

# 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/  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 () 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 aturdido / 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 descríbelas en el mundo del juego.

### 6.1 Protección y dureza

- **Armadura Ligera:** el primer golpe en esta escena inflige 1 Corazón menos (o sea, 0) o requiere "especificación" (el éxito inflige Corazón solo cuando el ataque bordea la armadura).  
*Versión más sencilla:* "el primer golpe no inflige 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:  Médico, 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, esquivarlas, miedo").
- **Zona**: una vez por escena coloca una pequeña zona de desventaja (humo, aceite, barro).

### 10.2 Élite

- **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)



#### Torreta / Dron de defensa — T 6

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

#### Trampa / Mina / Cepo — T 5

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

#### Gas / Humo / Contaminación — T 5

- **Cuándo actúa**: al inicio del turno, si estás en la zona.
- **Efecto**: prueba  o  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** (hacking/ritual) o "físicamente" prueba **S/Z**.

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

Elige 1 de cada línea (o lanza <span class="rpg-token token-d6">d6</span>):

1. **Objetivo de la escena:** pasar / recuperar / desactivar / escoltar / robar / defender
2. **Terreno:** abierto / cuellos de botella / varios niveles / muchas coberturas / bordes / niebla-humo
3. **Oponentes:** 6× secuaces / 4× secuaces + élite / 2× élite / jefe / jefe + 2× secuaces / élite + riesgo
4. **Ventaja del enemigo:** cobertura / altura / movilidad / contador de tiempo / emboscada / apoyo a distancia
5. **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 élites.
- **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.