

Manual dos Monstros

Automatic translation placeholder for 





Para que serve este livro

Este livro é um conjunto de **ferramentas** para criar oponentes e ameaças em NDE:

- rapidamente (em 2–5 minutos),
- sem calcular estatísticas,
- de forma consistente com as regras dos **Regras Básicas** e do **Livro do Mestre**.

O principal pressuposto do NDE: *apenas os jogadores rolam os dados*. Os oponentes não 'atacam com lançamentos' — atacam através da **pressão na ficção**: colocando obstáculos, forçando testes, criando ameaças e consequências.


0. Glossário (termos neste livro)

- **Defesa**: limiar para acertar/contornar o oponente em combate. O jogador lança e compara o resultado com a Defesa.
- **Dificuldade (D)**: limiar de teste contra o ambiente, fenômeno, movimento especial ou "truque" do inimigo.
- **Corações**: quantos danos uma criatura pode suportar nesta cena.
- **Pião / Elite / Chefe**: três níveis de "importância" do oponente na cena.
- **Facilidade / Dificuldade**: alteração do tamanho do dado do jogador em 1 nível ( →  →  →  / para baixo).
- **Movimento especial**: habilidade ativa do inimigo que muda a situação (frequentemente exige um teste F/D/A do jogador).
- **Característica (passiva)**: propriedade constante do inimigo (armadura, voo, resistência, zona de perigo), que geralmente fornece facilidade/dificuldade ou muda a aposta.

1. Como funciona o oponente no NDE (em resumo)

No NDE, o oponente é simples, mas "vivo" devido ao comportamento.


1. O jogador age → o jogador faz um lançamento.

- Ataque corpo a corpo: Força (F) vs **Defesa** do alvo.
- Ataque à distância: Destreza (D) vs **Defesa** do alvo.
- Poderes: Poder () vs **Dificuldade (D)** ou vs Defesa (se for ataque/imobilização).

2. Se o jogador erra/perde o teste, a cena continua: surge um custo ou complicação. Na luta, o custo pode significar:

- perda de posição,
- perda de tempo,
- entrada no alcance de uma zona perigosa,
- ou **Coração perdido**, se fizer sentido (por exemplo, luta corpo a corpo, fogo cruzado, campo de explosão).

3. O oponente "age" sem lançamento: O Mestre descreve o que o inimigo faz e, se isso realmente ameaça os heróis, então:

- força um teste (F/D/) contra a **Dificuldade (D)**,
- ou impõe uma condição ("até que...", "quando você entrar em...", "quem está Perto..."),

- ou altera os dados dos jogadores (facilidade/dificuldade).

4. **A luta é compreensível quando o inimigo tem uma tática de uma linha.** Cada bloco de estatísticas deve conter: "o que esse inimigo faz na primeira rodada" e "o que faz quando leva um golpe na cara".

2. Ficha de personagem — formato e campos

O ficheiro mínimo de estatísticas tem apenas o que é necessário na cena.

Nome — Classe, Defesa, Corações, Papel, Mobilidade, Habilidades, Movimentos, Tática

2.1 Campos obrigatórios

- **Classe:** Pajem | Elite | Chefe
- **Defesa:** número que precisa ser superado para acertar/evitar o inimigo.
- **Corações:** quantos acertos aguenta (no NDE "acerto" padrão = 1 Coração).
- **Função:** qual pressão cria na luta (veja capítulo 4).
- **Mobilidade:** como se move (descritivamente por zonas; a grade é uma opção).
- **Habilidades (passivas):** 1–2 características curtas.
- **Movimentos (ativos):** 1 movimento (Elite) ou 2–3 movimentos (Chefe).
- **Tática:** 1–3 frases para que o Mestre de Jogo guie o inimigo de forma consistente.

2.2 Campos Opcionais (vale a pena ter, se encaixarem)

- **Alcance:** se o inimigo for à distância (por exemplo, "Longe", "Muito longe").
- **Zona:** se o inimigo criar uma área perigosa (fumaça, fogo, campo de força).
- **Fraqueza:** uma "alavanca" clara para os jogadores (água, luz UV, interferência de sinal).
- **Recompensa / Pista:** o que permanece após ser derrotado (saque, pista, informação).
- **Variações:** 1–2 substituições rápidas (por exemplo, "em vez de voo tem salto"; "em vez de fogo tem ácido").

2.3 Exemplo de statblock (universal)

Guarda — Capanga, Defesa 5, Corações 1, Bruto, Mobilidade: Perto → Próximo, Habilidades: Escudo, Movimentos: Investida, Tática: bloqueia a passagem e empurra fora da cobertura.

- **Escudo (passivo):** enquanto estiver **Próximo** da cobertura ou do escudeiro, o atacante tem **desvantagem** (dado rebaixado em 1 nível).
- **Investida (movimento):** se o Guarda atingir em combate corpo a corpo (ou se o jogador errar um ataque corpo a corpo contra ele), o Mestre pode empurrar o herói 1 zona (Próximo → Longe) ou 1-2 quadrados na variante de grade.
- **Tática:** entra em combate corpo a corpo com o alvo mais fraco, defende o corredor, não recua.

3. Classes of Opponents: Peão, Elite, Boss

Na NDE, a "dificuldade" de um oponente é composta de duas coisas:

- **quão difícil é atingi-lo** (Defesa),
- **quanto ele aguenta** (Corações),
- além de **qual a pressão que ele exerce** (papel + movimentos).

3.1 Capanga (minion)

- **Defesa:** normalmente 5 (mais fácil: 4, mais difícil: 6).
- **Corações:** 1 (cai após ser atingido).
- **Movimentos:** normalmente 0–1 (simples, evidente).
- **Propósito:** proporciona ritmo, fundo e sensação de "luta em grupo".

- **Como conduzir:** entra em números de 3–8, morre rápido, mas faz barulho e ocupa espaço.

Boa regra: o capanga deve ter principalmente uma posição (cobertura, vantagem numérica, terreno alto), e não uma "mecânica complexa".

3.2 Elite

- **Defesa:** geralmente **6** (elite mais fácil: 5, "elite dura": 8).
- **Corações:** **2**.
- **Movimentos:** 1 movimento característico + 1 característica passiva.
- **Propósito:** é um "mini-chefe" na cena, força a adaptação.

A elite deve fazer uma coisa claramente: "quebra barreiras", "define zonas", "salta pelas paredes", "cura lacaios".

3.3 Boss

- **Defesa:** geralmente **8** (lendário: 12).
- **Corações:** **3** (final: 5).
- **Movimentos:** 2–3 movimentos + 1–2 características passivas.
- **Para que serve:** é uma cena em si - afeta o terreno e o ritmo.

Um boss sem artifícios é chato. Para que o boss seja "jogável", dê a ele pelo menos um dos seguintes:

- um movimento que força um teste em vários heróis,
- uma zona (terreno que precisa ser gerido),
- ou uma mecânica de "fase" (após perder 1 Coração muda o comportamento).

3.4 "Lendário" (nível opcional)

Se você precisa de um oponente para a campanha:

- **Defesa 12, Corações 5,** 3–4 movimentos, zonas e fases. Este é o "chefe para o final do ato" — não use isso aleatoriamente.

4. Papéis dos oponentes (pressão clara)

Os papéis existem para que o Mestre de Jogo saiba imediatamente "como jogar com isso". O papel não é uma estatística — é um **estilo de ameaça**.

- **Brutamontes (pressão corpo a corpo):** entra para Perto, empurra, derruba, quebra a linha de frente.
Pergunta para os jogadores: "quem está na frente e o que está arriscando?"
- **Combatente (móvel):** entra, faz o que tem que fazer e foge; pune a solidão.
Pergunta: "quem está separado do grupo?"
- **Artilharia (distância):** dispara de trás das coberturas; força o movimento e a mudança de posição.
Pergunta: "onde é seguro e onde está a linha de tiro?"
- **Controlador (controle):** zonas, fumaça, terreno pegajoso, armadilhas, pressão sobre objetivos.
Pergunta: "como contornar a zona em vez de lutar dentro dela?"
- **Apoio (suporte):** fortalece, cura, desloca, fornece coberturas.
Pergunta: "quem desabilitar primeiro para simplificar a luta?"

5. Facilidades/Dificuldades em monstros — regra de condução

No NDE **não complicamos os números**.

Em vez de: "+2 para acertar, -1 para danos, bônus para CA" — fazemos:

- **facilidade:** aumente o dado do jogador em 1 nível,
- **difícilidade:** diminua o dado do jogador em 1 nível,
- **mudança de abordagem:** o sucesso funciona, mas requer uma abordagem diferente (por exemplo, primeiro remover a cobertura).

5.1 Quando mudar Defesa e quando o dado

- **Com maior frequência, altere o dado do jogador** (facilitando/dificultando).
- **Altere a Defesa raramente**, principalmente quando:
 - o inimigo possui "armadura/invisibilidade/campo de força", que *realmente* o torna mais difícil de atingir,
 - ou quando isso faz parte da mecânica da fase do chefe.

5.2 Exemplos de dificuldades 'puras'

- 'O inimigo está parcialmente coberto' → o atacante tem **facilidade**. - 'O inimigo está atordoado / amarrado' → o atacante tem **facilidade**. - 'O inimigo é rápido e salta pelas paredes' → o atacante tem **facilidade**, até que ele seja bloqueado.


6. Habilidades Passivas (Características) — Catálogo para Anexar

Abaixo você tem características que pode anexar ao bloco de estatísticas. Escolha **1–2** (chefe: 2–3). Sempre descreva-as no mundo do jogo.

6.1 Proteção e dureza

- **Armadura Leve:** o primeiro acerto nesta cena causa 1 Coração a menos (ou seja, 0) *ou* requer "especificação" (o sucesso só causa Coração quando o ataque contorna a armadura).
Versão mais simples: "o primeiro acerto não causa Coração".
- **Armadura Pesada:** enquanto não contornar a armadura (flanco, explosão, gancho, magia), os ataques têm **desvantagem**.
Nota: ofereça aos jogadores um caminho claro para contornar.
- **Resistente:** após perder 1 Coração, o inimigo não muda de posição (não pode ser facilmente empurrado/derrubado). Bom para colossos e chefes.

6.2 Mobilidade

- **Rápido:** uma vez por rodada pode mudar a distância em uma zona adicional (por exemplo, Distante → Perto). Na grade: +1–2 quadrados.
- **Saltador / Escalador:** trata obstáculos verticais como normais. Oferece "atalhos viáveis" para as costas inimigas.
- **Voo:** ignora obstáculos do terreno, mas requer coberturas "de cima" ou força testes de reação (por exemplo,  para evitar bombardeios).

6.3 Percepção e Furtividade

- **Explorador:** a primeira tentativa de aproximação furtiva tem **facilidade**.
- **Sentinela:** se alguém realizar uma ação barulhenta na cena, o inimigo muda imediatamente para uma posição melhor (entra na cobertura / chama reforços).

6.4 Resistências e Vulnerabilidades (simples)

- **Resistência [tipo]:** pela primeira vez na cena, quando o inimigo deveria receber um determinado efeito (fogo, gelo, psíquico, elétrico), o efeito é **enfraquecido** (menor área / duração mais curta / sem perda de Coração).
- **Vulnerabilidade [tipo]:** contra este tipo de ataques, o jogador tem uma **vantagem**.

Princípio da transparência: resistência e vulnerabilidade só fazem sentido se os jogadores puderem descobrir e aproveitar isso.

6.5 "Enxame" e pressão numérica

- **Enxame:** se pelo menos duas dessas criaturas estiverem Perto de um herói, o herói terá uma **desvantagem** nos testes de movimento/fuga até que mude de zona.

7. Movimentos ativos — como escrever e como conduzir

Um movimento ativo deve responder a 3 perguntas: 1) **O que ele faz na ficção?** (descrição) 2) **Quem é afetado e quando?** (gatilho) 3) **Como é resolvido mecanicamente?** (teste / efeito / custo)

7.1 Formato simples de movimento

- **Nome do movimento:** uma frase de descrição. - **Gatilho:** quando isso ocorre (por exemplo, "quando o herói está Perto", "quando alguém atira de cobertura"). - **Teste:** qual atributo e qual Dificuldade. - **Consequência do fracasso:** o que você perde, o que muda. - **Consequência do sucesso:** geralmente você evita a consequência ou ganha uma vantagem.

7.2 Como determinar a Dificuldade de movimento do inimigo (sem tabelas)

Se o movimento for 'ofensivo' e direcionado a um único alvo:

- defina **T do movimento = Defesa do inimigo** (isso é consistente e fácil de lembrar).

Se o movimento for em área ou 'grande':

- defina T um nível acima do padrão da cena (normalmente **T 6** ou **T 8**).

7.3 Movimentos Exemplares (módulos)

Investida (Brute)

- **Descrição:** o inimigo entra em combate corpo a corpo e empurra.
- **Gatilho:** quando o inimigo está Perto do herói.
- **Teste:** o herói faz um teste de **F ou D** contra **Dificuldade = Defesa do inimigo**.
- **Falha:** o herói perde 1 Coração *ou* é empurrado para 1 zona (o Mestre do Jogo escolhe o que faz sentido).
- **Sucesso:** evita danos e mantém a posição.

Rajada (Artillery)

- **Descrição:** uma série de tiros/estilhaços em uma área.
- **Gatilho:** quando pelo menos 2 heróis estão na mesma zona e não estão em cobertura.
- **Teste:** cada alvo testa **D** contra **Dificuldade 6** (ou Dificuldade = Defesa do inimigo, se o inimigo for uma elite).
- **Falha:** -1 Coração e

8.1 Padrão: zonas de distância

Em combate descritivo, use: **Perto / Longe / Muito longe / Extremamente longe**.

No bloco de estatísticas, registre a mobilidade como:

- "**Mobilidade:** muda de zona em 1 (padrão)"
- ou "**Mobilidade:** Rápido (muda de zona em 2)"
- ou "**Mobilidade:** Voa (ignora obstáculos, mas exige testes durante ataques aéreos)".

8.2 Opção: grade (se a mesa gostar de tática)

Se vocês estiverem jogando em um mapa:

- movimento padrão = **5 quadrados**,
- Rápido = **6–7**,
- Salto = 3 quadrados "verticalmente" ou sobre obstáculos.

Todas as habilidades descritivas funcionam da mesma forma — a grade apenas "fornece uma medida métrica".

9. Construção de Oponente em 2 Minutos (Procedimento)


1. **Escolha a classe:** Pajem / Elite / Chefe.
2. **Defina Defesa:** 5 / 6 / 8 (lendário: 12).
3. **Defina Corações:** 1 / 2 / 3 (final: 5).
4. **Escolha o papel:** Bruto / Espadachim / Artilharia / Controlador / Suporte.
5. **Adicione 1–2 características passivas** (chefes: 2–3).
6. **Adicione movimentos:** Elite 1, Chefe 2–3.
7. **Escreva a tática em 2 frases** (primeira rodada + reação à ameaça).
8. (Opcional) Adicione **fraqueza** e **recompensa**.

Teste prático: se você consegue conduzir o inimigo sem olhar para a tabela — o bloco de estatísticas está bom.

10. Templates prontos (para reskin em qualquer mundo)

As entradas a seguir são propositalmente "sem cor". Você muda o nome e a descrição — a mecânica permanece.

10.1 Peões

- **Guarda** — Peão, Defesa 5, Corações 1, Bruto, Mobilidade: padrão, Habilidades: Escudo, Movimentos: Impulso, Tática: bloqueia e empurra.
- **Explorador** — Peão, Defesa 5, Corações 1, Combatente, Mobilidade: Rápida, Habilidades: Explorador, Movimentos: Fuga, Tática: aproxima-se, marca alvos e desaparece.
- **Atirador** — Peão, Defesa 5, Corações 1, Artilheiro, Mobilidade: padrão, Habilidades: Cobertura, Movimentos: Tiroteio, Tática: mantém à Distância e força a correr.
- **Controlador** — Peão, Defesa 5, Corações 1, Controlador, Mobilidade: padrão, Habilidades: Área, Movimentos: Âncora, Tática: divide a equipe.
- **Apoio** — Peão, Defesa 5, Corações 1, Suporte, Mobilidade: padrão, Habilidades:  Médico, Movimentos: Reforço, Tática: protege a elite.

Movimentos rápidos para peões:

- **Fuga:** quando atingido (mas ainda "não eliminado" na ficção, por exemplo, armadura), afasta-se 1 zona.
- **Tiroteio:** se alguém está em campo aberto, dá-lhe desvantagem na próxima ação ("balas, estilhaços, medo").
- **Área:** uma vez por cena, cria uma pequena área de dificuldade (fumaça, óleo, lama).

10.2 Elites

- **Durão** — Elite, Defesa 6, Corações 2, Bruto, Mobilidade: padrão, Habilidades: Armadura Leve, Movimentos: Investida, Tática: aproxima-se e segura a linha.
- **Assassino** — Elite, Defesa 6, Corações 2, Skirmisher, Mobilidade: Rápido + Saltador, Habilidades: Explorador, Movimentos: Corte de flanco, Tática: ataca pela retaguarda e recua.
- **Sniper** — Elite, Defesa 6, Corações 2, Artilharia, Mobilidade: Distante, Habilidades: Cobertura, Movimentos: Tiro preciso, Tática: força o movimento e pune a falta de cobertura.
- **Manipulador de Terreno** — Elite, Defesa 6, Corações 2, Controlador, Mobilidade: padrão, Habilidades: Zona (2×), Movimentos: Âncora, Tática: corta o caminho de fuga.

- **Comandante** — Elite, Defesa 6, Corações 2, Suporte, Mobilidade: padrão, Habilidades: Sentinela, Movimentos: Reforço, Tática: fortalece aliados e posiciona-os em coberturas.

10.3 Chefes

- **Líder** — Chefe, Defesa 8, Corações 3, Suporte, Mobilidade: padrão, Habilidades: Vigia + Escudo, Movimentos: Reforço + Evocação + Barreira, Tática: mantém o suporte e controla o ritmo. - **Colosso** — Chefe, Defesa 8, Corações 3, Bruto, Mobilidade: padrão, Habilidades: Resistência + Armadura Pesada, Movimentos: Abalo + Avanço, Tática: quebra a formação e força testes. - **Caçador** — Chefe, Defesa 8, Corações 3, Atirador, Mobilidade: Rápido + Saltador, Habilidades: Explorador, Movimentos: Emboscada + Corte + Fuga, Tática: isola e elimina. - **Arquiteto das Zonas** — Chefe, Defesa 8, Corações 3, Controlador, Mobilidade: padrão, Habilidades: Zona (2x) + Resistência [tipo], Movimentos: Âncora + Salva + Deslocamento, Tática: divide a equipe e força decisões.

11. Ameaças Ambientais (Riscos)

Perigo é um 'adversário sem vontade' ou um mecanismo de cena: torre de vigilância, fogo, avalanche, alarme.

Formato: Nome — Dificuldade (D), Quando atua, Efeito, Como desativar / evitar

11.1 Exemplos de Perigos (universais)

Torreta / Drone de defesa — D 6

- **Quando ativa:** no final da rodada, se alguém estiver na linha.
- **Efeito:** teste **A vs D 6**; falha: -1 Coração e você deve procurar cobertura.
- **Desativação:** teste **P** ou **A vs D 6** no painel / interferência / desligamento de energia.

Armadilha / Mina / Laço — D 5

- **Quando ativa:** ao entrar na área.
- **Efeito:** teste **A vs D 5**; falha: -1 Coração ou imobilização (você perde movimento).
- **Desativação:** ferramentas + teste **A vs D 4-5**.

Gás / Fumaça / Contaminação — D 5

- **Quando ativa:** no início do turno, se você estiver na área.
- **Efeito:** teste **R ou P vs D 5**; falha: -1 Coração ou dificuldade nos testes para sair.
- **Desativação:** ventilação, máscaras, vedação.

Alarme / Contagem regressiva — D (dependendo da cena)

- **Quando ativa:** quando ocorre uma complicação ou alguém faz barulho.
- **Efeito:** surge pressão de tempo (próxima onda, porta trancada, reforços).
- **Desativação:** teste **P** (hack/ritual) ou “fisicamente” teste **R/A**.

12. Gerador de cena de combate (rápido, claro)

Escolha 1 de cada linha (ou jogue **d6**):

1. **Objetivo da cena:** passagem / recuperação / desativação / escolta / roubo / defesa
2. **Terreno:** aberto / gargalos / multi-nível / muitas coberturas / bordas / neblina-fumaça
3. **Oponentes:** 6x capanga / 4x capanga + elite / 2x elite / chefe / chefe + 2x capanga / elite + risco
4. **Vantagem do inimigo:** cobertura / altura / mobilidade / tempo limitado / emboscada / apoio à distância
5. **Vantagem dos jogadores:** surpresa / ferramentas / atalho / aliado neutro / terreno oferece cobertura / informação (sabem quem é o inimigo)

13. Equilíbrio na prática (sem matemática)

No NDE, o equilíbrio é feito com *ritmo* e *pressão*, e não com 'CR'.

13.1 Regras rápidas para definir a dificuldade da cena

- **Cena fácil:** 4–6 lacaios ou 1 elite.
- **Cena padrão:** 4 lacaios + 1 elite, ou 2 elites.
- **Cena difícil:** chefe + 2–4 lacaios, ou chefe + perigo.
- **Final:** chefe (5 Corações) + elite + pressão de tempo.

13.2 Se a luta estiver durando pouco

- Envie uma **onda de lacaios** (2–3 por rodada durante 2 rodadas).
- Aumente a pressão do terreno: área de fumaça, alarme, falta de cobertura.
- Mude a tática: o inimigo deixa de lutar "honestamente" (recuar, pegar um refém, bloquear a saída).

13.3 Se a luta se prolongar

- Dê aos jogadores uma "alavanca": um tanque exposto, painel, ritual, fraqueza. - Permita **benefícios por sucesso excepcional**: quebrar cobertura, desarmar, dispersar suporte. - Reduza o número de Corações do chefe de 5 para 3, se não for a final.

14. Reskin: como transformar um inimigo para cada ambientação

Você tem o bloco de estatísticas 'Explorador'. Agora, você só precisa mudar a descrição:

- **Fantasia:** arqueiro goblin explorador (Explorador + Tiro).
- **Ficção científica:** drone de reconhecimento (Explorador + Sensores).
- **Cyberpunk:** batedor de gangue de skate (Rápido + Escape).
- **Eslavo:** demônio que segue trilhas (Vulnerabilidade: ferro; Resistência: medo).

A mecânica permanece a mesma. Isso permite que a comunidade adicione centenas de entradas sem comprometer a coesão do núcleo.