

# O BÁSICO DO BARDO

## UM GUIA PARA O INICIANTE À ASTÚCIA E À FANFARRONICE

Por James Haeck, publicado originalmente em 14 de maio de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/226-bard-101-a-beginners-guide-to-guile-and-panache>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



“**I**SSO É UMA BOBAGEM”, A GUERREIRA BUFOU, afiando sua lâmina. “Eu consigo balançar uma espada melhor do que você, cantorzinho”.

“Eu concordo”, o gnomo mago disse com uma careta. “O seu conhecimento do arcano é impressionante, mas falta-lhe a técnica e a precisão. Eu duvido

que consigas passar no exame do primeiro ano na Torre Cadonegro”.

“E o que nos Nove Infernos estás a dizer sobre abrir fechaduras?”, o ladino cuspiu. “Não se pode simplesmente chegar em um cofre fechado com um grampo de cabelo e esperar abrir a maldita coisa como se fosse um mexilhão. Quem diacho pensas que é?”.

O bardo sorriu, os brincos nas orelhas sutilmente pontiagudas de meio-elfo brilhando à luz das velas. “Sou um bardo, meus queridos. Sabes qual é a diferença entre nós? Eu tenho estilo”.

Você é um bardo, um artista cujas palavras, canções e dança são cheias de magia. Você pode ansiar por aventura e glória, e viajar pela terra em busca de fama e fortuna — ou talvez você seja simplesmente o contador de histórias do antigo vilarejo, que relata as histórias de suas aventuras de décadas passadas. Você também é um membro da classe mais versátil de DUNGEONS & DRAGONS, uma vez que você tem acesso a especialização em perícias ladinas, técnicas de luta elegantes e magias que deixariam um mago com inveja. Esta versatilidade incrível vem ao custo de complexidade adicional, então deixe este guia ajudá-lo a tirar o máximo proveito de seus poderes bárdicos!

A coisa mais importante sobre interpretar um personagem em D&D é fazê-lo de uma forma que seja divertida para você e para seus companheiros jogadores. No entanto, há certas noções básicas de como efetivamente jogar com um bardo que todos os jogadores devem saber. Assim como os DMs devem conhecer as regras a fim de quebrá-las com um propósito, você deve conhecer as táticas básicas de sua classe para que possa se divertir usando as peculiaridades de seu personagem ao mesmo

Imagem da Wizards of the Coast



tempo que apoia o seu grupo. Este guia irá cobrir o básico de se jogar com um bardo, acompanhando-o através dos primeiros 5 níveis de sua carreira como bardo.

## CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA:

### CRIANDO O SEU BARDO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora qualquer raça possa ser um bom bardo, os bardos mais poderosos tendem a ser de raças que melhoram o seu valor de Carisma. O Carisma é seu valor de atributo mais importante porque ele determina o poder das suas magias e de outros poderes bárdicos, e também melhora a sua perícia Atuação, uma habilidade vital para qualquer bardo!
  - Meio-elfos tornam-se bardos esplêndidos, graças ao bônus natural de +2 que eles têm no Carisma. Eles também se encaixam perfeitamente na narrativa de um bardo; como forasteiros de ambas as culturas, tanto humana quanto élfica, eles são os viajantes ideais, indo de aldeia em aldeia e coletando histórias.
  - Tiferinos também são excelentes bardos, novamente graças a um bônus natural de +2 no Carisma. Além disso, essa aparência diabólica é perfeita para um roqueiro da pesada.
  - Pequeninos pés-ligeiros também são bons bardos, especialmente se você quiser ser um combatente, além de um conjurador performático. O bônus de +2 na Destreza faz deles guerreiros ágeis, habilidosos no uso de rapieiras e arcos para dar apoio ao seu grupo com mais do que apenas canções.
- Escolha bardo como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem que você quer jogar. A maioria dos bardos deve ser proficiente na perícia Atuação, porque ela é essencial para a fantasia da classe. Mesmo que você não seja músico ou dançarino, seus testes de Carisma (Atuação) ainda podem representar talento atuante ou até mesmo habilidade oratória.
- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos ver isto mais de perto.

## QUE TIPO DE BARDO VOCÊ É?

Como um bardo, sua ampla escolha de magias e bônus de perícia fazem de você um pau pra toda obra natural, permitindo que ocupe praticamente qualquer papel em seu grupo com facilidade. Esta versatilidade é a sua maior força, mas também pode fazer com que você perca o foco. Você pode ser capaz de lutar como um guerreiro, ser tão hábil quanto um ladino e conjurar magias como um mago, mas nunca terá o poder bruto que qualquer uma dessas classes possui.

Considere o papel que você quer ocupar primariamente em seu grupo de aventureiros. Um bardo que se concentra no Ataque usará tanto espadas quanto magias para destruir os inimigos completamente, enquanto fortalece seus aliados a fazerem o mesmo. Um bardo que quer ser o Tanque usará a Inspiração de Bardo para melhorar as defesas dos aliados enquanto encara os inimigos com uma armadura completa. Por fim, um bardo que quer principalmente ser Suporte aos aliados, descobrirá que a classe oferece muitas opções para este estilo de jogo, com dezenas de magias e características de classe que aumentam a sua capacidade de reforçar os atributos dos aliados.

Até que você escolha o seu Colégio de Bardo (a partir daqui chamado de subclasse) no 3º nível, o seu papel será definido principalmente pela sua escolha de magias. Se você está começando no 1º nível, use estes três primeiros níveis para descobrir que tipo de papel você quer ter no grupo. Você não tem que começar o jogo sabendo o que quer fazer, especialmente como um bardo itinerante.

(Note que eu estou usando Ataque, Tanque e Suporte como uma referência. Os livros de regras de D&D nunca se referem a personagens usando estes termos, mas eles são uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam no grupo).

### ATAQUE

Bardos que escolhem o **Colégio das Espadas** [College of Swords] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) no 3º nível são o exemplo supremo de um bardo de Ataque. As características desta subclasse lhe concedem proficiências em armas e armaduras necessárias para ser um guerreiro de vanguarda, e também lhe concede o estiloso Floreio de Lâmina que lhe permite se deslocar pelo campo de batalha para causar dano com mais facilidade. O **Colégio dos Sussurros** [College of Whispers] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) é também uma escolha forte para bardos ofensivos, graças a poderosa característica Lâminas Psíquicas, embora o charme e estilo sutil desta subclasse sinistra pode torná-la uma opção muito específica para quem pretende ser um assassino.

Embora a sua lista de magias não inclua as melhores magias do jogo para causar dano (como *bola de fogo*),



DA ESQUERDA PARA A DIREITA: BARDOS DOS COLÉGIOS DA SEDUÇÃO, DAS ESPADAS E DOS SUSSUROS

Imagem da Wizards of the Coast

simplesmente não existem outros colégios de bardo que se equiparem ao **Colégio das Espadas** [College of Swords] em capacidade ofensiva. Não vamos nos precipitar, mas se estiver desesperado para conseguir algumas magias poderosas que causem dano, você pode usar a característica Segredos Mágicos para "enganar" seu modo de adquirir essas magias, se estiver disposto a esperar até o 10º nível.

## TANQUE

Fazer o papel de tanque parece uma escolha estranha para um bardo, mas está longe de ser algo impossível! O bárdico **Colégio da Bravura** é a melhor escolha para bardos que procuram realizar ataques como tanques para o grupo, já que ganham proficiência em armas médias, escudos e armas marciais, e podem usar a Inspiração de Bardo para ajudar os aliados a evitar ataques dos inimigos.

Como um bardo Tanque, seu objetivo principal é tornar-se um alvo mais óbvio e vistoso possível — afinal de contas seu trabalho é sofrer dano no lugar de seus aliados. Isto não está explicitamente indicado nas regras do jogo, mas toda a classe, tematicamente, gira em torno de você ser o centro das atenções em todos os momentos. Considere sugerir esta regra da casa para o seu DM, que todos os bardos podem usar:

## ATUAÇÃO CHAMATIVA

Você é um mestre em se tornar o centro das atenções. Com uma ação, você pode gastar um uso de sua Inspiração de Bardo para provocar uma criatura que possa ouvi-lo a até 9 metros. Faça um teste de Carisma (Atuação) e jogue um dado de Inspiração de Bardo, adicionando o resultado ao total, resistido pelo teste de Sabedoria

(Intuição) do alvo. Em caso de sucesso, a criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra todas as criaturas, exceto você, até o final do próximo turno dela.

## SUPORTE

Toda a classe bardo é projetada em torno de dar suporte aos seus aliados, mas o verdadeiro mestre do apoio são bardos que seguem o **Colégio do Conhecimento**. Sua característica Palavras de Interrupção torna você apto a ajudar aliados, e seu Segredos Mágicos Adicionais lhe dá uma maneira de pegar ainda mais magias de fora da lista de magias da sua classe, tornando-o ainda mais versátil do que antes!

O **Colégio da Sedução** [College of Glamour] também se encaixa no papel de Suporte, pois lhe dá mais maneiras de curar seus aliados e, de outra forma, tira o seu grupo de situações difíceis através do seu imenso charme e beleza feéricos.

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo no Carisma. O melhor lugar para colocar seu segundo maior valor de atributo depende do papel que você quer ter em seu grupo, mas você pode facilmente colocá-lo onde quiser.
  - Se você quiser ocupar o papel de Ataque em seu grupo e se concentrar em causar dano, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Destreza.
  - Se você quiser ocupar o papel de Tanque em seu

grupo e se concentrar em sofrer dano no lugar de seus aliados, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Constituição.

- Se você quiser ocupar o papel de Suporte em seu grupo e se concentrar em usar magias para potencializar seu grupo, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Destreza. Isto vai melhorar a sua Classe de Armadura baixa, dificultando que seus inimigos acertem golpes em você.
- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo! Como você se tornou um bardo? Você já foi um soldado que mantinha a moral elevada da unidade através de canções? Ou você era um marinheiro que registrava a história de todas as ilhas onde ancorou?
- Por fim, determine o seu equipamento. Sua escolha de equipamento é fácil, sendo a maioria delas decisões puramente criativas de sua parte. Que tipo de instrumento você que tocar? Você carrega o equipamento de um artista ou de um diplomata? A única escolha verdadeira é que tipo de arma você quer usar — mas mesmo assim, a maioria dos bardos quer carregar uma rapieira. Escolher uma arma simples permitirá que você use uma arma de combate à distância, como uma machadinha ou uma besta leve, no caso de você querer se manter longe da luta.

## UM BARDO EM COMBATE

A menos que seja um membro do Colégio da Bravura ou do Colégio das Espadas [College of Swords] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*), você provavelmente estará usando suas magias mais frequentemente em combate. Como um "conjurador completo" (tal qual um mago ou clérigo, e ao contrário de um "meio conjurador" tal qual um guardião ou paladino), a maior parte do seu poder vem na forma de magias. Bardos precisam aprender magias de sua lista de magias, mas podem conjurar qualquer magia que conheçam, a qualquer momento, desde que tenham um espaço de magia para conjurá-la. Diferente de magos ou clérigos, um bardo nunca tem que preparar magias. Você só conhece um certo número de magias e ganha mais delas à medida que avança de nível. Consulte a coluna Magias Conhecidas na tabela O Bardo no *Player's Handbook: Livro do Jogador* para ver quantas magias você conhece em cada nível na classe.

Bardos que dependem de suas magias — bardos de Suporte, normalmente — passarão a maior parte do tempo na retaguarda, apoiando os aliados de longe. Isso é bom; um jogador de Suporte não quer ser atingido de modo algum por ataques inimigos, se possível. Entretanto, se você é um bardo Tanque ou focado no Ataque,

pode muito bem estar no meio da confusão o tempo todo. Cuidado com magias que requerem concentração quando você está no meio de uma luta. Se você está sofrendo vários golpes será difícil manter a concentração, uma vez que sempre que é atingido você tem que ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição a fim de sustentar a magia na qual está se concentrando.

Por fim, estas listas de magias sugeridas são um ponto de partida para bardos que não sabem quais magias ou talentos são poderosos ou úteis. Você pode, e deve, adaptar essas sugestões para se adequar às suas preferências pessoais e para superar os desafios específicos que está enfrentando em sua própria campanha.

## TODOS OS BARDOS

**No 1º nível** você ganha sua Inspiração de Bardo, sua principal característica de classe. A forma padrão de Inspiração de Bardo é muito focada no Suporte, mas a sua subclasse no 3º nível pode dar-lhe formas alternativas de usar esta característica.

**No 2º nível** você ganha a característica Pau pra Toda Obra. Este é uma melhoria passiva para todos os seus testes de atributo aos quais não é proficiente, o que é um impulso absolutamente enorme para a sua utilidade. Você também ganha a característica Canção do Descanso, que é uma melhoria de apoio passivo que concede um pouco de cura adicional para os seus aliados durante um descanso curto.

**No 3º nível** você ganha Especialista em duas perícias ou proficiência com uma ferramenta de sua escolha, o que duplica seu bônus de proficiência ao fazer testes de atributo com tais perícias. Quais perícias você escolhe ao ganhar Especialista é uma decisão sua, mas você não vai errar escolhendo Atuação e Furtividade.

**No 4º nível** você deve utilizar o seu Aumento no Valor de Atributo para aumentar o valor do Carisma ou da Destreza em +2. A escolha é sua, dependendo se quer ou não que suas magias ou armas sejam mais poderosas. Bardos de Ataque ou Tanque devem considerar escolher o talento Conjurador Bélico, o que torna mais fácil concentrar-se nas magias enquanto se está em combate.

**No 5º nível** o seu dado de Inspiração de Bardo aumenta de 1d6 para 1d8, e a sua Fonte de Inspiração faz com que você também recupere todos os usos da Inspiração de Bardo depois de um descanso curto! Este é um benefício enorme, especialmente porque permite que você também use mais frequentemente as características de Inspiração de Bardo concedidas a você pela sua subclasse.

## ATAQUE

Magias de bardo nem sempre impressionam em termos de dano bruto, mas suas magias de utilidade farão com que você diminua a diferença e espete seus inimigos com sua fiel rapieira. Contudo, seja cuidadoso. Até o 3º



Imagem da Wizards of the Coast

nível, você não ganha proficiência em armadura média (apenas para o Colégio das Espadas [College of Swords]), portanto você será um combatente muito frágil até que ganhe alguma armadura melhor.

**No 1º nível**, aprenda dois truques, um dos quais deve ser *zombaria perversa*. É uma magia clássica de bardo, e uma das mais engraçadas do jogo se você tem como estratégia insultar as pessoas. Seus amigos também vão adorar esta magia.

**Também no 1º nível**, aprenda quatro magias de 1º círculo. Estas magias devem ser uma mistura de ataque e defesa puros, para ajudar a mantê-lo vivo se a batalha ficar difícil. Essas magias podem ser: *gargalhada nefasta de Tasha*, *onda trovejante*, *sussurros dissonantes* e *tremor de terra*.

**No 2º nível**, você aprende uma nova magia de 1º círculo. Esta magia deve ser uma forma de utilidade para ajudá-lo em situações nas quais você não pode lutar para escapar. *Enfeitiçar pessoa* e *disfarçar-se* são escolhas clássicas quando a diplomacia ou subterfúgio são necessários e *imagem silenciosa* pode ajudá-lo a fazer alguns truques legais, com a aplicação correta.

**No 3º nível**, você pode escolher sua subclasse! Escolha **Colégio de Espadas** [College of Swords] se quiser ser um espadachim espalhafatoso, como Errol Flynn, ou **Colégio dos Sussurros** [College of Whisper] se quiser ser um espião e assassino sombrio.

Bardos do **Colégio de Espadas** [College of Swords] ganham proficiência com armadura média e cimitarra, melhorando a Classe de Armadura e dando-lhe uma

bela arma para lutar com duas armas, se você estiver interessado nisso. Você também ganha um Estilo de Luta (Lutar com Duas Armas é, provavelmente, a melhor escolha, uma vez que você não ganha proficiência com escudos) e a impressionante característica *Floreio de Lâmina*. Esta característica versátil pode ser usada para causar grandes danos, para lhe proteger ou para mover-se pelo campo de batalha. Use-a sabiamente e sempre mantenha ao menos um dado de Inspiração de Bardo guardado no caso de precisar fazer uma fuga rápida.

Bardos do **Colégio dos Sussurros** [College of Whisper] ganham a habilidade de transformar dados de Inspiração de Bardo em dados de dano através de suas Lâminas Psíquicas, criando o potencial para você causar grandes danos contra alvos importantes. Você também ganha a característica *Palavras de Terror*, uma característica de uso fora de combate que lhe permite aterrorizar uma criatura ao passar 1 minuto falando com ela. Use esta característica para criar o caos ou assustar os guardas da aldeia!

**Também no 3º nível**, você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo e aprende uma nova magia. Aprenda uma magia ofensiva de 2º círculo, como *despedaçar* ou uma magia utilitária como *invisibilidade*.

**No 4º nível** você aprende um novo truque de sua escolha e uma nova magia! Esta magia deve ser uma magia defensiva de 2º círculo, como *imobilizar pessoa* ou uma magia que impõe penalidade, como *cegueira/surdez*. Ambas as magias tornam mais fácil para você enfrentar um único inimigo e derrubá-lo rapidamente.

**No 5º nível** você aprende uma nova magia e obtém acesso a magias de 3º círculo! Não há nenhuma boa magia ofensiva de 3º círculo para bardo, por isso aprenda outra magia ofensiva de 1º ou 2º círculo ou, à seu critério, escolha uma magia de 3º círculo que impõe penalidade, como *padrão hipnótico* ou *névoa fétida*.

## TANQUE

Bardos interessados em assumir o papel de Tanque precisam de duas coisas principais: uma maneira de se manterem vivos e uma maneira de fazer inimigos atacá-los em vez de atacar seus aliados.

**No 1º nível**, aprenda dois truques, um dos quais deve ser *zombaria perversa*. É uma magia clássica de bardo, e uma das mais engraçadas do jogo se você tem como estratégia insultar as pessoas. Seus amigos também vão adorar esta magia. Ela tem utilidade adicional para Tanques, uma vez que impõe desvantagem na próxima jogada de ataque que a criatura fizer, o que ajuda a manter você e seus aliados seguros.

**Também no 1º nível**, aprenda quatro magias de 1º círculo. Estas magias devem ser uma mistura de defesa e utilidade, permitindo que você controle o campo de batalha e mantenha-se vivo ao fazê-lo. Estas magias podem ser: *curar ferimentos* (que você deve usar em si mesmo se precisar!), *gargalhada nefasta de Tasha*, *perdição e tremor de terra*.

**No 2º nível**, você aprende uma nova magia de 1º círculo. Esta magia deve ser uma forma de utilidade para ajudá-lo em situações nas quais você não pode lutar para escapar. *Enfeitiçar pessoa* e *disfarçar-se* são escolhas clássicas quando a diplomacia ou subterfúgio são necessários e imagem silenciosa pode ajudá-lo a fazer alguns truques legais, com a aplicação correta. Contudo, se você precisar de mais poder ofensivo, *sussurros dissonantes* é uma escolha poderosa.

**No 3º nível**, você pode escolher sua subclasse! A única subclasse que permite que bardos assumam com eficiência o papel de tanque é o **Colégio da Bravura**. Quando se junta ao **Colégio da Bravura**, você ganha proficiência em armaduras médias, escudos e armas marciais. Sua Classe de Armadura poderia facilmente melhorar em +4 neste nível!

Sua característica Inspiração em Combate permite que seus aliados usem sua Inspiração de Bardo para me-

lhorar o dano ou para evitar serem atingidos. Se você está tentando ser o tanque para seus aliados, encoraje-os a usá-lo para evitar ataques, a menos que eles precisem desesperadamente de alguns pontos adicionais de dano.

**Também no 3º nível**, você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo e aprende uma nova magia. Aprenda uma magia defensiva de 2º círculo, como *cativar* ou *vento protetor*, ou uma magia utilitária como *esquentar metal*.

**No 4º nível** você aprende um novo truque de sua escola e uma nova magia! Esta magia deve ser uma magia defensiva de 2º círculo, como *coroa da loucura* ou *imobilizar pessoa*.

**No 5º nível** você aprende uma nova magia e obtém acesso a magias de 3º círculo! Estas magias são incrivelmente poderosas, e alcançar o 5º nível significa um grande aumento na sua eficácia como tanque. Aprenda uma magia de 3º círculo que impõe penalidade, como *inimigos abundantes* ou *padrão hipnótico*.

## SUPORTE

O papel de bardo por excelência, os bardos de Suporte usam seus poderes para reforçar seus aliados em vez de — ou às vezes, além de — lutar eles mesmos. Você quase sempre ficará na retaguarda, usando truques ou armas à distância para contribuir para a luta.

**No 1º nível**, aprenda dois truques, um dos quais deve ser *zombaria perversa*. É uma magia clássica de bardo, e uma das mais engraçadas do jogo se você tem como estratégia insultar as pessoas. Seus amigos também vão adorar esta magia.

**Também no 1º nível**, aprenda quatro magias de 1º círculo. Estas magias devem ser uma mistura de ataque, utilidade, suporte e defesa, para considerar todas as eventualidades. Estas magias podem ser: *enfeitiçar pessoa*, *fogo das fadas*, *palavra curativa* e *sussurros dissonantes*.

**No 2º nível**, você aprende uma nova magia de 1º círculo. Esta magia deve ser uma forma de utilidade para ajudá-lo em situações nas quais você não pode lutar para escapar. *Enfeitiçar pessoa* e *disfarçar-se* são escolhas clássicas quando a diplomacia ou subterfúgio são necessários e imagem silenciosa pode ajudá-lo a fazer alguns truques legais, com a aplicação correta. Se você precisar de cura mais potente, *curar ferimentos* ou *heroísmo* também são boas escolhas.

**No 3º nível**, você pode escolher sua subclasse! A sua



Imagem da Wizards of the Coast

melhor escolha para um bardo pau pra toda obra é juntar-se ao **Colégio do Conhecimento**, enquanto os melhores diplomatas vêm do **Colégio da Sedução** [College of Glamour].

Juntar-se ao **Colégio do Conhecimento** lhe dá de imediato três perícias adicionais, e também lhe dá a característica de Palavras de Interrupção. Isto permite que você gaste Inspiração de Bardo para tornar mais difícil que as criaturas lhe acertem ou causem dano a você ou a seus aliados, como uma espécie de "cura proativa".

Quando se junta ao **Colégio da Sedução** [College of Glamour], você ganha as características Manto de Inspiração e Desempenho Cativante. O seu Manto de Inspiração lhe permite usar a sua Inspiração de Bardo para conceder aos seus aliados pontos de vida temporários, bem como a capacidade de mover-se de forma instantânea e potencialmente tirá-los de uma situação difícil. O seu Desempenho Cativante lhe dá a capacidade de enganar grandes multidões fora do combate, mantendo-as arrebatadas com a sua beleza.

**Também no 3º nível**, você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo e aprende uma nova magia. Aprenda uma magia de suporte de 2º círculo, como *restauração menor* ou uma magia de melhoria, como *invisibilidade*.

**No 4º nível** você aprende um novo truque de sua escolha e uma nova magia! Esta magia deve ser uma magia utilitária de 2º círculo, como *detectar pensamentos* ou *força espectral*.

**No 5º nível** você aprende uma nova magia e obtém acesso a magias de 3º círculo! Estas magias são incrivelmente poderosas e significam um grande avanço na sua capacidade de dar suporte ao seu grupo. Aprenda uma magia de suporte de 3º círculo, como *dissipar magia* ou uma magia utilitária como *línguas*.

## TORNANDO O SEU BARDO SÓ SEU

Bardos se destacam na capacidade de preencher buracos temáticos em um grupo. Se ninguém quiser interpretar um clérigo, um bardo pode ser o suporte do grupo. Se ninguém quiser interpretar um guerreiro, um bardo pode entrar na linha de frente do combate. Mas em um grupo onde cada nicho principal já está preenchido, bardos são excepcionalmente adequados para servir como suporte geral e um especialista em fazer de

tudo um pouco. Não importa como você gosta de jogar D&D, as probabilidades são de que você será capaz de jogar da maneira que quiser como um bardo. Mesmo que você não tenha a resposta perfeita, sua Inspiração de Bardo vai deixá-lo viver em segundo plano através dos sucessos de outras pessoas.

Contudo, o mais importante é que não existem dois bardos iguais. Não em termos de construção mecânica, e certamente não em termos de caráter ou personalidade. Bardos tendem a ter uma má reputação por serem devotos da elegância, mas a classe bardo tem margem narrativa suficiente para permitir que você interprete qualquer coisa, de um jovem escriba a um velho contador de histórias, ou de um historiador casto a uma estrela do rock. Quando interpreta um bardo, você nunca errará se caminhar para bater seu próprio tambor.



Imagem da Wizards of the Coast

**James Haeck** é o principal escritor do *D&D Beyond*, o co-autor do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei*, da *Critical Role*, e um escritor freelancer para *Wizards of the Coast*, para a *D&D Adventurers League* e para a *Kobold Press*. Ele mora em um apartamento/masmorra de cinco cômodos em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas duas animada tientes, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



[www.aventureirosdosreinos.com](http://www.aventureirosdosreinos.com)