.

ACTIONS

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage, or 9 (2d6 + 2) piercing damage if within 5 feet of an ally that is not incapacitated .

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 6 (1d10 + 1) piercing damage.

ШАБЛОН ОТРЯДА

You can treat a group of 5 to 10 identical NPCs or other monsters as a single creature by applying the Squad template to the base creature's stat block. This allows high-level characters to battle large numbers of enemies without bogging down the game in dozens of die rolls each turn. The squad template is best used on intelligent, organized creatures with a Challenge Rating 3 or lower that are size Small or larger. Creatures with short, simple stat blocks make the best squads. Depending on the nature and organization of the creatures, the squad may be called a unit, squad, or horde of creatures. A squad retains all the statistics of one of its members except as noted below.

Size. The squad's Size increases by one category. If the base creature is Small, the squad's Size instead increases to Large.

Type. The squad's new type is "group of [the original creature's size and type]."

Challenge Rating. You can recalculate the squad's CR using the information in Appendix C: Designing Monsters, or you can use the following shortcut: new CR = (old CR x 4) + 2, rounded up. An altered Challenge Rating may cause the squad's Proficiency Bonus to change as well.

HP. The squad's hit points, bloodied hit points, and number of hit dice are multiplied by 5.

The squad gains the following traits:

Area Vulnerability. The squad takes double damage from any effect that targets an area.

Squad Dispersal. When the squad is reduced to 0 hit points, it turns into 2 (1d4) base creatures, each of which are bloodied.

Squad. The squad is composed of 5 or more creatures. If it is subjected to a spell, attack, or other effect that affects only one target, it takes any damage but ignores other effects. It can share its space with Medium or smaller creatures or objects. The squad can move through any opening large enough for one base creature without squeezing.

Damage and Healing. Any action or trait that deals damage deals five times the usual damage, or half that if the squad is bloodied. Any action or trait that restores hit points restores five times

SOLDIER TROOP

Large troop of medium Humanoids (any race), any alignment

Armor Class 14 (scale mail), 16 with shield

Hit Points 97/48 [150/75] (15d8+30)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	12(+1)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	9 (−1)

Saving Throws Str +4, Con +4

Skills Athletics +4, Perception +2, Survival +2

Senses passive Perception 12

Languages Common and any one racial or regional language

Challenge 4 (1100 XP)

Proficiency bonus +2

Level 2 **Morale** high

Brave. The soldier makes saving throws against fear effects with advantage.

Area Vulnerability. The squad takes double damage from any effect that targets an area.

Squad Dispersal. When the squad is reduced to 0 hit points, it turns into 2 (1d4) base creatures, each of which are bloodied.

Squad. The squad is composed of 5 or more creatures. If it is subjected to a spell, attack, or other effect that affects only one target, it takes any damage but ignores other effects. It can share its space with Medium or smaller creatures or objects. The squad can move through any opening large enough for one base creature without squeezing.

ACTIONS

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 27 (5d6 + 10) piercing damage, or 45 (10d6 + 10) piercing damage if within 5 feet of an ally that is not incapacitated.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 6 (5d10 + 5) piercing damage.