

NatOne

Guía de uso

Extensión para Owlbear Rodeo

Iniciativa · Dados · Monstruos

Versión 0.1 · Noviembre de 2026

Contenido

1 Qué es NatOne **2**

2 Instalación **2**

3 Iniciativa **3**

3.1 Agregar tokens al tracker . . . 3

3.2 El panel antes del combate . . . 3

3.3 Ajustes del GM . . . 4

3.4 Durante el combate . . . 4

3.5 Reroll manual: ronda en espera . . . 5

3.6 Vista del jugador . . . 6

4 Dados **6**

4.1 Tirada básica . . . 6

4.2 Ventaja, desventaja y conservar dados . . . 7

4.3 Dados 3D . . . 8

5 Monstruos **9**

5.1 La biblioteca . . . 9

5.2 Crear un monstruo . . . 10

5.3 Usar la hoja . . . 12

5.4 Vincular la hoja con tokens . . . 13

5.5 Buscar, respaldar y vaciar . . . 13

6 Dudas frecuentes **14**

7 Referencia rápida **15**

Cada captura lleva marcas numeradas como esta: 1. La lista a su lado explica cada marca. Las capturas usan tokens de ejemplo (Kael, Lyra, Brom, Goblin A). En tu sala verás tus propios tokens.

1 Qué es NatOne

NatOne es una extensión para Owlbear Rodeo. Añade un panel con tres pestañas:

- **Iniciativa**: orden de turnos del combate. El GM elige entre el orden normal de D&D y volver a tirar iniciativa en cada ronda.
- **Dados**: tiradas de d4 a d100 con modificador, ventaja, desventaja y dados 3D opcionales. Todos ven el resultado.
- **Monstruos**: biblioteca de hojas de monstruo para el GM, con tiradas de ataque y daño de un clic.

Quién ve qué

	GM	Jugadores
Iniciativa	Controla todo: valores, turnos, rondas y ajustes.	Ven el orden y el turno activo. Editan su propio token solo si el GM lo permite.
Dados	Tira y ve el historial.	Tiran y ven el historial.
Monstruos	Crea, importa y usa hojas.	No ven esta pestaña.
Tokens ocultos	Aparecen en la lista, marcados como «oculto».	No aparecen.

2 Instalación

Solo el GM instala la extensión. Los jugadores de la sala la reciben sin hacer nada.

1. Entra a tu sala en Owlbear Rodeo.
2. Abre el menú **Extensiones** (icono de pieza de rompecabezas).
3. Pulsa el botón para agregar una extensión personalizada (**Add Custom Extension**).
4. Pega esta dirección y confirma:

```
https://anoobdm.com/natone/manifest.json
```

5. Activa **NatOne** para la sala.
6. En la barra superior aparece un icono de d20. Púlsalo para abrir el panel.

> Los nombres de los menús pueden cambiar un poco entre versiones de Owlbear Rodeo. Cuando la extensión se actualiza, basta con recargar la página de la sala.

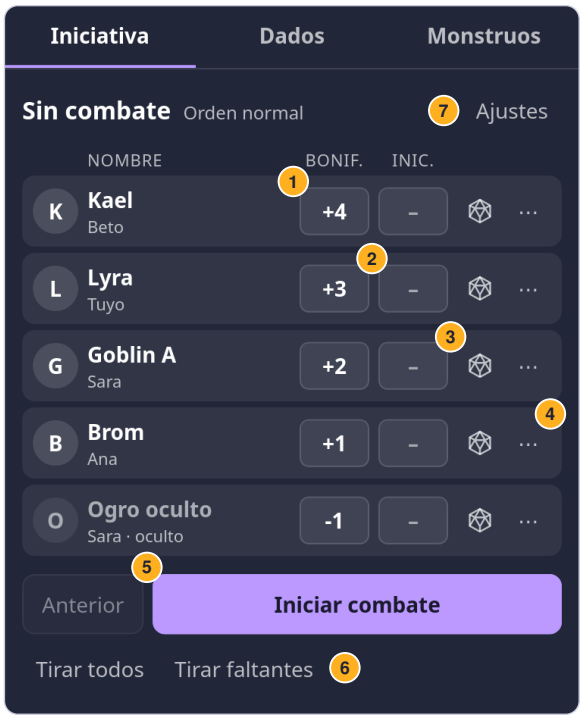
3 Iniciativa

3.1 Agregar tokens al tracker

1. En el mapa, haz clic derecho sobre un token de la capa de personajes.
2. Elige **Agregar a iniciativa**. Puedes seleccionar varios tokens y agregarlos juntos.
3. Para sacar un token, usa el mismo menú: **Quitar de iniciativa**.

El token conserva su bonificador aunque salga del tracker. Al volver a agregarlo no hay que escribirlo otra vez.

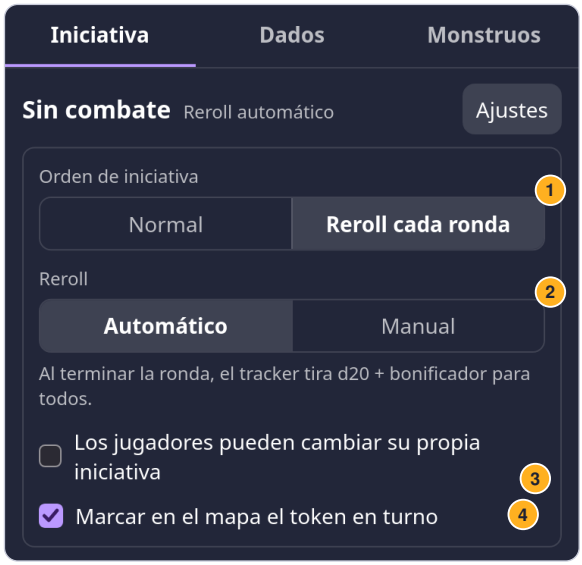
3.2 El panel antes del combate



1. **Bonificador**. Escribe el bonificador de iniciativa del token. Se guarda en el token.
2. **Iniciativa**. Escribe el resultado a mano, por ejemplo si se tiró en D&D Beyond o con dados físicos.
3. **Tirar**. Tira d20 + bonificador para ese token.
4. **Opciones**. Abre las opciones del token: jugador dueño, dar turno y quitar.
5. **Iniciar combate**. Empieza la ronda 1 con la iniciativa más alta.
6. **Tirar todos** tira para todos los tokens. **Tirar faltantes** tira solo para los que no tienen valor.
7. **Ajustes**. Abre los ajustes del GM.

Los valores se guardan al salir del campo o al pulsar Enter. La lista se ordena sola: iniciativa más alta arriba. En un empate va primero el bonificador más alto.

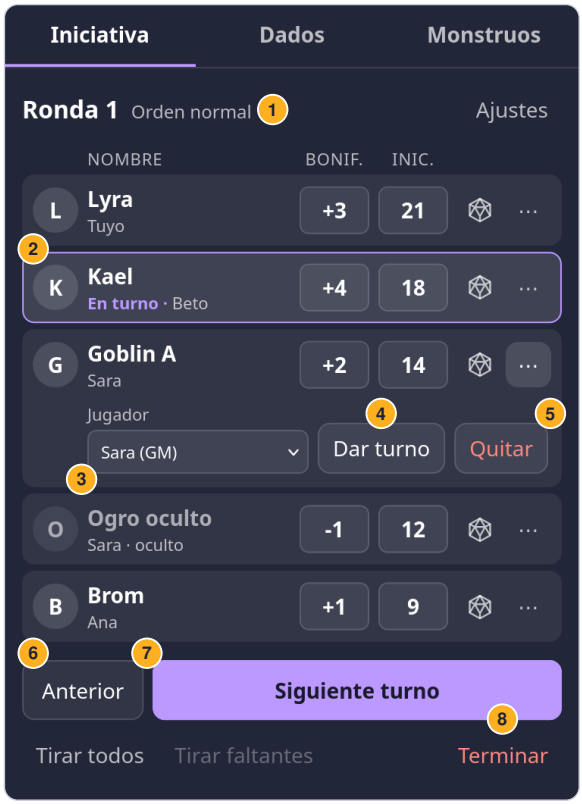
3.3 Ajustes del GM



1. **Orden de iniciativa**. **Normal**: una tirada vale para todo el combate, como en las reglas de D&D. **Reroll cada ronda**: la iniciativa cambia en cada ronda.
2. **Reroll**. Solo aparece con «Reroll cada ronda». **Automático**: al terminar la ronda, el tracker tira d20 + bonificador para todos. **Manual**: al terminar la ronda, las iniciativas se vacían y se escriben o se tiran de nuevo.
3. **Permiso para jugadores**. Con la casilla marcada, cada jugador puede cambiar la iniciativa y el bonificador de sus propios tokens. No puede cambiar los de otros.
4. **Marco de turno**. Con la casilla marcada, un marco ámbar rodea en el mapa al token en turno. Viene activado.

Los ajustes valen para toda la sala y se conservan entre escenas. La línea junto a «Sin combate» o «Ronda» muestra el modo activo.

3.4 Durante el combate

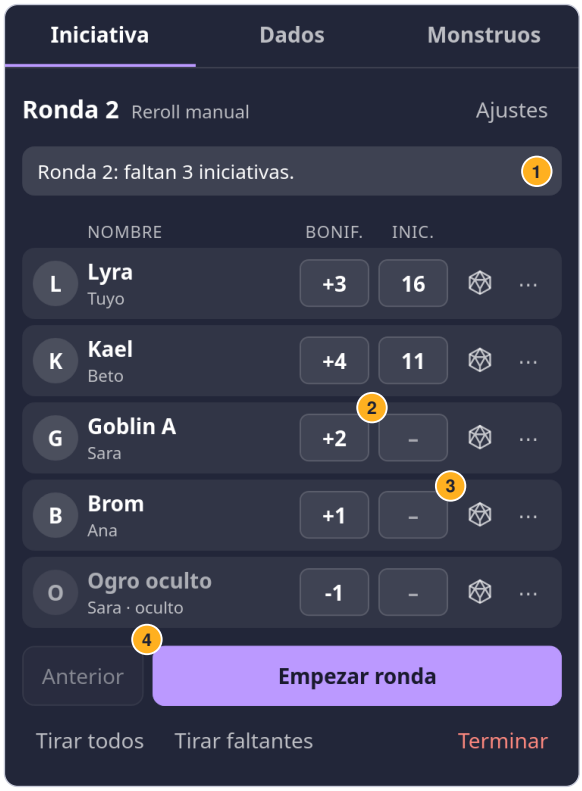


1. **Ronda actual** y modo de iniciativa.
2. **Turno activo**. La fila resaltada con «En turno» es quien actúa.
3. **Jugador**. Elige el jugador dueño del token. Ese jugador podrá editarlo si el permiso está activo.
4. **Dar turno**. Pasa el turno a ese token sin recorrer la lista.
5. **Quitar**. Saca el token del tracker.
6. **Anterior**. Vuelve un turno atrás, por si hubo un clic de más.
7. **Siguiente turno**. Avanza al siguiente. En el último de la lista cambia a **Siguiente ronda**.
8. **Terminar**. Cierra el combate y vacía las iniciativas. Los bonificadores se conservan.

Durante el combate, un marco ámbar con cuatro esquinas rodea al token en turno y lo sigue si se mueve. Todos lo ven. Si el token está oculto para los jugadores, solo el GM ve el marco. El marco no se guarda en la escena y desaparece al terminar el combate. Se apaga en Ajustes.

- **Normal**: el orden se repite.
- **Reroll automático**: todos reciben una tirada nueva y la lista se reordena.
- **Reroll manual**: las iniciativas se vacían y la ronda espera, como muestra la siguiente sección.

3.5 Reroll manual: ronda en espera



1. **Aviso**. Indica la ronda y cuántas iniciativas faltan.
2. **Campos vacíos**. Escribe aquí los resultados nuevos.
3. **Tirar**. También puedes tirar desde el tracker, token por token, o con «Tirar faltantes».
4. **Empezar ronda**. Cuando los valores estén listos, inicia la ronda con la iniciativa más alta.

Este modo sirve cuando el grupo tira cada ronda en D&D Beyond: cada quien dice su resultado y el GM lo anota, o cada jugador escribe el suyo si el permiso está activo.

3.6 Vista del jugador



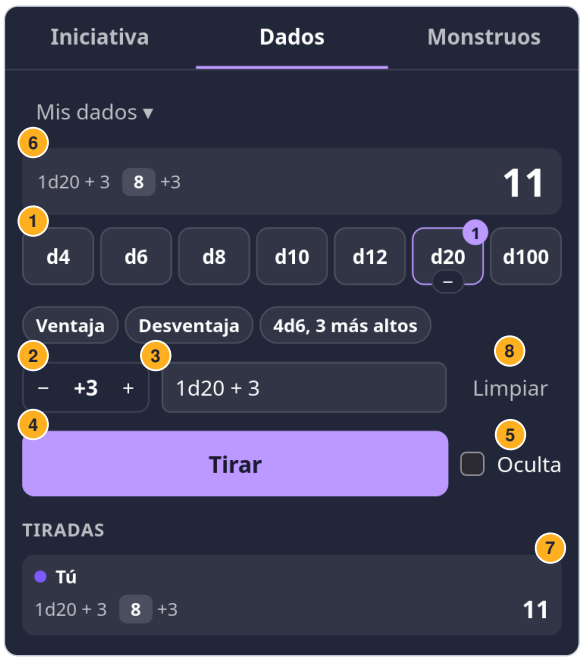
1. **Tu token**. Con el permiso activo puedes escribir tu iniciativa y tu bonificador, o tirar con el d20. Tus tokens llevan la etiqueta «Tuyo».
2. **Tokens de otros**. Solo lectura.
3. **Estado del permiso**. Indica si puedes editar o si solo el GM puede hacerlo.

El jugador no ve los botones de turno, los ajustes ni los tokens ocultos.

1. El GM marca la casilla **Los jugadores pueden cambiar su propia iniciativa** en Ajustes.
2. El token debe tener a ese jugador como dueño. Por defecto es quien puso el token en el mapa. El GM lo cambia en las opciones del token, campo **Jugador**.
3. El GM debe estar conectado a la sala: su sesión valida cada cambio.

4 Dados

4.1 Tirada básica



1. **Dados**. Cada clic agrega un dado de ese tipo. El número sobre el botón indica cuántos hay. El botón «–» bajo el dado quita uno.
2. **Modificador**. Se suma o se resta al total.
3. **Tirada en texto**. Muestra la tirada armada. También puedes escribirla, por ejemplo `2d6 + 3`, y pulsar Enter.
4. **Tirar**.
5. **Oculta**. La tirada no se comparte: solo tú la ves.
6. **Resultado**. Cada dado aparece por separado, luego el modificador y el total.
7. **Historial**. Tiradas tuyas y de los demás, la más reciente arriba.
8. **Limpiar**. Vacía la tirada armada.

En un d20, un 20 natural se marca en verde y un 1 natural en rojo. Los demás jugadores reciben un

aviso con cada tirada compartida.

4.2 Ventaja, desventaja y conservar dados



1. **Atajos**. Un clic arma la tirada completa: **Ventaja** (2d20, cuenta el más alto), **Desventaja** (2d20, cuenta el más bajo) y **4d6, 3 más altos** (para generar características). Un segundo clic la quita.
2. **Qué dados se suman**. Aparece cuando hay 2 o más dados del mismo tipo: **Todos**, **Más altos** o **Más bajos**.
3. **Cuántos**. Número de dados que cuentan para el total.
4. **Dado descartado**. Aparece tachado y no suma.
5. **Texto equivalente**. La misma regla en notación: `kh` conserva los más altos y `kl` los más bajos.

Texto	Significado
`1d20 + 5`	Un d20 más 5.
`2d20kh1 + 5`	Ventaja: dos d20, cuenta el más alto, más 5.
`2d20kl1`	Desventaja: dos d20, cuenta el más bajo.
`4d6kh3`	Cuatro d6, suman los tres más altos.
`3d8kh1 + 2d6 + 1`	El d8 más alto de tres, más dos d6, más 1.

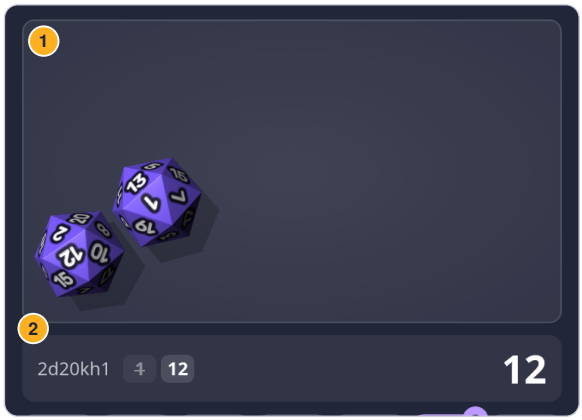
4.3 Dados 3D

Los dados 3D vienen apagados. Cada persona decide si los usa: no afecta a los demás, que solo ven el resultado. Con los dados 3D apagados la tirada es instantánea, lo que conviene en equipos modestos.



Pulsa **Mis dados** en la parte superior de la pestaña.

1. **Dados 3D**. Enciende o apaga los dados 3D.
2. **Modelo**. Nueve modelos: Clásico, Liso, Gema, Roca, Óxido, Mármol arcoíris, Metal envejecido, Dice of Rolling y Madera.
3. **Color**. Disponible en Clásico, Liso, Gema, Roca y Óxido. Los demás tienen color fijo.
4. **Avisos**. Muestra o no un aviso cuando otra persona tira.
5. **Vista previa**. Con el panel abierto, la bandeja muestra un dado de cada forma con tu modelo y color. No cuenta como tirada.



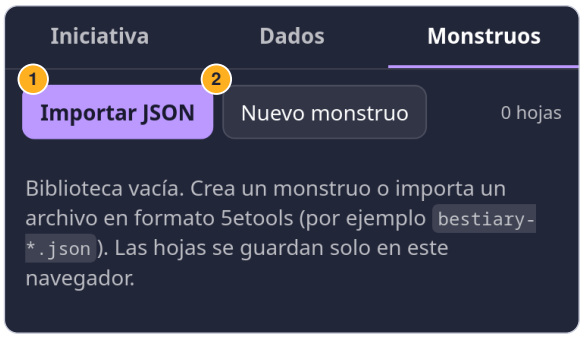
1. **Bandeja**. Los dados ruedan aquí y desaparecen unos segundos después.
2. **Resultado**. Queda visible bajo la bandeja y en el historial.

Si el navegador no puede mostrar dados 3D, NatOne hace la tirada sin animación y lo avisa.

5 Monstruos

Esta pestaña es solo para el GM. Las hojas se guardan en el navegador del GM y no se envían a la sala: los jugadores no pueden ver las estadísticas.

5.1 La biblioteca



1. **Importar JSON**. Carga uno o varios archivos de monstruos.
2. **Nuevo monstruo**. Abre el editor para crear una hoja propia.

Importar acepta dos tipos de archivo:

- Archivos en formato 5etools: un JSON con una lista `monster`, como los `bestiary-*.json` o los archivos homebrew de esa herramienta.
- El respaldo de NatOne, `natone-homebrew.json`, creado con «Exportar homebrew».

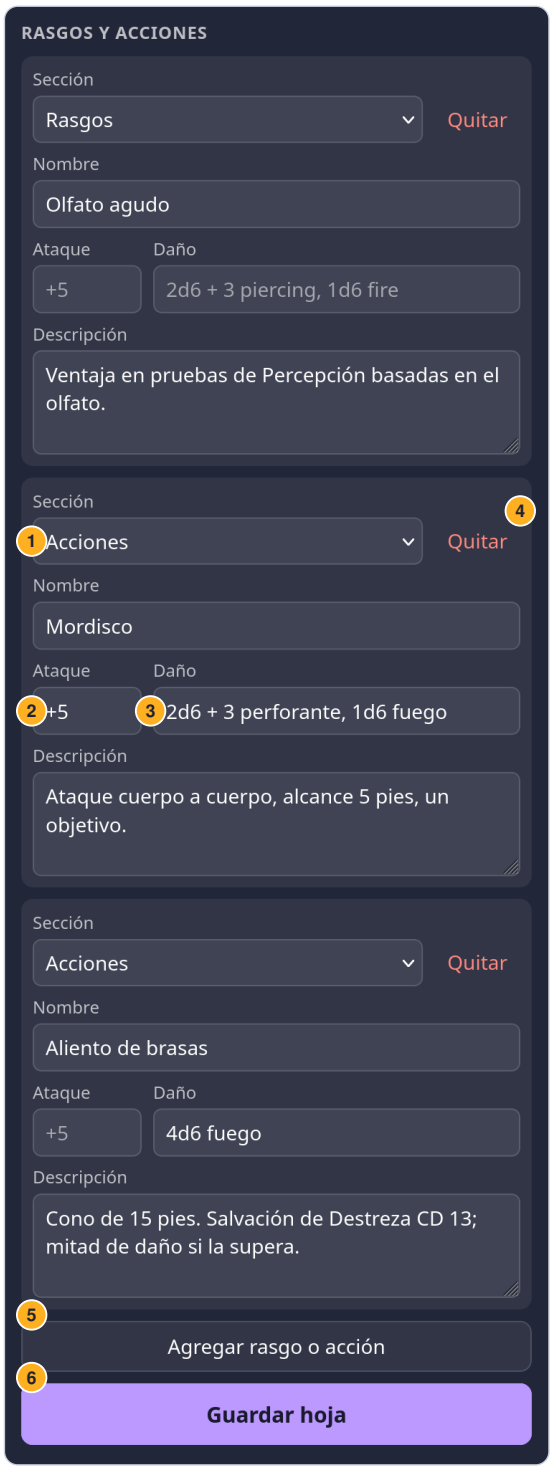
> NatOne no incluye ni descarga monstruos: cada GM aporta sus propios archivos. Si un monstruo del archivo es copia de otro que está en un archivo distinto, se omite y el aviso de importación lo cuenta.

5.2 Crear un monstruo



1. **Nombre**. Es el único campo obligatorio.
2. **CA, PG y dados de golpe**. Los dados de golpe, por ejemplo `5d8 + 15`, se pueden tirar desde la hoja.
3. **Características**. Fila superior: puntuación de cada característica.
4. **Salvaciones**. Fila inferior: escribe el bonificador solo si el monstruo tiene competencia. Vacío usa el modificador.
5. **Habilidades**. Nombre y bonificador, separados por comas: `percepción +3, sigilo +4`.

El campo **Iniciativa** vacío usa el modificador de Destreza. Escribe un valor solo si es distinto.

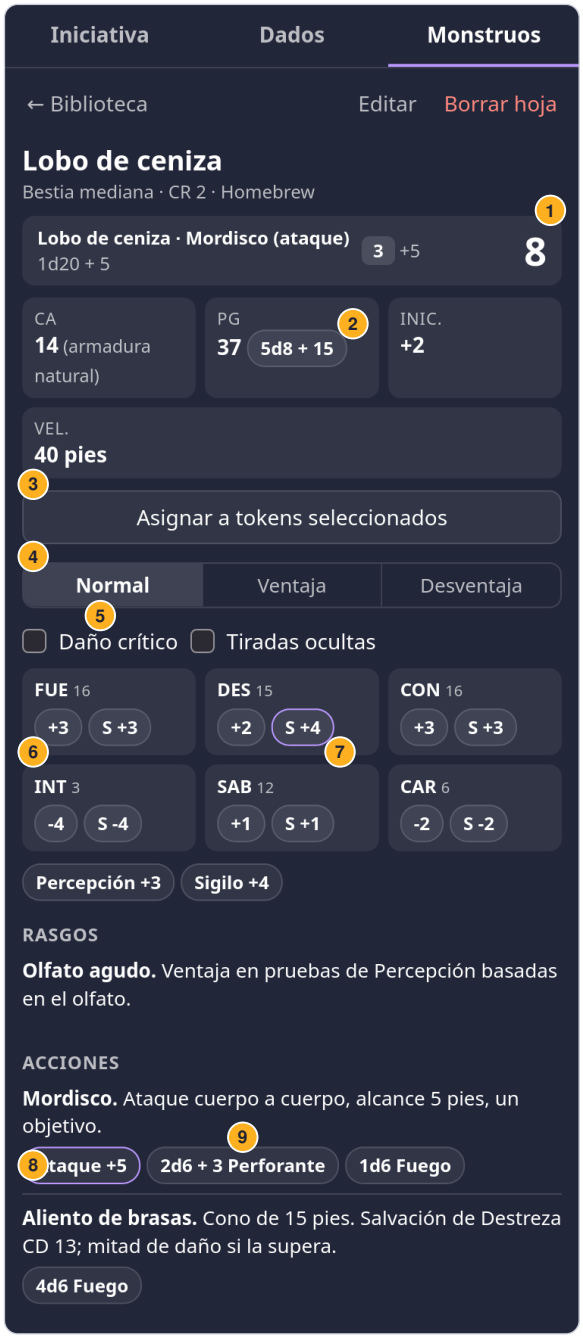


Cada rasgo o acción es una tarjeta.

1. **Sección**. Rasgos, Acciones, Acciones adicionales, Reacciones o Acciones legendarias.
2. **Ataque**. Bonificador de ataque, por ejemplo `+5`. Crea un botón de ataque en la hoja.
3. **Daño**. Una o varias tiradas separadas por comas, cada una con su tipo: `2d6 + 3 perforante, 1d6 fuego`. Crea un botón por tirada.
4. **Quitar**. Elimina la tarjeta.
5. **Agregar rasgo o acción**. Añade otra tarjeta.
6. **Guardar hoja**. Si algún campo tiene un error, aparece una lista con cada campo y el motivo.

Deja **Ataque** y **Daño** vacíos en los rasgos que solo llevan texto.

5.3 Usar la hoja

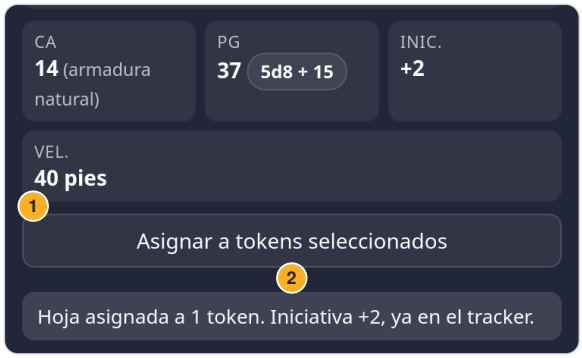


Cada valor resaltado es un botón: al pulsarlo se tira.

1. **Resultado** de la última tirada de la hoja. También va al historial de la pestaña Dados, con el nombre del monstruo.
2. **Dados de golpe**. Tira los puntos de golpe.
3. **Asignar a tokens seleccionados**. Vincula la hoja con tokens del mapa.
4. **Normal, Ventaja o Desventaja**. Se aplica a las tiradas de d20 de la hoja.
5. **Daño crítico** duplica los dados de daño. **Tiradas ocultas** evita compartir las tiradas.
6. **Prueba de característica**: d20 + modificador.
7. **Salvación**: los botones con «S». El borde resaltado indica competencia.
8. **Ataque**: d20 + bonificador de ataque.
9. **Daño**: un botón por cada tirada de daño.

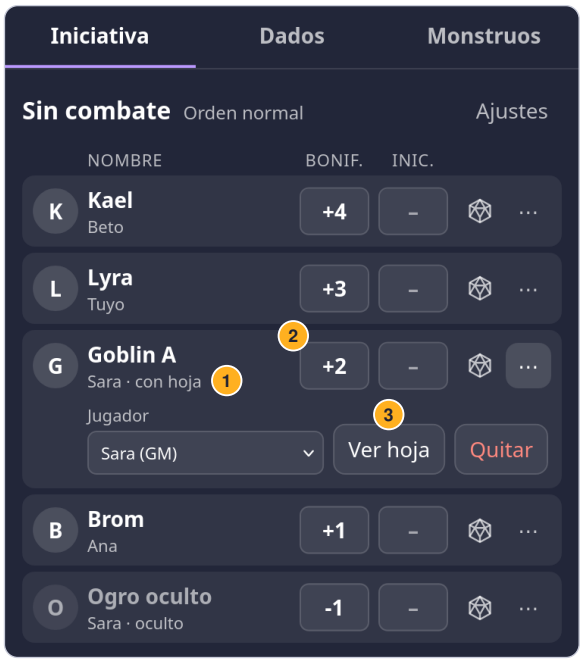
Editar abre el editor con la hoja. **Borrar hoja** la elimina de la biblioteca. Las tiradas de la hoja son instantáneas y no usan dados 3D.

5.4 Vincular la hoja con tokens



1. En el mapa, selecciona uno o varios tokens.
2. Abre la hoja del monstruo.
3. Pulsa 1 **Asignar a tokens seleccionados**.

El aviso 2 confirma cuántos tokens se vincularon. Cada token recibe el bonificador de iniciativa de la hoja y entra al tracker.



En la pestaña Iniciativa:

1. El token vinculado muestra «con hoja».
2. Su bonificador viene de la hoja.
3. **Ver hoja**, en las opciones del token, abre la hoja directamente.

5.5 Buscar, respaldar y vaciar



1. **Buscar**. Filtra por nombre. También acepta el código de la fuente.
2. **Hoja**. Un clic la abre. Cada entrada muestra CR, tipo y fuente.
3. **Exportar homebrew**. Descarga `natone-homebrew.json` con las hojas creadas en el editor.
4. **Vaciar biblioteca**. Borra todas las hojas. Pide confirmación.

La biblioteca vive en un solo navegador. Para usarla en otro equipo o después de borrar los datos del navegador, exporta el homebrew y vuelve a importarlo. Las hojas importadas de otros archivos no entran en el respaldo: se recuperan importando otra vez su archivo original.

6 Dudas frecuentes

No aparecen los dados 3D

Vienen apagados. Abre **Dados** → **Mis dados** y marca **Dados 3D**. Las tiradas desde la hoja de monstruo y desde el tracker de iniciativa nunca usan 3D.

Un jugador no puede cambiar su iniciativa

Revisa los tres puntos de la sección «Vista del jugador»: permiso activo, jugador asignado como dueño y GM conectado.

No aparece el marco sobre el token en turno

El combate debe estar iniciado y la casilla **Marcar en el mapa el token en turno** debe estar marcada en Ajustes. En una ronda en espera de reroll manual no hay turno activo, así que no hay marco.

No veo la pestaña Monstruos

Es exclusiva del GM.

Mis monstruos no están en otro equipo

Las hojas se guardan en cada navegador. Usa **Exportar homebrew** en el equipo original e **Importar JSON** en el nuevo.

Un jugador no ve un token en la lista

Los tokens ocultos en el mapa solo aparecen en la lista del GM.

El menú «Agregar a iniciativa» no aparece

El token debe estar en la capa de personajes y debes tener permiso para modificarlo.

El campo de tirada se pone en rojo

El texto no es una tirada válida. Los dados disponibles son d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d100. No se puede conservar más dados de los que se tiran, y un mismo tipo de dado no puede repetirse si lleva `kh` o `kl`.

7 Referencia rápida

Quiero...	Cómo
Agregar un token al combate	Clic derecho en el token → Agregar a iniciativa.
Anotar una iniciativa tirada fuera	Escribe el número en el campo Inic. del token.
Tirar iniciativa para todos	Iniciativa → Tirar todos.
Volver a tirar cada ronda	Ajustes → Reroll cada ronda → Automático o Manual.
Quitar el marco del mapa	Ajustes → desmarca Marcar en el mapa el token en turno.
Dejar que cada quien anote la suya	Ajustes → Los jugadores pueden cambiar su propia iniciativa.
Tirar con ventaja	Dados → Ventaja → Tirar.
Generar una característica	Dados → 4d6, 3 más altos → Tirar.
Tirar sin que lo vean	Marca Oculta antes de tirar.
Activar dados 3D	Dados → Mis dados → Dados 3D.
Crear un monstruo propio	Monstruos → Nuevo monstruo.
Atacar con un monstruo	Abre su hoja → botón Ataque, luego botón de daño.
Ligar una hoja a tokens	Selecciona los tokens → hoja → Asignar a tokens seleccionados.