

Manual de Monstruos

Automatic translation placeholder for es

1. Introducción

- Usamos los mismos conceptos que en las reglas básicas y en el libro de MG.
- **Solo los jugadores tiran.** Los oponentes ejercen presión a través de la **TN** y los movimientos; los daños generalmente resultan de "represalias" o pruebas forzadas a los jugadores.

1. Introducción

Nombre — Clase, **TN**, Heridas, Rol, Movimiento, Especial

- **Clase:** Cono | Élite | Jefe
- **TN:** número 4/6/8/12 que determina la dificultad para golpear/evitar al oponente.
- **Heridas:** solo para Élite y Jefe (Élite: 2, Jefe: 3 por defecto). El Cono no tiene Heridas (cae tras ser golpeado).
- **Rol:** Bruto (combate cuerpo a cuerpo), Escaramuzador (móvil), Artillería (distancia), Controlador (control de campo), Soporte (apoyo).
- **Movimiento:** por defecto 5 casillas. Cambia si la movilidad es única (por ejemplo, 6 Rápido, Volar, Salto 3).
- **Especial:** 1–2 habilidades descriptivas cortas (ver secciones "Características" y "Movimientos").

Ejemplo de anotación: “Guardia Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Bruto, Movimiento 5, Especial: Escudo Pesado; Embestida”.

Pacholek (minion):

- **Pacholek (esbirro):** **TN** 6, cae tras 1 impacto. En cantidad, crea presión. Venganza al fallar: –1 Corazón.
- **Élite:** **TN** 8, 2 Heridas. Normalmente tiene 1 rasgo defensivo o movilidad. Venganza al fallar: –1 Corazón; a veces efecto adicional situacional.
- **Jefe:** **TN** 12, 3 Heridas. Tiene 2–3 movimientos especiales e influye en el terreno/ritmo. Puede provocar pruebas en los jugadores (por ejemplo, esquivar, estabilización).

Bruto (combate cuerpo a cuerpo):

- **Bruto (combate cuerpo a cuerpo):** presiona en el cuerpo a cuerpo, empuja fuera de la cobertura.
- **Skirmisher (móvil):** entra/sale del contacto, castiga la soledad.
- **Artillería (distancia):** dispara desde detrás de la cobertura, obliga a moverse.
- **Controlador (control):** crea zonas de peligro, humo, campos de empuje.
- **Soporte (apoyo):** refuerza a los aliados, disminuye la **TN** de los aliados o aumenta la **TN** de los héroes en 1 grado según la situación.

1. Introducción

Añade 1–2 al statblock. Siempre funcionan descriptivamente; cambian la **TN** en 1 grado solo cuando tiene sentido.

- **Escudo Natural:** a distancia, el oponente generalmente tiene cobertura parcial (ataque contra él → **TN** +1 grado).
- **Armadura Ligera:** la primera pérdida de 1 Corazón por represalia contra esta unidad en la escena es ignorada.
- **Duro:** el primer éxito contra esta unidad no inflige Herida (solo rechaza/posición) — bueno para jefes.
- **Rápido (Movimiento 6):** ignora 1 casilla de terreno difícil por turno.
- **Escalador/Saltador:** se mueve verticalmente/sobre obstáculos como si estuviera en terreno llano, salto de 3 casillas.
- **Vuelo:** ignora obstáculos de terreno (el GM se encarga de las coberturas razonables).
- **Explorador:** es más difícil sorprenderlo; el primer intento de sigilo contra él tiene **TN** +1.
- **Resistencia [tipo]:** el primer efecto de ese tipo en la escena es reducido (el GM explica: menor alcance, menor duración).
- **Vulnerabilidad [tipo]:** contra este tipo de ataques, la **TN** es 1 grado más baja.
- **Enjambres:** cuando está al lado del objetivo, la represalia en un fallo puede afectar a dos héroes en un rango de 1.

1. Introducción

Elige 1–2 características. Los movimientos describen el efecto; si amenazan a los héroes, el DJ puede pedirles que realicen una prueba correspondiente (Z o M) contra la **TN** del oponente.

- **Empuje (Brute):** tras golpear a un héroe, además muévelo 1–2 casillas.
- **Ruptura de Protección:** cuando esta unidad golpee, la protección del objetivo deja de funcionar hasta el final del siguiente turno.
- **Tirón (Skirmisher):** entrar/salir del combate cuerpo a cuerpo no provoca represalias.
- **Salva (Artillery):** área 3×3; todos en el área realizan una prueba Z contra **TN**; fracaso: –1 Corazón y empujón de 1 casilla.
- **Ancla (Controller):** el área 3×3 se convierte en "terreno pegajoso" (entrar cuesta toda la Acción) hasta el final del siguiente turno.
- **Refuerzo (Support):** un aliado tiene una ventaja de 1 grado hasta el final de la ronda (los que lo atacan tienen **TN** +1).
- **Invocación (Boss):** una vez al inicio, invoca 2 secuaces en casillas libres.
- **Barricada (Boss):** hasta el final de la ronda del lado divino, los héroes realizan ataques a distancia con **TN** +1.
- **Impacto (Boss):** todos en un rango de 2 casillas realizan una prueba S vs **TN**; fracaso: –1 Corazón o derribo (pierdes Movimiento en este turno).

1. Introducción

1. **Elige una clase:** Cono / Élite (2 Heridas) / Jefe (3 Heridas).
2. **Establece **TN**:** 6 / 8 / 12 (excepcionalmente 4 para muy débiles o 10 para élitos duros).
3. **Asigna un rol:** Bruto, Skirmisher, Artillería, Controlador, Soporte.
4. **Añade 1–2 rasgos y 1 movimiento especial** (Jefe: 2–3 movimientos).
5. **Movimiento:** normalmente 5; cambia solo si es crucial.

Listo. Este esqueleto funciona en todas las realidades.

1. Introducción

7.2 Cambia las entradas por nombres/colores del mundo.

7.1 Conos

- **Guardia Cono** — Cono, **TN** 6, —, **Bruto**, **Movimiento** 5, **Especial:** Escudo Natural.
- **Explorador Cono** — Cono, **TN** 6, —, **Skirmisher**, **Movimiento** 6, **Especial:** Explorador.
- **Tirador Cono** — Cono, **TN** 6, —, **Artillería**, **Movimiento** 5, **Especial:** Salva (área pequeña 2×2, solo advierte: en fallo -1 Corazón).
- **Controlador Cono** — Cono, **TN** 6, —, **Controlador**, **Movimiento** 5, **Especial:** Ancla (por 1 turno, una vez).
- **Apoyo Cono** — Cono, **TN** 6, —, **Apoyo**, **Movimiento** 5, **Especial:** Refuerzo (una vez por escena).

7.2 Elidades

- Guardia Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Bruto, Movimiento 5, Especial: Armadura Ligera; Embestida.
- Asesino Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Skirmisher, Movimiento 6, Especial: Tirón; Vulnerabilidad [observación] (más fácil de detectar).
- Francotirador Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Artillería, Movimiento 5, Especial: Cobertura Natural; Salva (3×3 tras preparación).
- Controlador Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Controlador, Movimiento 5, Especial: Ancla; Empuje de 1 casilla con éxito excepcional.
- Médico Élite — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Soporte, Movimiento 5, Especial: Refuerzo; al impactar, elimina 1 complicación de un aliado (descriptivamente).

7.3 Jefes

- Líder — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Soporte, Movimiento 5, Especial: Invocación; Refuerzo; Barrera.
- Coloso — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Bruto, Movimiento 5, Especial: Embestida (hasta 2 casillas); Resistente; Sacudida.
- Cazador — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Escaramuzador, Movimiento 6, Especial: Tirón; Explorador; Salva (saltar — después del movimiento).
- Táctico — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Controlador, Movimiento 5, Especial: Ancla (mantener por 1 Mana/recurso de turno); Barrera; Invocación (1 peón/ turno hasta un máximo de 3).

1. Introducción

Peligro es un "oponente sin sentido" o un efecto ambiental. Funciona por turnos o por activación. Formato: **Nombre** — **TN**, **Efecto**, **Cómo desactivarlo**

- Torreta — **TN** 8, Efecto: en el turno de los oponentes, cada uno en la línea de tiro realiza una prueba Z vs **TN**, fallo: -1 Corazón; Desactivación: prueba M o Z **TN** 8 junto al panel.
- Trampa — **TN** 6, Efecto: entrar en el área obliga a realizar una prueba Z; fallo: inmovilización o -1 Corazón; Desactivación: Z **TN** 6 con herramientas.
- Campo Repulsivo — **TN** 8, Efecto: al inicio del turno empuja 2 casillas hacia el borde; Desactivación: M **TN** 8 (dispersión) o corte de energía (S **TN** 6).
- Gas/Humo — **TN** 6, Efecto: en el área 3×3 prueba M o Z; fallo: punto ciego/-1 Corazón; Desactivación: ventilación (S) o sellado (Z).

1. Introducción

Elige 1 de cada fila (o tira un [token: **d6**]):

- Objetivo de la escena: transición / recuperación / desactivación / escolta / robo / defensa
- Terreno principal: abierto / pasillos estrechos / multicapas / cubiertas modulares / bordes peligrosos / niebla-humo
- Oponentes: 6× peón / 4× peón + elite / 2× elite / jefe / jefe + 2× peón / elite + azar
- Ventaja del oponente: cobertura / altura / movilidad / cuenta atrás / cuellos de botella / apoyo remoto
- Ventaja de los jugadores: sorpresa / nivel superior / herramientas / barrera corta / atajo / aliado neutral

1. Introducción

En lugar de **TN** numéricas, usa grados:

- Peón**: "Normal" (equivalente a **TN** 6)
- Élite**: "Difícil" (+1 grado)

- **Jefe:** "Heroico" (+2 grados) y 3 Heridas Las características y movimientos funcionan de la misma manera; cuando se menciona " **TN** +1" en la descripción, aumenta el grado.

7.2 Si la pelea dura demasiado poco

- Si la pelea dura demasiado poco: añade secuaces en oleadas (2/turno) o aumenta la **TN** en 1 grado a favor de los oponentes que tienen ventaja de posición.
- Si la pelea se alarga: permite el éxito excepcional con más frecuencia creando oportunidades (mejor posición), o reduce la **TN** para los enemigos debilitados.
- Dos élitos ≈ pequeño jefe; jefe + 4 secuaces ≈ enfrentamiento final en una sesión de 2 horas.

7.2. Guardia de Defensa — Pacholek, **TN** 6, —, Artillería, Movimiento 5, Especial: Protección Natural.

- Guardia de Defensa — Pacholek, **TN** 6, —, Artillería, Movimiento 5, Especial: Protección Natural.
- Patrulla Móvil — Pacholek, **TN** 6, —, Skirmisher, Movimiento 6, Especial: Explorador.
- Asalto Pesado — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Bruto, Movimiento 5, Especial: Armadura Ligera; Embestida.
- Táctico de Campo — Élite, **TN** 8, Heridas 2, Controlador, Movimiento 5, Especial: Ancla; Refuerzo.
- Líder de Campo — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Soporte, Movimiento 5, Especial: Invocación; Barrera; Refuerzo.
- Coloso Terrenal — Jefe, **TN** 12, Heridas 3, Bruto, Movimiento 5, Especial: Resistente; Sacudida; Embestida.

Este es un conjunto de herramientas para crear rápidamente enemigos. Establece **TN**, elige clase y rol, añade 1–2 características y movimiento — y tendrás un enemigo jugable listo para el tablero.