

NatOne

Guía de monstruos

Del PDF a la hoja de monstruo

Editor · Archivo .json

Versión 0.1 · Noviembre de 2026

Contenido

1 Dos caminos **2**

2 Leer el bloque de estadísticas **3**

2.1 Dónde va cada dato 4

2.2 Sacar el texto del PDF 4

3 Camino A: el editor **5**

3.1 Casos especiales 7

3.2 Si el editor no guarda 7

4 Camino B: el archivo .json **9**

4.1 Las seis reglas del formato 9

4.2 Un monstruo completo 9

4.3 Todas las claves 10

4.4 Varios monstruos en un archivo 12

4.5 Guardar el archivo 12

4.6 Importar 12

4.7 Si la importación falla 14

5 Formato alternativo: 5etools **15**

6 Lista de comprobación **15**

Pulsa un nombre para descargar el archivo:

- `plantilla-monstruo.json`: un monstruo en blanco para copiar y rellenar.
- `ejemplo-monstruos.json`: los dos monstruos de esta guía. Se puede importar tal cual.
- `ejemplo-formato-5etools.json`: el mismo lobo en el formato alternativo del capítulo 5.

Copia el texto desde esos archivos y no desde este PDF: al copiar de un PDF las comillas y los espacios pueden cambiar.

1 Dos caminos

NatOne no incluye monstruos. Cada GM pasa los suyos desde sus libros o notas. Hay dos caminos y los dos dan la misma hoja.

Camino	Conviene cuando	Qué haces
A. Editor Capítulo 3	Son pocos monstruos. No quieres tocar archivos.	Escribes cada dato en la pestaña Monstruos, botón Nuevo monstruo.
B. Archivo .json a mano Capítulo 4	Quieres un archivo para guardar, compartir o corregir muchos monstruos a la vez.	Rellenas la plantilla `plantilla-monstruo.json` y la importas.

Los caminos se combinan: una hoja importada se corrige después con el botón **Editar**, y una hoja hecha en el editor sale a un archivo con **Exportar homebrew**.

> Usa los libros que ya tienes. Un archivo con monstruos de un libro comercial es para tu mesa: no lo publiques.

2 Leer el bloque de estadísticas

Casi todos los monstruos de D&D 5e vienen en un bloque con el mismo orden. Este es el monstruo de ejemplo de la guía. Cada marca señala un dato que NatOne guarda. La tabla de abajo, las capturas del editor y el archivo `ejemplo-monstruos.json` usan los mismos números.

Lobo de ceniza (1)

Bestia mediana, sin alineamiento (2)

Clase de armadura 14 (armadura natural) (3)

Puntos de golpe 37 (5d8 + 15) (4)

Velocidad 40 pies (5)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

(6)

Tiradas de salvación Des +4 (7)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4 (8)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13 (9)

Idiomas ninguno

Desafío 2 (450 PX) (10)

Olfato agudo. (11) El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en el olfato.

Acciones

Mordisco. (12) *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque (13), alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de fuego (14).

Aliento de brasas (Recarga 5–6). (15) El lobo exhala brasas en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área hace una tirada de salvación de Destreza CD 13. Sufre 14 (4d6) de daño de fuego si falla, o la mitad si la supera.

2.1 Dónde va cada dato

	Dato del bloque	Campo del editor	Clave del archivo	Se escribe
1	Nombre	Nombre	`name`	`Lobo de ceniza`
2	Tipo y tamaño	Tamaño y tipo	`kind`	`Bestia mediana`
3	Clase de armadura	CA y Nota de CA	`ac`, `acNote`	`14` y `armadura natural`
4	Puntos de golpe	PG y Dados de golpe	`hp`, `hpFormula`	`37` y `5d8 + 15`
5	Velocidad	Velocidad	`speed`	`40 pies`
6	Características	Fila superior	`abilities`	La puntuación: `15`, no `+2`
7	Tiradas de salvación	Fila inferior	`saves`	Solo las que el bloque lista
8	Habilidades	Habilidades	`skills`	`percepción +3`, `sigilo +4`
9	Sentidos, idiomas, resistencias, inmunidades	Un rasgo	Un rasgo	Rasgo «Defensas y sentidos» con ese texto
10	Desafío	CR	`cr`	`2`, sin los PX
11	Rasgo	Tarjeta, sección Rasgos	`name`, `text`	Nombre y texto
12	Acción	Tarjeta, sección Acciones	`name`, `text`	Nombre y texto
13	Bonificador de ataque	Ataque	`hit`	`+5` en el editor, `5` en el archivo
14	Daño	Daño	`damage`	Los dados, no el promedio: `2d6 + 3`
15	Recarga o usos	Dentro del nombre	Dentro de `name`	`Aliento de brasas (Recarga 5-6)`

NatOne no tiene campo para alineamiento, sentidos, idiomas, resistencias, inmunidades, vulnerabilidades ni puntos de experiencia. Si los quieres a la vista, júntalos en un rasgo llamado «Defensas y sentidos». Si no los necesitas, omítelos.

2.2 Sacar el texto del PDF

1. Abre el PDF y selecciona el bloque con el cursor.
2. Copia con **Ctrl + C** (en Mac, **Cmd + C**).
3. Pega el texto en un editor de texto simple, como el Bloc de notas. Así ves lo que se copió de verdad.

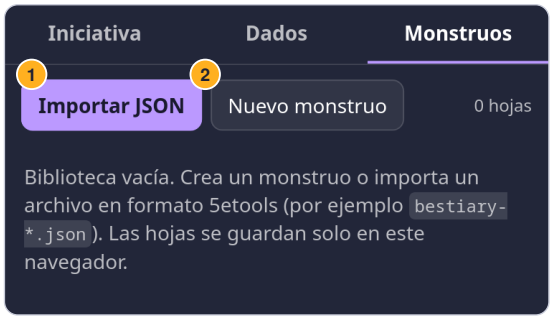
El texto copiado de un PDF suele traer estos defectos. Corrígelos al pasarlo:

- Líneas cortadas a mitad de frase. Únelas en un solo párrafo.
- Palabras partidas con guion al final de la línea, como «Destre- za». Quita el guion y el espacio.
- Columnas mezcladas: el texto de la columna derecha aparece entre líneas de la izquierda.
- La fila de características en desorden. Compara cada puntuación con el PDF.

Si el cursor no selecciona texto, la página es una imagen. Escribe los datos a mano, en el editor (capítulo 3) o en un archivo (capítulo 4).

3 Camino A: el editor

Paso 1. Abre el editor



En la pestaña **Monstruos**:

1. **Importar JSON** carga archivos. Se usa en el capítulo 4.
2. **Nuevo monstruo** abre el editor con una hoja en blanco.

La pestaña Monstruos solo aparece para el GM.

Paso 2. Escribe los datos generales

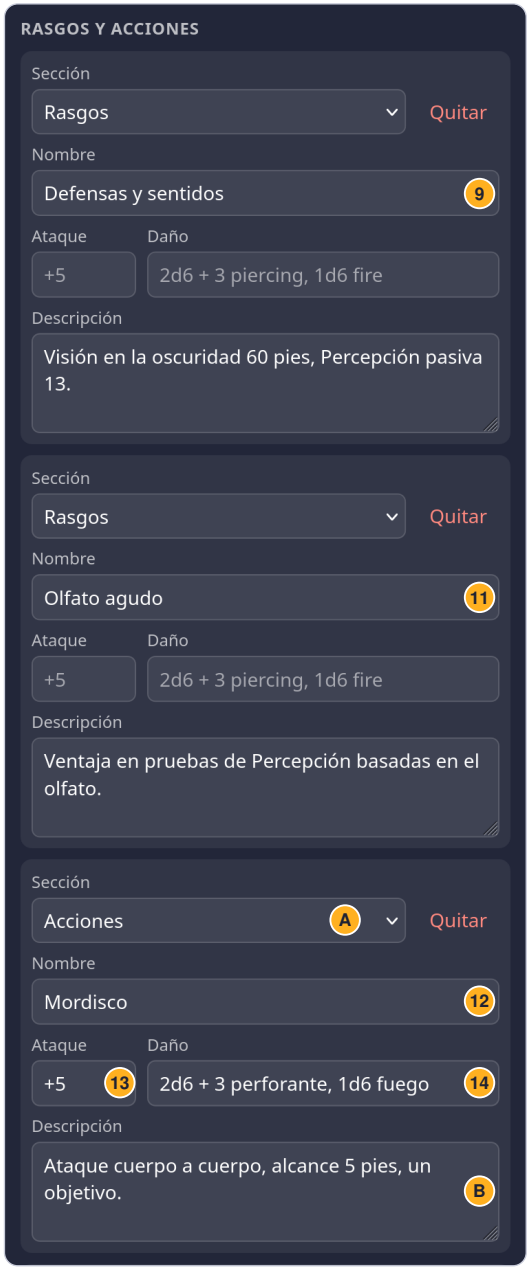


Las marcas son las del bloque del capítulo 2.

1. **Nombre**. Es el único campo obligatorio.
2. **Tamaño y tipo**. Texto libre.
3. **CA**: solo el número. **Nota de CA**: el texto entre paréntesis.
4. **PG**: el promedio. **Dados de golpe**: los dados entre paréntesis. La hoja los puede tirar.
5. **Velocidad**. Texto libre, con todos los modos: `30 pies, volar 60 pies`.
6. **Características**. Fila superior: la puntuación, de 1 a 30. No el modificador.
7. **Salvaciones**. Fila inferior: escribe el bonificador solo en las que el bloque lista. Vacía usa el modificador.
8. **Habilidades**. Nombre y bonificador, separados por comas.
10. **CR**. El desafío, como texto: `2`, `1/2`.

Iniciativa vacía usa el modificador de Destreza. Escribe un valor solo si el bloque da uno distinto.

Paso 3. Agrega una tarjeta por cada rasgo y acción



Cada rasgo o acción del bloque es una tarjeta.

- 9 **Defensas y sentidos**. Un rasgo con los datos que no tienen campo propio.
- 11 **Rasgo**. Nombre arriba y texto en Descripción. Ataque y Daño quedan vacíos.
- A **Sección**. Elige dónde aparece: Rasgos, Acciones, Acciones adicionales, Reacciones o Acciones legendarias.
- 12 **Nombre** de la acción.
- 13 **Ataque**. El bonificador de ataque con su signo: `+5`. Crea el botón de ataque.
- 14 **Daño**. Los dados y el tipo de cada tirada, separados por comas. Crea un botón por tirada.
- B **Descripción**. El resto del texto: alcance, objetivos, efectos.

Cómo pasar la línea de daño

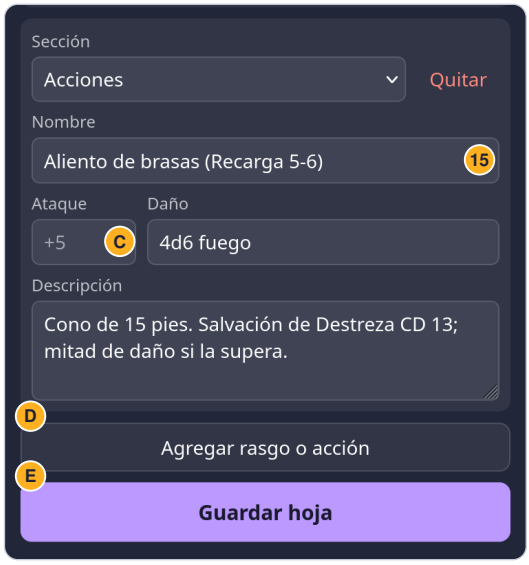
El bloque dice:

```
10 (2d6 + 3) de daño perforante
más 3 (1d6) de daño de fuego
```

En Daño se escribe:

```
2d6 + 3 perforante, 1d6 fuego
```

El promedio (10 y 3) no se escribe. El texto después de los dados es la etiqueta del botón.



15 **Recarga o usos**. Van dentro del nombre.

C **Sin tirada de ataque**. Una acción con tirada de salvación deja Ataque vacío. La CD va en Descripción.

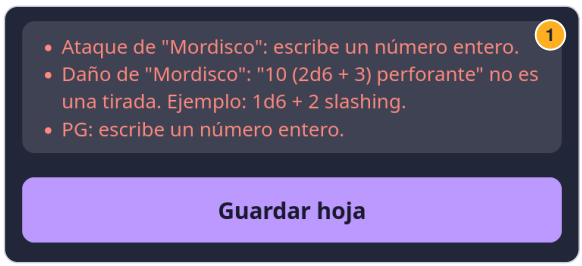
D **Agregar rasgo o acción**. Añade otra tarjeta, en la misma sección que la anterior.

E **Guardar hoja**. Guarda la hoja en la biblioteca y la abre.

3.1 Casos especiales

El bloque trae	Cómo se pasa
Ataque múltiple	Una tarjeta en Acciones solo con nombre y Descripción.
Arma versátil	Dos tiradas en Daño: `1d8 + 3 cortante`, `1d10 + 3 cortante a dos manos`.
Daño fijo, sin dados	Va en Descripción. El campo Daño solo acepta tiradas con dados.
Daño por salvación	Ataque vacío, los dados en Daño y la CD en Descripción.
Lanzamiento de conjuros	Un rasgo con la lista de conjuros en Descripción.
Acciones de guarida o míticas	Tarjetas en la sección Acciones legendarias. Indica el tipo en el nombre.
Texto en inglés	Se escribe igual. NatOne no traduce ni exige un idioma.

3.2 Si el editor no guarda

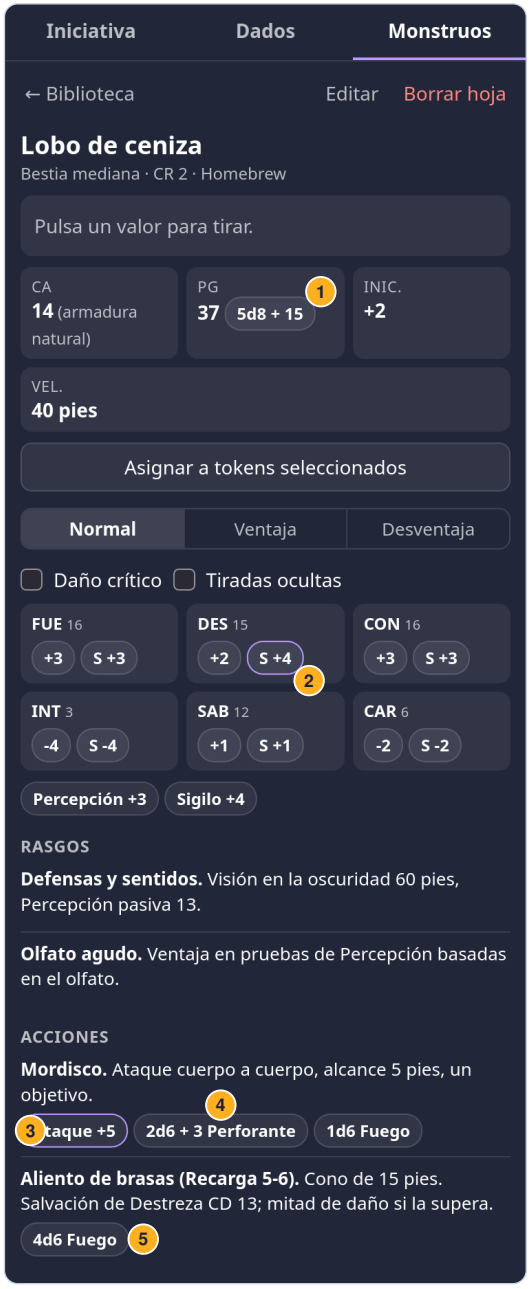


Al pulsar **Guardar hoja** con un dato mal escrito aparece una lista 1 con cada campo y el motivo. La hoja no se guarda hasta corregirlos.

Los tres errores de la captura vienen de copiar el texto del bloque sin separarlo:

Campo	Se escribió	Correcto
PG	`37 (5d8 + 15)`	PG 37 y Dados de golpe `5d8 + 15`
Ataque	`+5 al ataque`	`+5`
Daño	`10 (2d6 + 3) perforante`	`2d6 + 3 perforante`

Paso 4. Comprueba la hoja



Al guardar se abre la hoja. Compárala con el bloque del PDF.

1. **Dados de golpe**. Si escribiste los dados, aparecen como botón.
2. **Salvación con competencia**. El borde resaltado marca las que escribiste.
3. **Ataque**. Solo aparece si la tarjeta tiene bonificador de ataque.
4. **Daño**. Un botón por cada tirada.
5. **Daño sin ataque**. El aliento tiene botón de daño y no de ataque.

Pulsa cada botón una vez. Si un valor está mal, pulsa **Editar**, corrige y guarda de nuevo.

La hoja se guarda solo en tu navegador. Para tener copia, usa **Exportar homebrew** en la biblioteca: descarga `natone-homebrew.json` con todas las hojas hechas en el editor.

4 Camino B: el archivo .json

Un archivo `.json` es un archivo de texto con un orden fijo. NatOne lee el archivo y crea una hoja por cada monstruo. Lo más rápido es descargar `plantilla-monstruo.json` y cambiar los valores.

4.1 Las seis reglas del formato

1. Cada dato es una pareja `"clave": valor`. La clave va siempre entre comillas dobles rectas.
2. El texto va entre comillas dobles rectas: `"Lobo de ceniza"`. Las comillas curvas de Word no sirven.
3. Los números van sin comillas y sin signo más: `5`. No `"5"` ni `+5`. Los negativos llevan signo menos: `-1`.
4. Las parejas se separan con comas. Después de la última pareja de un grupo no va coma.
5. Las llaves `{ }` agrupan parejas. Los corchetes `[ ]` agrupan una lista. Cada uno que se abre se cierra.
6. Las claves se escriben tal como aparecen aquí, en minúsculas y en inglés.

4.2 Un monstruo completo

Este es el lobo del capítulo 2. Las marcas son las del bloque. El archivo completo, con un segundo monstruo, es `ejemplo-monstruos.json`.

`ejemplo-monstruos.json` (primer monstruo)

```
{
  "natone": 1,
  "profiles": [
    {
      "id": "hb|lobo-de-ceniza",
      "name": "Lobo de ceniza",                                          (1)
      "kind": "Bestia mediana",                                          (2)
      "cr": "2",                                                         (10)
      "ac": 14,                                                          (3)
      "acNote": "armadura natural",
      "hp": 37,                                                          (4)
      "hpFormula": "5d8 + 15",
      "speed": "40 pies",                                                (5)
      "abilities": { "str": 16, "dex": 15, "con": 16, "int": 3, "wis": 12, "cha": 6 },   (6)
      "saves": { "dex": 4 },                                             (7)
      "skills": { "percepción": 3, "sigilo": 4 },                        (8)
      "sections": [
        {
          "title": "Rasgos",
          "features": [
            {
              "name": "Defensas y sentidos",                             (9)
              "text": "Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13."
            },
            {
              "name": "Olfato agudo",                                    (11)
              "text": "Ventaja en pruebas de Percepción basadas en el olfato."
            }
          ]
        },
```

```
        {
          "title": "Acciones",
          "features": [
            {
              "name": "Mordisco",                                    (12)
              "text": "Ataque cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, un objetivo.",
              "hit": 5,                                              (13)
              "damage": [                                            (14)
                { "notation": "2d6 + 3", "type": "perforante" },
                { "notation": "1d6", "type": "fuego" }
              ]
            },
            {
              "name": "Aliento de brasas (Recarga 5-6)",             (15)
              "text": "Cono de 15 pies. Salvación de Destreza CD 13; mitad de daño si la
                 supera.",
              "damage": [{ "notation": "4d6", "type": "fuego" }]
            }
          ]
        }
      ]
    }
  ]
}
```

4.3 Todas las claves

Del archivo

Clave	Valor	Notas
`natone`	`1`	Obligatoria. Indica que el archivo es de NatOne.
`profiles`	Lista	Obligatoria. Un grupo entre llaves por cada monstruo.

De cada monstruo

Clave	Valor	Notas
`name`	Texto	Obligatoria. Un monstruo sin nombre se omite.
`id`	Texto	Recomendada. Empieza por `hb|` y es distinta en cada monstruo. Ver la nota de abajo.
`kind`	Texto	Tamaño y tipo.
`cr`	Texto	Entre comillas, porque puede ser `"1/2"`.
`ac`	Número	De 0 a 99.
`acNote`	Texto	Origen de la armadura.
`hp`	Número	El promedio de puntos de golpe.
`hpFormula`	Texto	Dados de golpe: `"5d8 + 15"`.
`speed`	Texto	Todos los modos de movimiento.
`abilities`	Grupo	Claves `str`, `dex`, `con`, `int`, `wis`, `cha`. Puntuación de 1 a 30. La que falte vale 10.
`saves`	Grupo	Mismas claves. Solo las salvaciones con competencia.
`skills`	Grupo	Nombre de la habilidad y su bonificador: `{ "sigilo": 4 }`.
`initiative`	Número	Opcional. Si falta, usa el modificador de Destreza.
`source`	Texto	Opcional. Etiqueta que aparece en la biblioteca. Si falta, «Homebrew».
`sections`	Lista	Los grupos de rasgos y acciones.

De cada sección y de cada rasgo o acción

Clave	Valor	Notas
`title`	Texto	`Rasgos`, `Acciones`, `Acciones adicionales`, `Reacciones` o `Acciones legendarias`. Otro título también funciona, por ejemplo `Acciones de guarida`.
`features`	Lista	Un grupo entre llaves por cada rasgo o acción.
`name`	Texto	Nombre del rasgo o acción.
`text`	Texto	Descripción, en una sola línea.
`hit`	Número	Opcional. Bonificador de ataque. Crea el botón de ataque.
`damage`	Lista	Opcional. Un grupo por tirada, con `notation` (los dados) y `type` (el tipo).

NatOne reconoce cada hoja por su `id`. Con `id`, importar el archivo otra vez reemplaza la hoja: sirve para corregir. Sin `id`, cada importación crea una hoja nueva y quedan copias repetidas. Usa `hb|` seguido del nombre en minúsculas, sin acentos y con guiones: `"hb|lobo-de-ceniza"`.

4.4 Varios monstruos en un archivo

Cada monstruo es un grupo entre llaves dentro de `profiles`. Entre un monstruo y el siguiente va una coma. Después del último no va coma. El archivo `ejemplo-monstruos.json` tiene esta estructura.

Estructura con dos monstruos

```
{
  "natone": 1,
  "profiles": [
    { "id": "hb|lobo-de-ceniza", "name": "Lobo de ceniza", ... },
    { "id": "hb|centinela-de-obsidiana", "name": "Centinela de obsidiana", ... }
  ]
}
```

4.5 Guardar el archivo

- **Windows, Bloc de notas**: Archivo → Guardar como. En **Tipo** elige «Todos los archivos». En **Codificación** elige «UTF-8». Escribe el nombre con su terminación: `mis-monstruos.json`.
- **Mac, TextEdit**: antes de escribir, menú Formato → Convertir a texto sin formato. Guarda con la terminación `.json`.
- **Cualquier sistema**: un editor de código, como Visual Studio Code, marca en rojo los errores de formato mientras escribes.

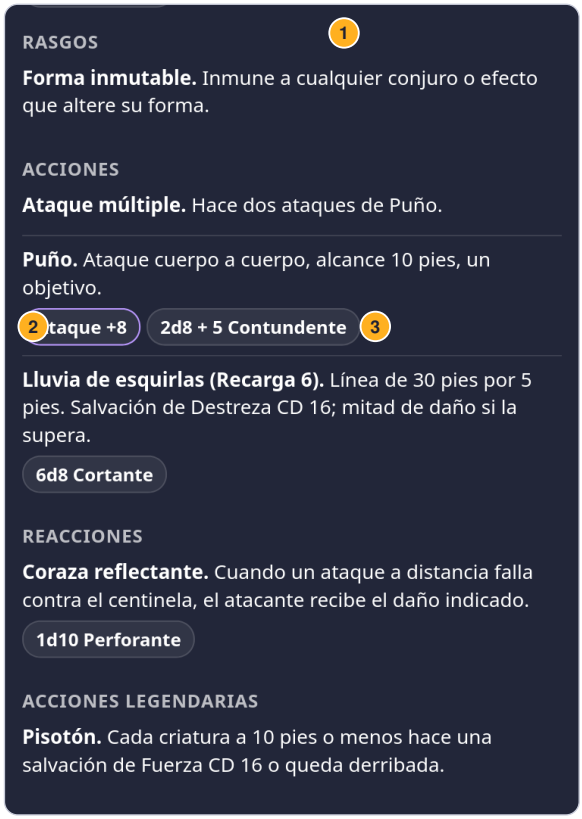
No uses Word ni otro procesador de texto: cambian las comillas rectas por comillas curvas y el archivo deja de ser válido.

4.6 Importar



1. Abre la pestaña **Monstruos**.
2. Pulsa 1 **Importar JSON**.
3. Elige el archivo. Se pueden elegir varios a la vez.

La captura muestra la importación de `ejemplo-monstruos.json`. El aviso 2 dice cuántos monstruos entraron. Cada uno aparece en la lista 3. Un clic abre su hoja.

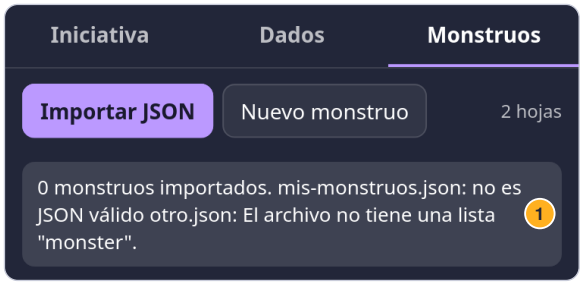


Parte de la hoja del segundo monstruo de `ejemplo-monstruos.json`.

1. `"hit": 8` crea el botón **Ataque +8**.
2. Cada grupo de `damage` crea un botón de daño. Aquí `6d8` con tipo `cortante`.
3. Las secciones **Reacciones** y **Acciones legendarias** aparecen con su título.

Compara la hoja con el PDF igual que en el paso 4 del capítulo 3.

4.7 Si la importación falla



El aviso 1 nombra cada archivo con problema y el motivo. En la captura, el primer archivo tiene `"hit": +5` y el segundo no tiene la clave `natone`.

Aviso o síntoma	Causa y arreglo
«no es JSON válido»	Hay un error de formato. Revisa las seis reglas: una coma que falta o sobra, comillas curvas, un `+5`, una llave sin cerrar. Un validador de JSON en línea o un editor de código señalan la línea exacta.
«El archivo no tiene una lista "monster"»	Falta `"natone": 1` o `"profiles"` al inicio, o están mal escritas. Sin ellas NatOne trata el archivo como formato 5etools.
«omitidos por depender de otro archivo o no tener datos»	Un monstruo no tiene `name`.
La hoja entra con CA, PG o ataque vacíos	El número está entre comillas (`"14"`) o la clave está mal escrita. Quita las comillas y revisa la clave.
Un daño aparece como texto y no como botón	`notation` no es una tirada. Deja solo dados y modificador: `"2d6 + 3"`.
Hojas repetidas	El monstruo no tiene `id`. Borra las copias, agrega la `id` e importa otra vez.

5 Formato alternativo: 5etools

NatOne también importa archivos con una lista `monster`, el formato de la herramienta 5etools y de sus archivos homebrew. Úsalo si ya tienes archivos así o un programa que los genera. Para escribir a mano, el formato del capítulo 4 es más simple.

Diferencias con el formato de NatOne:

- Las tiradas van dentro del texto, con etiquetas entre llaves.
- Las etiquetas se muestran en inglés: «Melee Weapon Attack:», «Hit:».
- El tipo de daño se reconoce solo en inglés: `piercing`, `fire`, `slashing`.
- Estas hojas no entran en **Exportar homebrew**. Se recuperan importando otra vez su archivo.

`ejemplo-formato-5etools.json` (una acción)

```
{
  "name": "Bite",
  "entries": [
    "{@atk mw} {@hit 5} to hit, reach 5 ft., one target. {@h}10 ({@damage 2d6 + 3}) piercing
       damage plus 3 ({@damage 1d6}) fire damage."
  ]
}
```

Etiqueta	Efecto en NatOne
`{@hit 5}`	Bonificador de ataque. Crea el botón de ataque.
`{@damage 2d6 + 3}`	Tirada de daño. Crea un botón. La palabra siguiente es el tipo.
`{@atk mw}`	Texto «Melee Weapon Attack:». `rw` es a distancia.
`{@h}`	Texto «Hit:».
`{@dc 13}`	Texto «DC 13».
`{@recharge 5}`	Texto «(Recharge 5–6)».

El archivo `ejemplo-formato-5etools.json` trae el monstruo completo con las demás claves: `size`, `type`, `ac`, `hp`, `speed`, las seis características, `save`, `skill`, `cr`, `trait` y `action`.

6 Lista de comprobación

Antes de usar un monstruo en la mesa:

- ☐ El nombre, el tipo y el desafío coinciden con el PDF.
- ☐ CA y PG coinciden. El botón de dados de golpe aparece.
- ☐ Las seis características tienen la puntuación, no el modificador.
- ☐ Las salvaciones con competencia tienen el borde resaltado.
- ☐ Cada ataque tiene su botón **Ataque** con el bonificador correcto.
- ☐ Cada daño tiene su botón, con los dados y el tipo correctos.
- ☐ Las acciones con recarga o usos lo dicen en el nombre.
- ☐ No falta ningún rasgo, acción, reacción ni acción legendaria.
- ☐ Hiciste una copia: **Exportar homebrew**, o guardaste tu archivo `.json`.