

Manual de Monstruos

Automatic translation placeholder for es

¿Para qué es este libro?

Este libro es un conjunto de **herramientas** para crear oponentes y amenazas en NDE:

- rápidamente (en 2–5 minutos),
- sin calcular coeficientes,
- de manera coherente con las reglas de **Basic Rules** y **Libro del DM**.

El supuesto más importante de NDE: *solo los jugadores lanzan dados.* Los oponentes no "atacan tirando" — atacan **con presión en la ficción**: ponen obstáculos, fuerzan pruebas, crean amenazas y consecuencias.

0. Glosario (términos en este libro)

- **Defensa:** umbral de golpe/esquivar del oponente en combate. El jugador tira y compara el resultado con la Defensa.
 - **Dificultad (D):** umbral de prueba contra el entorno, fenómeno, movimiento especial o "truco" del enemigo.
 - **Corazones:** cuántos daños puede soportar un ser en esta escena.
 - **Peón / Élite / Jefe:** tres niveles de "importancia" del oponente en la escena.
 - **Facilidad / Dificultad:** cambio en el tamaño del dado del jugador en 1 grado (**d6** → **d8** → **d12** → **d20** / hacia abajo).
 - **Movimiento especial:** habilidad activa del enemigo que cambia la situación (a menudo obliga a una prueba de F/A/**M** del jugador).
 - **Rasgo (pasivo):** propiedad permanente del enemigo (armadura, vuelo, resistencia, zona de peligro), que usualmente proporciona facilidad/dificultad o cambia la apuesta.
-

1. Cómo actúa el oponente en NDE (en resumen)

En NDE el oponente es simple, pero "vivo" gracias a su comportamiento.

1. El jugador actúa → el jugador lanza los dados.

- Ataque cuerpo a cuerpo: Fuerza (F) vs **Defensa** del objetivo.
- Ataque a distancia: Destreza (D) vs **Defensa** del objetivo.
- Poderes: Poder (**P**) vs **Dificultad (D)** o vs Defensa (si es un ataque/neutralización).

2. Si el jugador falla / pierde la prueba, la escena continúa: aparece un coste o complicación.

En combate, el coste puede significar:

- pérdida de posición,
- pérdida de tiempo,
- entrar en el rango de una zona peligrosa,
- o **Corazón perdido**, si tiene sentido (por ejemplo, combate cuerpo a cuerpo, fuego cruzado, área de efecto).

3. El oponente "actúa" sin tirar:

El MG describe lo que hace el enemigo y, si realmente amenaza a los héroes, entonces:

- impone una prueba (F/D/**P**) contra **Dificultad (D)**,
- o establece una condición ("hasta que no...", "cuando entres en...", "quien esté Cerca..."),
- o cambia los dados de los jugadores (facilitación/dificultad).

4. El combate es comprensible cuando el enemigo tiene una táctica de una frase.

Cada ficha de personaje debe contener: "qué hace este enemigo en la primera ronda" y "qué hace cuando recibe un golpe en la cara".

2. Bloque de estadísticas — formato y campos

El bloque de estadísticas mínimo tiene solo lo que se necesita en la escena.

Nombre — **Clase**, **Defensa**, **Corazones**, **Rol**, **Movilidad**, **Habilidades**, **Movimientos**, **Táctica**

2.1 Campos obligatorios

- **Clase**: Peón | Élite | Jefe
- **Defensa**: número que se debe superar para golpear/esquivar al enemigo.
- **Corazones**: cuántos impactos puede soportar (en NDE 'impacto' equivale estándarmente a 1 Corazón).
- **Rol**: qué presión crea en combate (ver capítulo 4).
- **Movilidad**: cómo se mueve (descripción por zonas; la cuadrícula es opcional).
- **Habilidades (pasivas)**: 1–2 características breves.
- **Movimientos (activos)**: 1 movimiento (Élite) o 2–3 movimientos (Jefe).
- **Táctica**: 1–3 oraciones para que el DM guíe consistentemente al enemigo.

2.2 Campos opcionales (bueno tener, si se ajustan)

- **Alcance**: si el enemigo es a distancia (ej. "Lejos", "Muy lejos").
- **Zona**: si el enemigo crea un área peligrosa (humo, fuego, campo de fuerza).
- **Debilidad**: una "palanca" clara para los jugadores (agua, luz UV, interferencia de señal).
- **Recompensa / Pista**: lo que queda después de derrotar al enemigo (botín, rastro, información).
- **Variantes**: 1-2 intercambios rápidos (ej. "en lugar de volar, puede saltar"; "en lugar de fuego, tiene ácido").

2.3 Ejemplo de bloque de estadísticas (universal)

Guardia — **Esbirro**, **Defensa 5**, **Corazones 1**, **Bruto**, **Movilidad**: Cercano → Próximo, **Habilidades**: Escudo, **Movimientos**: Empuje, **Táctica**: bloquea el paso y empuja fuera de la cobertura.

- **Escudo (pasivo)**: mientras esté **Próximo** a una cobertura o un escudero, quien ataca tiene **desventaja** (el dado desciende 1 grado).
 - **Empuje (movimiento)**: si el Guardia acierta en combate cuerpo a cuerpo (o si el jugador falla un ataque cuerpo a cuerpo contra él), el MJ puede empujar al personaje 1 zona (Próximo → Cercano) o 1–2 casillas en la variante de cuadrícula.
 - **Táctica**: entra en combate cuerpo a cuerpo con el objetivo más débil, defiende el pasillo, no huye.
-

3. Clases de enemigos: Esbirro, Élite, Jefe

En NDE, la "dificultad" de un enemigo se compone de dos cosas:

- **qué tan difícil es alcanzarlo** (Defensa),
- **cuánto puede resistir** (Corazones),
- **y qué presión ejerce** (rol + movimientos).

3.1 Secuaz (esbirro)

- **Defensa**: normalmente 5 (más fácil: 4, más difícil: 6).
- **Corazones**: 1 (cae al ser golpeado).

- **Movimientos:** por lo general 0–1 (simple, predecible).
- **Propósito:** proporciona ritmo, contexto y sensación de "lucha con el grupo".
- **Cómo manejarlos:** aparecen en grupos de 3–8, caen rápidamente, pero hacen ruido y ocupan espacio.

Buena regla: el esbirro tiene sobre todo posición (cobertura, ventaja numérica, terreno elevado), y no una "mecánica compleja".

3.2 La élite

- **Defensa:** generalmente **6** (élite fácil: 5, "élite dura": 8).
- **Corazones:** **2**.
- **Movimientos:** 1 movimiento característico + 1 cualidad pasiva.
- **Propósito:** actúa como un "mini-jefe" en una escena, obligando a la adaptación.

La élite debe hacer una cosa claramente: "rompe defensas", "crea zonas", "salta por las paredes", "cura a los secuaces".

3.3 Jefe

- **Defensa:** usualmente **8** (legendario: 12).
- **Corazones:** **3** (final: 5).
- **Movimientos:** 2–3 movimientos + 1–2 características pasivas.
- **Para qué sirve:** es una escena en sí misma — afecta al terreno y al ritmo.

Un jefe sin trucos es aburrido. Para que un jefe sea "jugable", dale al menos uno de los siguientes:

- un movimiento que requiere una prueba a varios héroes,
- una zona (terreno que se debe manejar),
- o una mecánica de "fase" (al perder 1 Corazón cambia su comportamiento).

3.4 "Legendario" (nivel opcional)

Si necesitas un oponente de campaña:

- **Defensa 12, Corazones 5**, 3–4 movimientos, zonas y fases. Este es el "jefe para el final del acto" — no lo pongas de manera aleatoria.
-

4. Roles de los oponentes (presión clara)

Las funciones están para que el Maestro de Juego sepa de inmediato "cómo jugar con esto". Una función no es una estadística, es un **estilo de amenaza**.

- **Bruto (embate cuerpo a cuerpo):** se aproxima de Cerca, empuja, derriba, rompe el frente.
Pregunta para los jugadores: "¿quién está al frente y qué arriesga?"
 - **Hostigador (móvil):** entra, hace lo suyo y huye; castiga la soledad.
Pregunta: "¿quién está separado del grupo?"
 - **Artillería (distancia):** dispara desde las coberturas; obliga a moverse y cambiar de posición.
Pregunta: "¿dónde es seguro y dónde está la línea de fuego?"
 - **Controlador (control):** áreas, humo, terreno pegajoso, trampas, presión sobre los objetivos.
Pregunta: "¿cómo evitar la zona en lugar de luchar en ella?"
 - **Apoyo:** fortalece, sana, mueve, proporciona coberturas.
Pregunta: "¿a quién eliminar primero para simplificar la pelea?"
-

5. Facilidades/dificultades en los monstruos — regla de dirección

En NDE no complicamos los números.

En lugar de: '+2 para acertar, -1 al daño, bonificación a AC' — hacemos:

- **facilidad:** sube el dado del jugador 1 grado,
- **dificultad:** baja el dado del jugador 1 grado,
- **cambio de enfoque:** el éxito funciona, pero requiere un enfoque diferente (por ejemplo, primero eliminar la cobertura).

5.1 Cuando cambiar la Defensa y cuando el dado

- **Cambia más a menudo el dado del jugador** (facilitar/dificultar).
- **Cambia la Defensa raramente**, principalmente cuando:
 - el enemigo tiene "armadura/invisibilidad/campo de fuerza" que *realmente* lo hace más difícil de acertar,
 - o cuando es una mecánica de fase de jefe.

5.2 Ejemplos de desventajas "puras"

- "El enemigo está parcialmente cubierto" → el atacante tiene **desventaja**.
- "El enemigo está aturrido / atado" → el atacante tiene **ventaja**.
- "El enemigo es rápido y salta por las paredes" → el atacante tiene **desventaja** hasta que lo bloqueen.

6. Habilidades Pasivas (Características) — Catálogo para Anexar

A continuación tienes características que puedes añadir al bloque de estadísticas. Elige 1-2 (jefe: 2-3). Siempre describelas en el mundo del juego.

6.1 Protección y dureza

- **Armadura Ligera:** el primer golpe en esta escena infinge 1 Corazón menos (o sea, 0) o requiere "especificación" (el éxito infinge Corazón solo cuando el ataque bordea la armadura).
Versión más sencilla: "el primer golpe no infinge Corazón".
- **Armadura Pesada:** mientras no se evite la armadura (flanqueo, explosión, gancho, magia), los ataques tienen **desventaja**.
Nota: brinda a los jugadores un camino claro para sortearla.
- **Duro:** tras perder 1 Corazón el enemigo no cambia de posición (no se puede empujar/tumbar fácilmente).
Bueno para colosos y jefes.

6.2 Movilidad

- **Rápido:** una vez por ronda puede cambiar la distancia a una zona adicional (ej. Lejos → Cerca). En la cuadrícula: +1-2 casillas.,-
- **Saltador / Escalador:** trata los obstáculos verticales como normales. Ofrece accesos cortos razonables a la retaguardia.,- **Vuelo:** ignora los obstáculos del terreno, pero requiere coberturas "desde arriba" o fuerza pruebas de reacción (ej. , para evitar un bombardeo).

6.3 Percepción y sigilo

- **Explorador:** el primer intento de acercarse a él por sorpresa tiene una **dificultad**.
- **Centinelas:** si alguien realiza una acción ruidosa en la escena, el enemigo inmediatamente cambia de posición a una mejor (se pone a cubierto / llama a refuerzos).

6.4 Resistencias y debilidades (sencillo)

- **Resistencia [tipo]:** la primera vez en una escena que el enemigo debería recibir un efecto dado (fuego, hielo, psíquico, electricidad), el efecto es **más débil** (área más pequeña / duración más corta / sin pérdida de Corazón).
- **Debilidad [tipo]:** contra este tipo de ataques, el jugador tiene **facilidades**.

Principio de transparencia: la resistencia y la debilidad solo tienen sentido si los jugadores pueden descubrirlas y usarlas.

6.5 "Enjambre" y presión numérica

- **Enjambre:** si al menos dos de estas criaturas están Cerca de un héroe, el héroe tiene **desventaja** en las pruebas de movimiento/escape hasta que cambie de zona.

7. Movimientos activos: cómo escribirlos y cómo dirigirlos

Un movimiento activo debe responder a 3 preguntas:

1. **¿Qué hace en la ficción?** (descripción)
2. **¿A quién afecta y cuándo?** (disparador)
3. **¿Cómo se resuelve mecánicamente?** (prueba / efecto / costo)

7.1 Formato simple de movimiento

- **Nombre del movimiento:** una sola frase de descripción. - **Desencadenante:** cuándo ocurre esto (por ejemplo, "cuando el héroe está cerca", "cuando alguien dispara desde la cubierta"). - **Prueba:** qué atributo y qué dificultad. - **Consecuencia de fracaso:** lo que pierdes, lo que cambia. - **Consecuencia de éxito:** usualmente evitas la consecuencia o ganas una ventaja.

7.2 Cómo determinar la Dificultad del movimiento enemigo (sin tablas)

Si el movimiento es "ofensivo" y se dirige a un único objetivo:

- establece **T movimiento = Defensa del enemigo** (esto es coherente y fácil de recordar).

Si el movimiento es de área o "grande":

- establece T un nivel más alto que el estándar de la escena (usualmente **T 6** o **T 8**).

7.3 Movimientos de ejemplo (módulos)

Empuje (Brute)

- **Descripción:** el enemigo entra en combate cuerpo a cuerpo y empuja.
- **Desencadenante:** cuando el enemigo está Cerca del héroe.
- **Prueba:** el héroe realiza una prueba de **F o A** contra **D = Defensa del enemigo**.
- **Fracaso:** el héroe pierde 1 Corazón o es empujado 1 zona (el GM elige lo que tiene sentido).
- **Éxito:** evitas el daño y mantienes la posición.

Salva (Artillery)

- **Descripción:** una serie de disparos / fragmentos en un área.
- **Desencadenante:** cuando al menos 2 héroes están en la misma zona y no están cubiertos.
- **Prueba:** cada objetivo prueba **A contra D 6** (o D = Defensa del enemigo, si el enemigo es élite).
- **Fracaso:** -1 Corazón y "debes moverte" (Cerca → Lejos).
- **Éxito:** te escondes / no recibes daño.

Ancla (Controller)

- **Descripción:** terreno pegajoso, campo de fuerza, telaraña, hielo.
- **Desencadenante:** el enemigo tiene un momento para establecer la zona.
- **Prueba:** cuando entras en la zona, pruebas **A o M** contra **D 5–6**.
- **Fracaso:** pierdes el movimiento en este turno y estás "en mala posición" (desventaja en ataques).
- **Éxito:** pasas o neutralizas la zona.

Refuerzo (Support)

- **Descripción:** el enemigo cubre a un aliado / cura / da ventaja.
 - **Desencadenante:** una vez por ronda, cuando un aliado está en peligro.
 - **Efecto:** el aliado elegido obtiene "escudo" — los atacantes tienen **desventaja** hasta el final de la ronda, o el aliado recupera 1 Corazón (jefe/élite).
 - **Contra de jugadores:** neutraliza el soporte o fuerza una elección (a quién salvar).
-

8.1 Por defecto: zonas de distancia

En un combate descriptivo, usa: **Cerca / No muy lejos / Lejos / Muy lejos**.

En la hoja de estadísticas, registra la movilidad como:

- "**Movilidad:** cambia de zona en 1 (estándar)"
- o "**Movilidad:** Rápido (cambia de zona en 2)"
- o "**Movilidad:** Vuela (ignora obstáculos, pero requiere pruebas en ataques aéreos)".

8.2 Opción: cuadrícula (si a la mesa le gusta la táctica)

Si juegas en un mapa:

- movimiento estándar = **5 casillas**,
- Rápido = **6-7**,
- Salto = 3 casillas "en vertical" o sobre obstáculos.

Todas las habilidades descriptivas funcionan igual — la cuadrícula solo "proporciona una referencia métrica".

9. Construcción de un oponente en 2 minutos (procedimiento)

1. **Elige una clase:** Esbirro / Élite / Jefe.
2. **Establece Defensa:** 5 / 6 / 8 (legendario: 12).
3. **Establece Corazones:** 1 / 2 / 3 (final: 5).
4. **Elige un rol:** Bruto / Asaltante / Artillería / Controlador / Apoyo.
5. **Añade 1-2 características pasivas** (jefe: 2-3).
6. **Añade movimientos:** Élite 1, Jefe 2-3.
7. **Escribe una táctica en 2 oraciones** (primera ronda + reacción a amenaza).
8. (Opcional) Añade una **debilidad y recompensa**.

Prueba práctica: si puedes dirigir al enemigo sin mirar la tabla, el bloque de estadísticas es bueno.

10. Plantillas listas (para reskin en cualquier mundo)

Las siguientes entradas están deliberadamente 'sin color'. Cambias el nombre y la descripción, la mecánica se mantiene.

10.1 Esbirros

- **Guardia** — Esbirro, Defensa 5, Corazones 1, Bruto, Movilidad: estándar, Habilidades: Escudo, Movimientos: Empuje, Táctica: **bloquea y empuja**.
- **Explorador** — Esbirro, Defensa 5, Corazones 1, Escaramuzador, Movilidad: Rápida, Habilidades: Explorador, Movimientos: Escape, Táctica: **se acerca, marca objetivos y desaparece**.
- **Tirador** — Esbirro, Defensa 5, Corazones 1, Artillería, Movilidad: estándar, Habilidades: Cobertura, Movimientos: Bombardeo, Táctica: **mantiene la Distancia y obliga a correr**.
- **Controlador** — Esbirro, Defensa 5, Corazones 1, Controlador, Movilidad: estándar, Habilidades: Zona, Movimientos: Ancla, Táctica: **divide al equipo**.

- **Apoyo** — Esbirro, Defensa 5, Corazones 1, Apoyo, Movilidad: estándar, Habilidades: **M**édico, Movimientos: Refuerzo, Táctica: protege a la élite.

Movimientos rápidos para esbirros:

- **Escape**: cuando es golpeado (pero aún "no cae" en la ficción, por ejemplo, armadura), se aleja 1 zona.
- **Bombardeo**: si alguien está al descubierto, le da una desventaja en su próxima acción ("balas, esquirlas, miedo").
- **Zona**: una vez por escena coloca una pequeña zona de desventaja (humo, aceite, barro).

10.2 Élites

- **Duros** — Élite, Defensa 6, Corazones 2, Bruto, Movilidad: estándar, Habilidades: Armadura Ligera, Movimientos: Embestida, Táctica: se acerca y mantiene la línea.
- **Asesino** — Élite, Defensa 6, Corazones 2, Skirmisher, Movilidad: Rápido + Saltador, Habilidades: Explorador, Movimientos: Corte de flanco, Táctica: golpea desde atrás y se retira.
- **Francotirador** — Élite, Defensa 6, Corazones 2, Artillería, Movilidad: Distante, Habilidades: Cobertura, Movimientos: Tiro selectivo, Táctica: fuerza el movimiento y castiga la falta de cobertura.
- **Manipulador del Terreno** — Élite, Defensa 6, Corazones 2, Controlador, Movilidad: estándar, Habilidades: Zona (2×), Movimientos: Ancla, Táctica: corta la ruta de escape.
- **Comandante** — Élite, Defensa 6, Corazones 2, Apoyo, Movilidad: estándar, Habilidades: Centinelas, Movimientos: Refuerzo, Táctica: refuerza a los aliados y los coloca bajo cobertura.

10.3 Jefes

- **Líder** — Jefe, Defensa 8, Corazones 3, Soporte, Movilidad: estándar, Habilidades: Vigilante + Escudo, Movimientos: Reforzar + Invocar + Barrera, Táctica: mantiene el apoyo y controla el ritmo.
- **Coloso** — Jefe, Defensa 8, Corazones 3, Bruto, Movilidad: estándar, Habilidades: Resistente + Armadura Pesada, Movimientos: Sacudir + Embate, Táctica: rompe la formación y fuerza pruebas.
- **Cazador** — Jefe, Defensa 8, Corazones 3, Hostigador, Movilidad: Rápido + Saltador, Habilidades: Explorador, Movimientos: Emboscada + Corte + Escape, Táctica: aísla y elimina.
- **Arquitecto de Zonas** — Jefe, Defensa 8, Corazones 3, Controlador, Movilidad: estándar, Habilidades: Zona (2×) + Resistencia [tipo], Movimientos: Anclar + Salva + Desplazar, Táctica: divide al equipo y fuerza decisiones.

11. Amenazas Ambientales (Peligros)

Un peligro es un "oponente sin voluntad" o un mecanismo de escena: torreta, fuego, avalancha, alarma.

Formato: Nombre — Dificultad (T), Cuándo actúa, Efecto, Cómo desactivarlo / evitarlo

11.1 Ejemplos de peligros (universales)

Torre / Dron de defensa — T 6

- **Cuándo actúa**: al final de la ronda, si alguien está en la línea de visión.
- **Efecto**: prueba **Z** vs T 6; fracaso: -1 Corazón y debes buscar cobertura.
- **Desactivación**: prueba **M** o **Z** vs T 6 en el panel / interferencia / corte de energía.

Trampa / Mina / Cepo — T 5

- **Cuándo actúa**: cuando entras en la zona.
- **Efecto**: prueba **Z** vs T 5; fracaso: -1 Corazón o inmovilización (pierdes movimiento).
- **Desactivación**: herramientas + prueba **Z** vs T 4-5.

Gas / Humo / Contaminación — T 5

- **Cuándo actúa**: al inicio del turno, si estás en la zona.
- **Efecto**: prueba **S** o **M** vs T 5; fracaso: -1 Corazón o desventaja en pruebas para salir.

- **Desactivación:** ventilación, máscaras, sellado.

Alarma / Temporizador — T (dependiendo de la escena)

- **Cuándo actúa:** cuando ocurre una complicación o alguien hace ruido.
 - **Efecto:** aparece una presión de tiempo (próxima ola, cierre de puertas, refuerzos).
 - **Desactivación:** prueba **M** (hackeo/ritual) o "físicamente" prueba **S / Z**.
-

12. Generador de escena de combate (rápido, claro)

Elige 1 de cada línea (o lanza **d6**):

- Objetivo de la escena:** pasar / recuperar / desactivar / escoltar / robar / defender
 - Terreno:** abierto / cuellos de botella / varios niveles / muchas coberturas / bordes / niebla-humo
 - Oponentes:** 6× secuaces / 4× secuaces + élite / 2× élite / jefe / jefe + 2× secuaces / élite + riesgo
 - Ventaja del enemigo:** cobertura / altura / movilidad / contador de tiempo / emboscada / apoyo a distancia
 - Ventaja de los jugadores:** sorpresa / herramientas / atajo / aliado neutral / el terreno ofrece cobertura / información (saben quién es el enemigo)
-

13. Equilibrio en la práctica (sin matemáticas)

En NDE, el equilibrio se consigue con *ritmo* y *presión*, no con 'CR'.

13.1 Reglas Rápidas para Establecer la Dificultad de la Escena

- **Escena Fácil:** 4-6 esbirros o 1 élite.
- **Escena Estándar:** 4 esbirros + 1 élite, o 2 élitess.
- **Escena Difícil:** jefe + 2-4 esbirros, o jefe + peligro.
- **Final:** jefe (Corazones 5) + élite + presión del tiempo.

13.2 Si la batalla resulta demasiado corta

- Lanza **una oleada de esbirros** (2-3 por ronda durante 2 rondas).
- Aumenta la presión del terreno: zona de humo, alarma, falta de cobertura.
- Cambia de táctica: el enemigo deja de pelear "honestamente" (se retira, toma un rehén, bloquea la salida).

13.3 Si la pelea se prolonga

- Dale a los jugadores una "palanca": un tanque expuesto, un panel, un ritual, una debilidad.
 - Permite **beneficios por un éxito excepcional:** romper la cobertura, desarmar, dispersar el apoyo.
 - Reduce los Corazones del jefe de 5 a 3 si no es el final.
-

14. Reskins: cómo adaptar un enemigo para cada ambientación

Tienes un bloque de estadísticas para un "Explorador". Ahora solo cambias la descripción:

- **Fantasía:** arquero explorador goblin (Explorador + Disparo).
- **Ciencia ficción:** dron de reconocimiento (Explorador + Sensores).
- **Cyberpunk:** explorador de pandillas en patineta (Rápido + Escape).
- **Esclavo:** demonio que sigue rastros (Debilidad: hierro; Resistencia: miedo).

La mecánica sigue siendo la misma. Esto permite a la comunidad agregar cientos de entradas sin romper la coherencia del núcleo.