

# **Cómo Crear Tu Propio Libro Juego**

**Escrito por: Thiago Gomes**  
**1.ª Edición - Río de Janeiro - 2024**

---



# Cómo Crear Tu Propio Libro Juego

Escrito y desarrollado por: Thiago Gomes

Imágenes de portada y del libro: imágenes de dominio público, tomadas del sitio <https://openclipart.org>

Sígueme en Instagram:

<https://www.instagram.com/thiagoguerrad/>

## Agradecimientos

Quiero agradecer a Dios, a mis amigos y compañeros de partidas, y también a ti, que adquiriste este libro.

## Importante

Las instrucciones que verás en este pequeño libro serán importantes para la construcción de tu Libro Juego. Sin embargo, entiende que la creación del sistema depende más de TU ESFUERZO CREATIVO que de las instrucciones que te presentamos aquí, aunque las instrucciones que ofrecemos en este libro son de un valor incalculable.

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>05</b>
<b>Primeros Pasos</b>	<b>11</b>
<b>Consejos esenciales para la creación de tu proyecto</b>	<b>15</b>
<b>Proyecto tomando forma</b>	<b>19</b>
<b>Organizando tu libro</b>	<b>27</b>
<b>Finalizando tu libro</b>	<b>31</b>
<b>Otras Publicaciones</b>	<b>33</b>



# Introducción

Hola, muchas gracias por adquirir una copia de **Cómo Crear Tu Propio Libro Juego**.

Si no me conoces, déjame presentarme: me llamo Thiago Gomes, soy brasileño y autor de varios libros vendidos en todo el mundo. Actualmente, este es mi trabajo a tiempo completo. Además de las líneas de RPG que he estado produciendo, novelas, libros juego, etc., también estoy decidido a crear material para ayudar a nuevos creadores de juegos. Estoy seguro de que encontrarás información valiosa aquí. Mi propósito, especialmente en este libro, es ayudarte.

Sabes... en un juego de RPG, generalmente las personas se reúnen alrededor de una mesa (o en línea) y empiezan a construir una historia junto con sus amigos, respondiendo siempre a las acciones con ideas, interpretación o simplemente tiradas de dados. Algunas de estas historias siguen un guion inicial, creado ya sea por el Maestro del juego (también conocido como Narrador) o por libros especializados, que ofrecen guiones predefinidos conocidos como aventuras o campañas (una sucesión de varias aventuras).

Siempre necesitamos al menos dos personas (siendo una de ellas el Maestro) para poder jugar RPG, ya que este es un juego en grupo. No se puede jugar RPG solo, porque es un juego en el que dos o más personas construyen su propia historia, incluso si siguen un guion, como una aventura predefinida, por ejemplo.

Hoy en día, sin embargo, no podemos ignorar la tecnología presente en los actuales juegos de RPG electrónicos, aunque incluso estos no logran ser tan libres como los tradicionales RPG

de mesa. Por cierto, ¿sabías que estos RPG electrónicos que nos fascinan tienen su origen especialmente en los libros juego?

Cuando nació el primer RPG del mundo, a mediados de los años 70, el juego atrajo a muchos seguidores que, entusiasmados por sus partidas, quisieron recrear situaciones similares en juegos de computadora. Los adolescentes de los años 70 se convirtieron en los adultos de los años 80, responsables de los primeros juegos de RPG electrónicos, que incluso usaban el mismo concepto de los libros juego: caminos definidos por rutas.

Los libros juego (conocidos en Brasil también como aventuras en solitario) también son un tipo de RPG, con la diferencia de que juegas solo. Los libros de RPG presentan reglas para la creación de personajes y herramientas para la creación de aventuras, incluyendo, en algunos casos, aventuras predefinidas. Aun así, siempre será necesario un GRUPO DE PERSONAS para jugar. Sin embargo, en los libros juego, a diferencia de un libro de RPG convencional, no necesitas un "Maestro" para jugar, ya que juegas solo, simplemente leyendo el libro.

### **Cómo Conocí los Libros Juego**

Mi jornada en el RPG comenzó a finales de los años 90. En Brasil, internet aún no era tan popular como en otras partes del mundo. Mis amigos y yo no sabíamos mucho sobre nuestro hobby, excepto por una revista brasileña (la única) llamada Dragão Brasil, que nos proporcionaba bastante material de campaña y nos enseñó mucho sobre nuestra pasión. Incluso sin libros básicos, creábamos nuestros propios mundos y sistemas de campaña, porque no teníamos dinero para comprar libros, y mucho menos en 1999.


Nunca olvidaré cuando mi primo André vino a casa trayendo un libro llamado "*Português em Outras Palavras - Jogos de RPG*" (Editorial Scipione). André formaba parte de mi grupo de RPG, pero estudiaba en una escuela privada en ese momento, y parece que ese libro venía como obsequio con su libro de portugués..

A diferencia de los (pocos) libros de RPG que conocía en esa época, creo que este fue el "primer libro de RPG que tuve por más tiempo en mis manos". Como no teníamos dinero y el RPG no era tan conocido en Brasil, era difícil encontrar libros, y mucho más aún, libros baratos. Cuando conocí las reglas del RPG, usé los conceptos y traté de aplicarlos en mis propios sistemas antes de comenzar a comprar mis propios libros.

Pero volviendo al libro de RPG escolar que mi primo trajo.

Este libro era diferente porque introducía el concepto de aventuras en solitario, o libros juego. Creabas un personaje y vivías una historia, eligiendo números. Como libro escolar, estas aventuras generalmente estaban basadas en momentos históricos, como el Imperio Romano, etc. Entonces, todos jugaban; cuando el personaje moría, otro lo intentaba. Nos reíamos con los finales trágicos de los personajes en los libros. Fue así como aprendimos sobre los libros juego, otra categoría del RPG.

Con el tiempo, y sin dinero para comprar libros, mi hermano y yo comenzamos a frecuentar la biblioteca de nuestro barrio en busca de libros de RPG. Uno de los libros que encontré no era un RPG en sí, sino un libro juego sobre Robin Hood. Mientras la "gente normal" leía diversos libros, yo estaba en la biblioteca jugando libros juego.



Luego, a medida que internet se hizo más popular en Brasil, comenzamos a descubrir varios sistemas de RPG brasileños y nos tomamos un descanso de los libros juego. Una cosa es cierta: los libros juego fueron de vital importancia en la producción de juegos electrónicos, especialmente en los años 80, cuando las computadoras tenían poco poder gráfico.

No sé cómo es en el resto del mundo, pero el concepto de "jugar RPG solo" tiene un nicho bastante interesante aquí en Brasil, y hasta una editorial famosa por aquí ha comenzado a producir sus propios libros juego buscando este mercado, además de traducir algunos clásicos a nuestro idioma. Me he dado cuenta, especialmente en YouTube, de cómo hay personas que buscan videos de "cómo crear un RPG en solitario" para poder jugar solas.

También creo que algunos ya han intentado crear su propio libro juego y no lo han logrado. No te preocupes, te enseñaré cómo crear tu propio libro juego.

Hace un tiempo, escribí un libro llamado **Cómo crear tu propio sistema de RPG**, y recibí elogios por ello. Espero que este libro también resuelva los problemas que te impiden crear tu propio libro juego. Al igual que con la creación de un sistema, no es una tarea imposible, aunque sí requiere cierto trabajo.

Utiliza la información que te voy a enseñar y crea tu propio producto, tu propio libro juego. Ese es mi gran objetivo.



