Como Criar Monstros e Vilões para seu RPG



Escrito por: Thiago Gomes
1ª Edição – Rio de Janeiro – 2024

Como Criar Monstros e Vilões para seu RPG

Escrito e desenvolvido por: Thiago Gomes

Imagens de capa e do livro: imagens de domínio público, retiradas do site https://openclipart.org

Me siga no Instagram:
https://www.instagram.com/thiagoguerrad/

Agradecimentos

Eu quero agradecer a Deus, agradecer aos meus amigos e companheiros de partidas e também a você, que adquiriu esse livro.

Importante

As instruções que você verá nesse pequeno livro serão importantes para a criação de Monstros e Vilões para seu RPG. No entanto, entenda que a criação do sistema vale mais SEU ESFORÇO CRIATIVO do que as instruções que vamos apresentar aqui, embora as instruções que vamos fornecer nesse pequeno livro são de extremo valor.

Sumário

Introdução 05

1. Importância dos Monstros e Vilões 07

2. Conceito e Ideias Iniciais 13

3. Características dos Monstros, e, como criar bons monstros?! 19

4. Como Criar Bons Vilões 27

Outras Publicações 31



Introdução

Olá, muito obrigado por ter comprado uma cópia de **Como Criar Monstros e Vilões para seu RPG.** Se você não me conhece, eu me chamo Thiago Gomes, e trabalho em tempo integral, na produção de materiais de RPG. No momento que estou publicando esse livro, tenho atualmente SEIS linhas de RPG diferentes, onde você pode conferir todos os meus livros, em **Outras Publicações.**

Como Criar Monstros e Vilões para seu RPG é o quinto livro da linha "Crie Seu RPG", onde eu tenho me dedicado a escrever apenas conteúdo para ajudar autores iniciantes, ou apenas Mestres que querem criar conteúdo de qualidade para suas mesas. Espero muito que você goste desse material, e se possível, pode conferir outros materiais da mesma linha.

A proposta desse livro é trazer informações e dicas para você povoar seu mundo de RPG, com vilões e monstros, que, além de poderosos, chamem atenção, dando charme maior no seu cenário. No último da linha "Crie Seu RPG", **Como Criar Seu Mundo de RPG,** cheguei a comentar a respeito disso e, agora, estarei explicando com maiores detalhes.

Quero muito ler mensagens de vocês sobre meus livros, especialmente histórias sobre como os livros da linha "Crie Seu RPG" estão lhe ajudando. Espero que esse livro possa ser muito útil em suas criações.

Qualquer dúvida, sugestão ou comentário: thiagogomesrpg@hotmail.com
Me siga no Instagram: https://www.instagram.com/thiagoguerrad/



1. Importância dos Monstros e Vilões

Não sei se este livro é o seu primeiro livro, da linha "Crie Seu RPG". Mas… se você já leu outros livros da série, eu sempre gosto de comentar a respeito do meu primeiro RPG, o GLADIADORES DO OESTE.

GLADIADORES DO OESTE surgiu depois que aprendi sobre RPG na escola. Nosso amigo (hoje ele está morando na Europa) tentou jogar uma mesa de Street Fighter Zero II, em um sistema brasileiro, mas a partida não aconteceu, porque o professor chegou para dar aula. Embora já conhecesse o termo RPG desde 1995 ou 1996, a primeira "quase experiência" surgiu em 1999.

Sem dinheiro para comprar livros, e com a base do sistema brasileiro que vimos na escola (que usava d6), tentei criar meu primeiro mundo, para rolar aventuras com meus amigos. GLADIADORES DO OESTE trouxe um mundo inspirado em Conan (que era a referência mais próxima de fantasia medieval que eu tinha na época, pelos quadrinhos) e Phantasy Star (Master System). Especialmente Phantasy Star, que jogava muito nessa época com meu irmão Rodrigo, e meu primo André.

Phantasy Star foi meu primeiro RPG eletrônico ou, pelo menos, o primeiro que jogamos para valer. A primeira coisa que ele chamou atenção foi o vilão épico, chamado Lassic. Comentei que Titan, o vilão principal de GLADIADORES DO OESTE, surgiu como uma inspiração direta de Lassic. No livro **Como**

Criar Seu Mundo de RPG, também expliquei que Inspiração não é cópia, e alguns detalhes que você pode conferir depois.

Então, todo mundo de RPG (ou de ficção, por assim dizer) precisa de uma grande ameaça, de um grande inimigo, alguém a ser batido. Especialmente no seu mundo de RPG, os jogadores, ao saberem da grande ameaça, devem imaginar algo do tipo "um dia vou derrotar esse vilão".

Meu irmão gêmeo Rodrigo é desenhista de mangá, e ele tem um mangá muito bom, chamado de **Yoshiro,** com versões em português brasileiro, e também em inglês. **Yoshiro** também tem uma versão em RPG, publicada no Brasil. No momento que escrevo esse livro, não existe tradução para o Inglês do RPG de Yoshiro, a não ser o mangá.

Em Yoshiro, temos diversos vilões bem interessantes, e o maior deles, é conhecido como Tegic Sanamaris (também foi uma inspiração em Lassic), chama toda atenção. Hoje, inclusive, comentei com ele a respeito desse livro de criar monstros e vilões, e ele me revelou algo interessante: que um cenário ficcional, o vilão precisa chamar mais a atenção do público, do que os heróis.

Isso faz todo sentido. O que seria de Star Wars sem Darth Vader? O que seria de Harry Potter, sem Voldemort?! O que de Yuyu Hakusho sem Toguro?! Ou o Batman sem o Coringa? O Super Man sem Lex Luthor?! Um mundo de heróis também precisa de vilões interessantes.

A diferença de um Monstro e um Vilão

Embora monstros possam ser vilões, gostaria de traçar uma leve diferença sobre eles. O Vilão é uma ameaça em potencial a ser derrotada, alguém com poderes sobre o mundo. O Vilão provavelmente comanda uma cadeia de NPCs ou uma organização, que tem veias sobre o seu mundo. Um Monstro é apenas um oponente comum, que será derrotado pelos heróis em campanha.

Em outras palavras, um Vilão tem um ar misterioso, mas quando ele finalmente aparece, ganha toda a cena. O desenho animado Dungeons & Dragons (conhecido no Brasil como Caverna do Dragão), mostra um pouco a respeito disso: sempre que aparece o Vingador, ele ganha os holofotes! Tiamat, embora seja bem poderoso, ele é apresentado apenas como um Monstro, mas não um Vilão. O Vilão é alguém que domina o mundo, ou faz dele um lugar pior, e por isso deve ser combatido. Um Monstro pode ser alguém temido, mas sua rede de poder não é tão grande.

Na minha série de aventuras de Korog (meu cenário de RPG). **Tarug, o dragão vermelho,** é um vilão. Embora ele possa ser um monstro (um dragão), é um ser poderoso, e vive na Montanha do Fogo. Ele não aparece para os personagens, é alguém misterioso, e planejo como confronto final de campanha. Entenda que Monstros podem ser vilões, mas também podemos ter uma separação dos dois termos. Um Monstro geralmente é um oponente a ser derrotado, mas um vilão vai muito mais além do que um simples oponente, é alguém que tem um reinado de medo em seu mundo de RPG.

No caso de Phantasy Star, durante a campanha, os personagens enfrentam muitos monstros poderosos (como a Medusa), dragões e magos. No entanto, há uma total diferença de Lassic para os demais chefões do jogo.

Lassic precisa ser derrotado ou o mundo se tornará em uma catástrofe ainda maior. Repare que, durante todo o jogo, a imagem de Lassic sequer é mostrada, mas é um nome que provoca medo nos personagens do mundo de Algol. Nesse jogo pegaram a imagem do vilão poderoso, e misterioso, e isso é ótimo.

Então, entenda de uma vez por todas que, se você deseja construir um mundo de RPG totalmente interessante, crie vilões. Você não precisa de muitos vilões, mas dedique-se em criar vilões interessantes, que dominam regiões do reino, que motiva os Personagens a derrotá-lo para salvar o mundo, e coisas assim.

Vilões são muito mais que simples oponentes que rendem XP no final da aventura, mas são parte essencial do seu mundo de RPG. Todo mundo tem problemas, pessoas más, pessoas que precisam ser contidas ou o lugar será ainda pior, e os Vilões fazem esse papel. Os Monstros são ameaças que devem ser combatidas para salvar uma região, enquanto um Vilão pode ser ainda mais que isso. Pense e reflita.

