



СОВЕТЫ МУДРЕЦА ПО ВЁРСТКЕ В INDESIGN

DUNGEONS & DRAGONS

ИССЛЕДУЙТЕ МНОЖЕСТВО ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВАРИАНТОВ ПРАВИЛ
для игроков и Мастеров Подземелья в этом приложении
для величайшей ролевой игры в мире

ГРУППА ПЕРЕВОДА

На этой странице наше сообщество алкоголиков-смертников, обычно, пишет свои пожелания читателям и комментарии к содержанию книги.

Поскольку это авторский продукт, то можно добавлять в книгу любые изменения, но лучше делать это в пределах разумного.

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: здесь мы перечисляем всех, кто внес свой вклад в перевод книги, увековечив их в истории

Редакторы перевода: люди которые вычитывали (не всегда адекватный) труд переводчиков, тоже достойны места в истории

Изображения: не забываем отметить и тех кто помог вам с поиском материалов для этой книги

Photoshop: ну и конечно же обязательно нужно упомянуть себя любимого (или своего напарника), чтобы напомнить читателю, что он может наслаждаться красивыми изображениями благодаря часам, которые ты провел в фотошопе

Вёрстка: дабы отметить этот нелёгкий и кропотливый труд подгонки изображений и оформления читаемости текста, впиши свое имя в историю

Версия: не самое важное, но всё же: всегда лучше вести учет версий книги, так ты сам не запутаешься что ты уже исправлял, а что нет

Этот макет я сделал специально для тебя, юный падawan, чтобы ты не спотыкался о те же кочки что и я.

Далее на страницах этого шаблона я постараюсь рассказать про все особенности оформления книг по D&D 5e.

Ты можешь взять этот шаблон и редактировать его как пожелаешь.

Эта страница, как и предыдущая специально имеет иную нумерацию от остальной книги, это сделано для того, чтобы максимально соответствовать оригиналу (в оригинале нумерация начинается со следующей страницы после обложки). Так как этой страницы тоже нет в оригинале, то и нумерации её нет.



СОВЕТЫ МУДРЕЦА ПО ВЁРСТКЕ В INDESIGN



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущие дизайнеры: Джереми Кроуфорд, Майк Мерльс

Дизайнер: Роберт Дж. Швальб

Дополнительный дизайн: Адам Ли, Кристофер Перкинс, Мэтт Сернетт

Разработка: Бен Петрисор

Главный редактор: Джереми Кроуфорд

Редактор: Ким Мохан

Дополнительные редакторы: Мишель Картер, Скотт Фитцджеральд Грей

Арт-директор: Кейт Ирвин

Дополнительный арт-директор: Шана Нарцисо

Графическое оформление: Эмми Тандзи

Рисунок обложки: Джейсон Рейнвилл

Рисунок обложки (Альтернативная обложка): Hydro74

Художники-иллюстраторы: Роб Александр, Марк Бехм, Эрик Белизл, Золтан Борос, Кристофер Брэдли, Ноа Брэдли, Сэм Берли, Джедд Шеври, д-р, Ольга Дребас, Йеспер Эсинг, Уэйн Англия, Лиша Ханниган, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Озеро Гурвиц, Джулиан Кок, Рафаэль Любке, Уоррен Махи, Марк Молнар, Скотт Мерфи, Адам Пакетт, Клаудио Позас, Винсент Просе, А. М. Сартор, Крис Симан, Дэвид Слейдек, Крейг Дж. Спиринг, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Хосе Вега, Ричард Уиттерс, Бен Уоттен, Мин-Юм

Управление проектом: Стен! Хезер Флеминг

Производственные услуги: Синда Каллауэй, Джефферсон Данлап, Дэвид Гершман, Кевин Йи

Эта книга включает в себя некоторые подклассы и заклинания, которые первоначально появились в *Князьях Апокалипсиса* (2015) и *Путеводителе приключенца по Побережью Меча* (2015).

Другие члены команды D&D: Барт Кэрролл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито

Плейтестеры: Чарльз Бенскотер, Дэн Клиневер, Дэйв Коварик, Давена Оукс, Кевин Энглинг, Теос Абадия, Роберт Аланис, Фил Эллисон, Роберт Эллисон, Джей Андерсон, Пол Апарисо, Пол Ван Скркен, Ди Эш, Эндрю Баллс, Крис Балбони, Джейсон Бакстер, Джерри Берендт, Тедди Бенсон, Деб Берн, Стейси

Бермс, Джим Берриер, Лорен Биланко, Джордан Брасс, Кен Дж. Брезе, Роберт Бобби Браун, Мэтью Будде, Мэтт Бертон, Дэвид Калландер, Мик Калоу, Ричард Чемберлен, Уэйн Чанг, Эмре Чихангир, Бруно Кобби, Гарретт Колон, Марк Крэддок, Макс Кушнер, Брайан Дал, Дерек ДаСильва, Фил Дэвидсон, Крупал Десаи, Скотт Дешлер, Йорчо Диас, Марио А. Дигироламо, Адам Доуди, Курт Дюваль, Джей Элмор, Рассел Энгель, Эндрю Эппс, Дэвид М. Эвалт, Джастин Фарис, Джаред Феган, Фрэнк Фулис, Макс Фрутиг, Трэвис Фуллер, Кайл Гармс, Бен Гартон, Луис Джентиле, Генезис Эмануэле Мартинес Гонсалес, Дерек А. Грей, Ричард Грин, Кевин Григсби, Кристофер Хаклер, Брайан Харрис, Грегори Харрис, Рэндалл Харрис, Фред Харви, Ян Хоторн, Адам Хеннебек, Стерлинг Херши, Джастин Хикс, Уилл Хоффман, Скотт Холмгрэн, Пол Хьюз, Даниэль Э. Чепмен II, Станислав Иванов, Мэтт Джармак, Джеймс Джорстад, Эван Йорстад, Алекс Каммер, Джошуа Кауфман, Билл Гришнак Керни, Джейк Кифер, Чет Кинг, Атанас Клейнбергс, Стивен Найт, Дэвид Кролник, Ян Лахарите, Джон Ф. Ламкин, Марджори Ламкин, Шейн Лихи, Стивен Линдберг, Том Ломмель, Майкл Лонг, Джонатан Лонгстафф, Джинни Лодвей, Кевин Д. Любек, Майкл Лайдон, Мэтью Маранда, Джоэл Марш, Глеб Масальцев, Крис МакДэниел, Крис Макговерн, Джим Маккей, Марк Мередит, Марк Мерида, Лу Мичелли, Дэвид Миддлтон, Майк Михалас, Марк А. Миллер, Пейдж Миллер, Ян Миллс, Стейси Миллс, Дэвид Милман, Дарен Митчелл, Фласкерри-Молина, Скотт Мур, Дэвид Моррис, Тим Моттишоу, Джоди Мерч, Джошуа Мердок, Уильям Майерс, Уолтер Нау, Кевин Нефф, Даниэль «Клин» Оливейра, Григорий Паровичников, Алан Патрик, Русс Паулсен, Мэтт Петруцелли, Захари Пикетт, Крис Пресналл, Нел Пуланко, Джек Рейд, Джо Рейли, Ренот ван Рейн, Сэм Робертсон, Карлос Роблес, Эван Родэрт, Мэтью Родерик, Зейн Ромин, Натан Росс, Дэйв Россер, Дэвид Рассел, Рут Рунтенберг, Райдер, Артур Сауси, Бенджамин Шинвеолф, Кен Шреур, Джеймс Швайсс, Провидец, Джонатан Коннор Я, Николас Сементэлли, Артур Северанс, Бен Зикерт, Джимми Спива, Мертвый отряд, Франсуа П. Лефевр-старший, Китон Штамп, Мэтью Тэлли, Дэн Тейлор, Кирстен А. Томас, Лаура Томпсон, Цзя Цзянь Тин, Кайл Тернер, Джастин Тернер, Алекс Вайн, Йоэрик де Воогд, Шейн Уокер, Мэтью Уорик, Крис «Вафли» Ватхен, Эрик Веберг, Уорбер, Эри Уэст, Энди Виланд, Кейт Уильямс, Дэвид Уильямсон, Трэвис Вудол, Артур Райт, Кеки Янг

НА ОБЛОЖКЕ

Занатар с любовью взирает на своего питомца – аквариумную рыбку. На самом деле эта иллюстрация за авторством Джейсона Рейнвилла содержит многие сокровища и секретов Занатара. Можете найти их все?

Отказ от ответственности: При создании этой книги ни одной золотой рыбки не пострадало. Особенно это касается Сильгара. Сильгар точно не умер из-за того, что мы забыли поменять ему воду. Если увидите Занатара, дайте ему знать об этом. Очень четко сообщите, что Сильгар совсем не пострадал. И мы к этому не имели отношения. А еще лучше – вообще об этом не заговаривайте, и не упоминайте нас.

620C2215000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6612-7

Впервые отпечатано: Ноябрь 2017

9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездн, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всём, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boecheat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This document is for non commercial use only!

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Использование этого источника....	4
Пара слов напоследок.....	5



ВВЕДЕНИЕ

Иногда в тексте ты можешь встретить текст написанный *курсивом* или **жирным шрифтом**. Так я пытаюсь выделить важные моменты, которые помогут тебе в работе.

- Курсивом я вделю то как это можно сделать, проще говоря инструкцию к применению.
- Жирным шрифтом выделены инструменты, которые значительно облегчат тебе работу.

Очень важно упомянуть: перед началом работы над книгой в inDesign настрой своё рабочее пространство. Все инструменты добавляются в рабочее пространство через меню *Окно*. По моему мнению в быстром доступе у тебя всегда должны быть следующие инструменты:

- Управление (панель, которая меняется в зависимости от выбранного элемента)
- Страницы (управление шаблонами и миниатюрами страниц)
- Слои (работа со слоями)
- Стили абзацев (основной инструмент для оформления книги)
- Стили текста (необходимый инструмент, если нужно изменить одного или нескольких слов, не меняя стиль абзаца)
- Стили таблиц (необходимо если у тебя в книге несколько вариантов таблиц)
- Цвета (палитра цветов)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ИСТОЧНИКА

Я специально не стал изменять первую и вторую страницу (см. примечание переводчиков) книги, чтобы у тебя осталось понимание как эти страницы должны выглядеть. Содержание же формируется автоматически (*поставить указатель текста на текстовый фрейм содержания* → *Макет* → *Ошлавление/Обновить оглавление*), если ты пользуешься **Стилями абзацев** и не забываешь про заголовки.

Стили абзацев важны не только для заголовков, но и в тексте самой книги они отличаются, живой пример: первый абзац после заголовка и следующие за ним. Так что про это не стоит забывать и как можно чаще сверяться с оригиналом.

После **Стилей абзацев** стоит упомянуть про **Стили таблиц**, как ты мог заметить оформление таблиц в книгах по D&D 5e отличается от привычного тебе оформления в «документах общего пользования». Пример таблицы ты сможешь увидеть на следующей странице.

Также обрати внимание на панель **Страницы** она разделена на две части (шаблоны и миниатюры страниц). Чтобы применить шаблон к группе страниц просто выдели их миниатюры и используй контекстное меню. При оформлении книги будь внимателен и всегда сравнивай свою версию с оригиналом, так как страничный макет одной главы может отличаться от другой.

Работа со **Слоями** также один из важнейших инструментов при вёрстке. Работать с книгой гораздо удобнее, когда каждый тип элемента (текст, картинка, врезка и т.д.) находится на отдельном слое.

Ну и последнее о чем стоит упомянуть - **Цвета**. В этой панели перечислены все цвета, используемые в вёрстке. Хочу обратить внимание, что каждый цвет «глобален», т.е. если его изменить на панели, то он изменится во всем документе.



Что такое, Сильгар?
Нет. Нет, еще рано,
мой рыбный демонёнок. Они
только что пришли. Возможно,
когда мы немного поболтаем.
Я заметил, что небольшая беседа
в начале помогает пищеварению.



ПАРА СЛОВ НА ПОСЛЕДОК

За основу этого документа взята вёрстка книги «Руководство Занатара обо всём». Некоторые примеры оформления оставлены специально, а далее я бы хотел поделиться шаблонами некоторых особенностей оформления.

На этой и предыдущей страницах я также оставил примеры оформления различных врезок и вставок, которые вам могут понадобиться при вёрстке.

Особое внимание при вёрстке, на мой взгляд, стоит уделить стат-блокам. Тут нужно много сверять тер-

минологию с предыдущими книгами, так как особенности существ очень часто повторяются из книги в книгу, а переводчики часто придумывают этим способностям новые названия. Единственное, что может облегчить тебе жизнь – то, что сами существа тоже кочуют из книги в книгу и можно просто скопировать стат-блок целиком.

В общем, это все «Советы мудреца по вёрстке в inDesign» надеюсь этот материал был тебе полезен, юный падаван.

Пользуйся с удовольствием, творческих успехов.

С наилучшими пожеланиями, **r0ot35**.

ПРИМЕР ОФОРМЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ

кб	Инструмент
1	Мастерски изготовленная полуросликом скрипка
2	Горн из мифрила, сделанный эльфами
3	Цитра, сделанная из паучьего шелка дроу
4	Оркский барабан
5	Деревянная квакающая коробочка жаболюдов
6	Арфа мастера в гномьем дизайне

ВРЕЗКА

В этом поле обычно пишутся исторические справки, интересные факты и прочие примечания авторов книги.

ПРИМ. ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ:

В этом поле мы записываем примечания переводчиков

В этом поле обычно пишется то, что Мастер должен зачитать или префразировать для игроков.

САМЕЦ СТИДЕРА [MALE STEEDER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Пауье лазание. Стидер может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Невероятный прыжок. Расстояние прыжка стидера утраивается; каждый фут разбега увеличивает длину прыжка на 3 фута.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 4 (1к8) урона ядом.

Липкие лапы. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель – существо Среднего или меньшего размера. *Попадание:* Цель прилипает к лапе стидера и становится схваченной до тех пор, пока не освободится (Сл высвобождения 12). Стидер может удерживать только одно существо за раз.

СОБИРАТЕЛЬ ТРУПОВ [CADAVER COLLECTOR]

Большой конструктор, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10+90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Иммунитет к урону некротическая энергия, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адаманта

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, но не может говорить

Опасность 14 (11500 опыта)

Сопротивление магии. Собиратель трупов совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Призыв спектров (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием собиратель трупов вызывает к поработанному душам убитых им, 1к6 спектров (без чувствительности к солнечному свету) появляются в незанятом пространстве в пределах 15 фт. от собирателя трупов. Спектры действуют сразу после собирателя трупов, используя значение его Инициативы и сражаются до того, пока не будут уничтожены. Но они исчезают, если будет уничтожен собиратель трупов.

Действия

Мультиатака. Собиратель трупов совершает две атаки Ударом.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона плюс 16 (3к10) урона некротической энергией.

Парализующее дыхание (перезарядка 5-6). Собиратель трупов выпускает парализующий газ в 30 фт конус перед собой. Каждое существо, попавшее в эту область, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 18 или стать парализованным на 1 минуту. Парализованное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект при успехе.