5E Шаблон

Используй стили в этом документе для форматирования твоих материалов по НРИ. Стили – это единственный способ быть уверенным что твое 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 ознакомся с руководствами по стилю по используемой тобой системе.

# Core Body

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

# Полужирный и Курсив

Используй 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 Заголовка Главы (**Chapter Title**) используется только в начале главы. Не используй Заголовок 1 для названия главы.

Subchapter Title

Используй 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 Статблоки 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**.

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 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

|  |  |
| --- | --- |
| **Table Header** | Используется для заголовков столбцов и строк |
| **Table Body** основной стиль для внутренностей таблицы. InDesign поддерживает импортирование 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

Inline Subhead

## 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

## Используемые шрифты

**Шрифты** – Lato , Philosopher

# Пример статблока

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.

Ссылки

* [Сайт Киборгов и Чародеев](https://cyborgsandmages.com/)
* [Патреон с последующими материалами](https://www.patreon.com/palikhov)
* [Discord сервер](https://discord.gg/yrJqvCqU3w) -
* [Telegram: @cyborgs\_and\_mages](https://t.me/cyborgs_and_mages)
* [Facebook](https://www.facebook.com/cyborgsandmages/)
* [VK](https://vk.com/cyborgsandmages)
* [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UC3TT91uEL3eb_S5ekF3U0bg)