Core d20 RPG – Мысли про статблок

Давайте поговорим про статблок? В первую очередь стоит обратить внимание, что и WoTC и Kobold Press Всё таки обновляют формат статблок И поэтому к нему возникает ряд вопросов. В первую очередь, что мы можем сделать с Богом, чтобы он был для нас гораздо более удобный и нес больше для нас информации? Что мы можем сократить? Без потери собственной информации. Как мы можем записать старт блог в более кратком формате чтобы было удобно размещать на странице приключений.

Да смотрим первую часть статблока которая состоит из имени, мета информации, хитов, скорости, класса защиты.

Уменьшать количество информации в строке хитов – не целесообразно – строка все еще остается. Как по мне так наоборот лучше даже увеличить – и привести информацию о половине хитов и максимальном значении хитов (также с указанной половиной).

**Хиты** 22/11 [35/17] (5к6+5)

Для Класса защиты для существ у которых КЗ может изменяться стоит указывать альтернативный КЗ.

**Класс Защиты** 16 (кольчуга), 18 с щитом

Остается рядок мета информации – и в нем стоит обратить внимание сначала на ключевые слова, а потом на мировоззрение. WoTC используют потенциал ключевых слов явно недостаточным образом, а с учетом того как они кастрировали у себя в монстрятнике мировоззрение, то, честно говоря, особо смысла в нем уже нет.

С первой частью – вроде бы все. А вы что думаете? Напишите в комментариях.

Часть вторая – блок характеристик. Стоит ли указывать само значение характеристики или просто модификатора будет достаточно? Кобольд Пресс считает что модификатора достаточно. Я же считаю что уходить от самих значений все таки нельзя, но как вариант упрощенной записи – вполне допустимо. Также Кобольд Пресс решили что блок характеристик будет выглядеть лучше в конце основной информации про существо – перед особенностями – но лично мне так не кажется, поскольку этот блок играет роль разделителя -выделяя вверху самое основное.

В следующей части, навыки и спасброски – насколько есть смысл их выделять в две строки? Может строки владения было бы достаточно?

**Владения:** Сила +4, Атлетика +4

Точно таким же путем пошли Кобольд Пресс – объединив Иммунитеты к урону и состояниям в одну строчку.

В целом для уменьшения занятого пространства это может быть полезно.

Последнее, на что посмотрим – это запись информаици о Показателе Опасности, опыте и бонусе владения. С моей точки зрения, учитывая что БВ является прямой функцией от ПО и прямо нигде нами в игре не используется -то приводить на статблоке БВ имеет только в том случае, если он не завсит от ПО.