

Ano passado *Masmorras e Dragões* celebrou seu 50º aniversário com a última revisão de seu conjunto de regras - não uma edição totalmente nova, como era tradição no passado, mas uma reformulação e atualização de sua quinta, uma prova de quão longe em alcance e popularidade o TTRPG havia crescido e consolidou-se desde o início da 5E, dez anos antes. Tanto o atualizado *Manual do Jogador* e *Guia do Mestre do Calabouço* operaram com base no exemplo: oferecendo mais ideias e cenários para explicar as regras para jogadores experientes e novos, bem como para Mestres. O *Manual dos Monstros* por sua natureza tem que ter um tato diferente para se enquadrar nesta filosofia: afinal, é uma lista muito grande de criaturas grandes e pequenas, não ameaçadoras e que acabam com o mundo. Então, para fazer isso, você lançará um desafio proverbial e mostrará cada vez mais maneiras de derrotar os inimigos em sua festa.

E quando o *Manual dos Monstros* diz mais, *é significa* mais. “Demos uma olhada em 2014 *Manual dos Monstros* e dissemos ‘as pessoas têm clamado por tanto, temos muito mais ideias’”, Wes Schneider, principal designer de jogos do *D&D* e co-liderar o novo *Manual dos Monstros* disse à imprensa em uma conferência recente discutindo o novo livro. “Sabemos muito mais sobre este jogo e como queremos desenvolvê-lo - como podemos melhorar a experiência de jogo?”



© Feiticeiros da Costa

Schneider e seus colegas co-lideraram o *Manual*, *D&DO* principal designer de regras de Jeremy Crawford, teve uma ideia simples: *maior*. “Um dos maiores objetivos deste novo



*Manual dos Monstros* é apenas mais: mais daquilo que todos querem dos seus monstros e das ameaças que fazem aos seus *D&D* jogos”, continuou Schneider. “Para esse fim, você verá 85 novos monstros ao longo deste livro – serão novas criaturas, serão coisas que você nunca viu antes, mas também serão abordagens incríveis. alguns de seus monstros favoritos, proporcionando mais versatilidade, mais jogabilidade e mais oportunidades de usá-los.”

Isso significa, por exemplo, que um Urso Coruja não é mais simplesmente *apenas* um urso-coruja. Entre as 300 páginas de criaturas contidas, o *Manual dos Monstros* contará com variantes como Owlbears de Feywild, Owlbears primitivos ou Owlbears infundidos com magias sobrenaturais. E alguns desses Owlbears são muito, muito mais desagradáveis que outros. “Algo que 2014 *Manual dos Monstros* tem uma certa escassez de grandes ameaças para jogos de alto nível”, continuou Schneider. “Isso não será um problema com o ano de 2025 *Manual dos Monstros*. Você verá mais ameaças de alto nível, grandes monstros, criaturas para encerrar campanhas, para jogos de níveis épicos.”



© Andrey Kuzinskiy/Feiticeiros da Costa

Como o relançado *Manual do Jogador* e *Guia do Mestre do Calabouço* antes disso, o *Manual dos Monstros* A atualização trouxe consigo a chance de reorganizar e reestruturar a forma como seu bestiário descarrega informações sobre qualquer jogador. O novo livro será dividido em quatro categorias distintas: uma seção introdutória oferecendo dicas sobre como incorporar qualquer monstro em sua campanha; o já mencionado glossário de 300

páginas de criaturas e blocos de estatísticas para usar com elas (usando o novo formato do *Manual do Jogador*); e dois apêndices, um dos animais gerais que você pode esperar que existam amplamente *D&D*o multiverso, e outro agrupamento de monstros em grupos de exemplo para encorajar os Mestres a conectar uma variedade de monstros em jogo por meio de conexões lógicas entre tipos ou afinidades elementares. E, assim como nos livros anteriores, essas informações foram reestruturadas em comparação com a edição de 2014 para apresentar as informações de forma mais limpa e lógica aos jogadores (não é mais necessário encontrar o Cubo Gelatinoso, uma criatura cujo nome começa com a letra “G”, abaixo “O” para “Ooze”).

Não só o novo *Manual dos Monstros* oferece mais variedades de arquétipos de oponentes clássicos para aplicações de combate mais desafiadoras, mas também oferece dicas e ideias sobre como adaptá-los para criar oportunidades de contar histórias em sua campanha. “Esses monstros não são sobre ‘aqui está a tradição, aqui está a única maneira de interpretar uma gárgula, aqui está o que você *ter* a ver com esta criatura’”, disse Schneider. “Cada monstro é uma série de aventuras – queremos realmente criar esses trampolins para suas aventuras, para contar suas histórias, para fazer coisas diferentes. Ao longo do livro há pequenas tabelas de geradores de ideias... cada uma delas é uma ideia de aventura que os Mestres podem pegar e transformar no que quiserem ou inspirá-los.”







Mas apesar de todo o sabor e variedade em exibição, às vezes você só precisa de um grupo de heróis cada vez mais fortes para ter criaturas cada vez mais fortes para derrotar e pegar suas coisas. O novo *Manual dos Monstros* não apenas apresentará mais variedades de oponentes desafiadores para colocar nas campanhas – seja por meio de blocos de estatísticas de classificação de desafio mais altos ou simplesmente por ter mais variedades de arquétipos genéricos de criaturas, de esqueletos a cultistas, que empurram os jogadores para fora de sua zona de conforto e para novas táticas abordagens – também apresentará uma nova faixa de ameaças de alto nível que representam os exemplos mais mortíferos de qualquer *D&D* linha monstro. Estes constituirão uma parte importante do *Manual dos Monstros* O desejo de expandir a capacidade e variedade do que pode oferecer aos Mestres para lançar em grupos mais fortes, desde revenants capazes de assombrar um edifício inteiro em vez de apenas um cadáver, até bolhas escorrendo agitando as energias mágicas do crânio de um deus flutuando em sua massa pegajosa.

“Em 2014 *Manual dos Monstros* tínhamos dragões antigos (para representar todos os dragões), tínhamos o Tarrasque para monstruosidades — tínhamos alguns outros monstros épicos para alguns dos outros tipos de criaturas. Mas enquanto estávamos construindo este novo bestiário, analisamos alguns dos tipos de criaturas que não tinham uma ameaça máxima – basicamente, amigos e inimigos do Tarrasque”, explicou Crawford. Essas novas “ameaças de ponta”, como Crawford as chama, virão todas com uma série de mecânicas especiais que as farão se destacar como ameaças perigosas (um exemplo dado foi o Cataclismo Elemental, uma criatura gigante que pode invocar desastres ambientais aleatórios durante o combate), bem como conjuntos de ações lendárias que eles podem usar para levar sua ameaça ainda mais longe. Mas em sintonia com o novo *Manual dos Monstros* Com a abordagem de mais ser mais e as atualizações do livro de regras básico mais amplo para simplificar as informações, seus temíveis blocos de estatísticas não serão tão intimidadores para os Mestres quanto as próprias criaturas são para o pobre grupo contra o qual estão sendo jogadas.

“No passado, os Mestres tinham que pesquisar os custos de quanto custava cada Ação Lendária para usar em cada rodada do jogo – eles não precisam mais fazer isso”, explicou Crawford. “O Mestre simplesmente sabe que esses monstros têm um certo número de Ações Lendárias para usar em cada rodada, e podem então escolher na lista... o processo de seleção será mais fácil, e também garantimos que não importa qual combinação de ações você selecione, esta criatura permanecerá em sua classificação de desafio e será aterrorizante para os personagens dos jogadores.



© Chris Rahn/Feiticeiros da Costa

Quanto mais as coisas mudam, mais *alguns* permanecer o mesmo, no entanto. Para todas as novas criaturas, grandes e pequenas, o Tarrasque anteriormente provocado continuará sendo o maior *D&D* ruim no novo *Manual dos Monstros* com a classificação de desafio mais alta... mas para isso, foi necessário estar à altura da ocasião. “Queríamos preservar o lugar do Tarrasque como a ameaça máxima de todo o livro, mas para tornar isso uma realidade, em vez de simplesmente algo comunicado por um número CR, o novo Tarrasque é mais assustador do que qualquer versão do Tarrasque na história do jogo, ” Crawford brincou.

“Se alguém já experimentou um grupo de personagens de jogadores que tentou apenas atacar um de longa distância e pensou ‘ah, essa coisa não pode fazer nada conosco’, basta



conhecer o novo Tarrasque. Ele está explodindo edifícios a longa distância, desativando o teletransporte ao seu redor e muito mais. Uma batalha contra um Tarrasque (será) onde não são apenas os personagens dos jogadores que estão em perigo, mas todo o ambiente ao redor desta criatura titânica.”

Você tem algum tempo para se preparar, pelo menos. O atualizado *Manual dos Monstros* receberá um lançamento escalonado ao longo de fevereiro de 2025 - com acesso antecipado para *D&D além* assinantes de nível master e lojas físicas selecionadas a partir de 4 de fevereiro de *Além* assinantes do nível herói em 11 de fevereiro e, mais amplamente, a partir de 18 de fevereiro.

Quer mais novidades sobre io9? Confira quando esperar os últimos lançamentos da [Marvel](#), Star Wars e Star Trek, o que vem por aí no Universo [DC](#) no cinema e na [TV](#) e tudo o que você precisa saber sobre o futuro de Doctor Who.