

5Е ШАБЛОН

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!

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).

CORE BODY

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

Italic Serif

Bold Sans Serif

Italic Sans Serif

CHAPTER TITLE

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

SUBCHAPTER TITLE

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. Исключения из этой последовательности могут быть сделаны только редактором.

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.

- 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.

STAT BLOCK TITLE

Stat block metadata

Stat Block Data Взгляни на Статблоку в «Бестиари», 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.

STAT BLOCK HEADING

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

- Stat Block Bulleted—стиль для маркированного списка в статблоке

Stat Block Hanging—для списков заклинаний и подобных им элементов

Стиль Boxed Text используется для зачитываемого ГМ-ом текста.

LIST HEADING

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

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 должна 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

Table Header

Используется для заголовков столбцов и строк

Table Body основной стиль для внутренностей таблицы. InDesign поддерживает импорт 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.

ПЕРЕЧЕНЬ СТИЛЕЙ

ОСНОВНЫЕ СТИЛИ

Заголовок 1
Заголовок 2
Заголовок 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 эпиграфа
Epigraph Author – автор эпиграфа
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
Italic Sans Serif
Italic Serif
Inline Subhead – как дополнительный подзаголовок 4ого уровня

ПРИМЕР СТАТЬЛОКА

SOLDIER

Humanoid (any race), any alignment

Armor Class 16 (chainmail), 18 with shield

Hit Points 22/11 [36/18] (4d8+4)

Speed 25 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.

ССЫЛКИ

Сайт Киборгов и Чародеев –

<https://cyborgsandmages.com/>

Патреон с последующими материалами –

<https://www.patreon.com/palikhov>

Discord сервер – <https://discord.gg/yrJqvCqU3w>

Telegram: [Contact @cyborgs_and_mages](https://t.me/cyborgsandmages)

Facebook –

<https://www.facebook.com/cyborgsandmages/>

VK – <https://vk.com/cyborgsandmages>

YouTube –

https://www.youtube.com/channel/UC3TT91uEL3eb_S5ekF3U0bg