Cómo Crear Monstruos y Villanos para tu RPG



Escrito por: Thiago Gomes
1ª Edición – Río de Janeiro – 2024

Cómo Crear Monstruos y Villanos para tu RPG

Escrito y desarrollado por: Thiago Gomes

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

Sígueme en Instagram:
https://www.instagram.com/thiagoguerrad/

Agradecimientos

Quiero agradecer a Dios, agradecer 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 creación de Monstruos y Villanos para tu RPG. Sin embargo, entiende que la creación del sistema valora más TU ESFUERZO CREATIVO que las instrucciones que vamos a presentar aquí, aunque las instrucciones que vamos a proporcionar en este pequeño libro son de extremo valor.

Índice

Introducción 05

1. Importancia de los Monstruos y Villanos 07

2. Concepto e Ideas Iniciales 13

3. Características de los Monstruos, y, ¿cómo crear buenos monstruos? 19

4. Cómo Crear Buenos Villanos 27

Otras Publicaciones 31



Introducción

Hola, muchas gracias por haber comprado una copia de **Cómo Crear Monstruos y Villanos para tu RPG**. Si no me conoces, me llamo Thiago Gomes, y trabajo a tiempo completo en la producción de materiales de RPG. En el momento en que estoy publicando este libro, tengo actualmente SEIS líneas diferentes de RPG, donde puedes revisar todos mis libros en la sección **Otras Publicaciones**.

Cómo Crear Monstruos y Villanos para tu RPG es el quinto libro de la línea "Crea tu RPG", donde me he dedicado a escribir solo contenido para ayudar a autores principiantes, o solo Directores de Juego que quieren crear contenido de calidad para sus mesas. Espero mucho que disfrutes este material y, si es posible, revises otros materiales de la misma línea.

La propuesta de este libro es brindarte información y consejos para poblar tu mundo de RPG con villanos y monstruos que, además de poderosos, llamen la atención, añadiendo un mayor encanto a tu escenario. En el último libro de la línea "Crea tu RPG", **Cómo Crear tu Mundo de RPG**, llegué a comentar al respecto, y ahora estaré explicándolo con mayores detalles.

Me encantaría leer mensajes de ustedes sobre mis libros, especialmente historias sobre cómo los libros de la línea "Crea tu RPG" te están ayudando. Espero que este libro pueda ser muy útil en tus creaciones.

Cualquier duda, sugerencia o comentario: thiagogomesrpg@hotmail.com
Sígueme en Instagram: https://www.instagram.com/thiagoguerrad/



1. Importancia de los Monstruos y Villanos

No sé si este es el primer libro que lees de la línea "Crea tu RPG". Pero... si ya has leído otros libros de la serie, siempre me gusta comentar sobre mi primer RPG, GLADIADORES DEL OESTE.

GLADIADORES DEL OESTE surgió después de que aprendí sobre RPG en la escuela. Nuestro amigo (hoy en día vive en Europa) intentó dirigir una partida de Street Fighter Zero II, en un sistema brasileño, pero la partida no ocurrió porque el profesor llegó para dar la clase. Aunque ya conocía el término RPG desde 1995 o 1996, la primera "casi experiencia" surgió en 1999.

Sin dinero para comprar libros, y con la base del sistema brasileño que vimos en la escuela (que usaba d6), intenté crear mi primer mundo, para dirigir aventuras con mis amigos. GLADIADORES DEL OESTE trajo un mundo inspirado en Conan (que era la referencia más cercana de fantasía medieval que tenía en ese momento, por los cómics) y Phantasy Star (Master System). Especialmente Phantasy Star, que jugaba mucho en esa época con mi hermano Rodrigo y mi primo André.

Phantasy Star fue mi primer RPG electrónico o, al menos, el primero que jugamos en serio. Lo primero que llamó la atención fue el villano épico llamado Lassic. Comenté que Titan, el villano principal de GLADIADORES DEL OESTE, surgió como una inspiración directa de Lassic. En el libro **Cómo Crear tu Mundo**

de RPG, también expliqué que la inspiración no es copia, y algunos detalles que puedes consultar más adelante.

Entonces, todo mundo de RPG (o de ficción, por así decirlo) necesita una gran amenaza, un gran enemigo, alguien a quien vencer. Especialmente en tu mundo de RPG, los jugadores, al enterarse de la gran amenaza, deben imaginar algo como "algún día derrotaré a este villano".

Mi hermano gemelo Rodrigo es dibujante de manga, y tiene un manga muy bueno, llamado **Yoshiro**, con versiones en portugués brasileño y también en inglés. **Yoshiro** también tiene una versión en RPG, publicada en Brasil. Al momento de escribir este libro, no existe traducción al inglés del RPG de Yoshiro, solo del manga.

En Yoshiro tenemos varios villanos muy interesantes, y el más importante es conocido como Tegic Sanamaris (también inspirado en Lassic), quien llama toda la atención. Hoy, de hecho, hablé con él sobre este libro de crear monstruos y villanos, y me reveló algo interesante: que en un escenario ficticio, el villano necesita atraer más la atención del público que los héroes.

Esto tiene todo el sentido. ¿Qué sería de Star Wars sin Darth Vader? ¿Qué sería de Harry Potter sin Voldemort? ¿Qué sería de Yuyu Hakusho sin Toguro? ¿O Batman sin el Joker? ¿Superman sin Lex Luthor? Un mundo de héroes también necesita villanos interesantes.

La diferencia entre un Monstruo y un Villano

Aunque los monstruos pueden ser villanos, me gustaría trazar una ligera diferencia entre ellos. El Villano es una amenaza potencial a ser derrotada, alguien con poder sobre el mundo. El Villano probablemente comanda una red de NPCs o una organización que tiene influencia sobre tu mundo. Un Monstruo es solo un oponente común, que será derrotado por los héroes en la campaña.

En otras palabras, un Villano tiene un aire misterioso, pero cuando finalmente aparece, se adueña de la escena. El dibujo animado Dungeons & Dragons (conocido en Brasil como Caverna del Dragón), muestra un poco sobre esto: cada vez que aparece el Vengador, ¡se lleva todos los reflectores! Tiamat, aunque es muy poderoso, se presenta solo como un Monstruo, no como un Villano. El Villano es alguien que domina el mundo o lo convierte en un lugar peor, por lo que debe ser combatido. Un Monstruo puede ser temido, pero su red de poder no es tan grande.

En mi serie de aventuras de Korog (mi escenario de RPG), **Tarug, el dragón rojo, es un villano.** Aunque pueda ser un monstruo (un dragón), es un ser poderoso que vive en la Montaña de Fuego. No aparece ante los personajes, es alguien misterioso, y lo planeo como el enfrentamiento final de la campaña. Entiende que los Monstruos pueden ser villanos, pero también podemos tener una separación entre los dos términos. Un Monstruo generalmente es un oponente a ser derrotado, pero un villano va mucho más allá de ser solo un oponente, es alguien que tiene un reino de terror en tu mundo de RPG.

En el caso de Phantasy Star, durante la campaña, los personajes enfrentan muchos monstruos poderosos (como la Medusa), dragones y magos. Sin embargo, hay una diferencia total entre Lassic y los demás jefes del juego.

Lassic debe ser derrotado o el mundo se convertirá en una catástrofe aún mayor. Fíjate que durante todo el juego, la imagen de Lassic ni siquiera se muestra, pero es un nombre que infunde miedo en los personajes del mundo de Algol. En este juego lograron crear la imagen de un villano poderoso y misterioso, y eso es genial.

Así que entiende de una vez por todas que, si deseas construir un mundo de RPG completamente interesante, crea villanos. No necesitas muchos villanos, pero dedícate a crear villanos interesantes que dominen regiones del reino, que motiven a los Personajes a derrotarlo para salvar el mundo, y cosas por el estilo.

Los villanos son mucho más que simples oponentes que otorgan XP al final de la aventura, son una parte esencial de tu mundo de RPG. Todos tienen problemas, gente mala, personas que deben ser contenidas o el lugar será aún peor, y los Villanos cumplen ese papel. Los Monstruos son amenazas que deben ser combatidas para salvar una región, mientras que un Villano puede ser aún más que eso. Piénsalo y reflexiona.

