

Bardit olivat muinaisia muusikoita, runoilijoita ja kronikoitsijoita. Heidän tehtäviinsä kuului, paitsi soittaminen ja laulaminen, myös tiedon taltionti ja säilytys. Bardien kuuluu myös oppia useita erilaisia taitoja mahdollisimman laajalta alueelta, joten bardit ovatkin kykeneviä taikomaan, taistelemaan ja suorittamaan erilaisia akrobaattisia taitoja.

Bardit ovat monen alan taitajia, mutta eivät yhdenkään alan mestareita. Bardin saavuttaessa 10. tason voi hän rakentaa erikoislaatuisen linnoituksen. Tähän linnoitukseen bardi kerää mahdollisimman paljon tietoa kirjojen, kääröjen, laattojen ja muiden esineiden (maagisten tai tavallisten) muodossa. Lisäksi bardi kerää ympärilleen muita bardeja ja oppineita (velhoja, tietäjiä, kirjureita jne.), jotka auttavat bardia tutkimustyössä eivätkä vaadi palkkaa.

KOK: Kun tämän verran kokemusta on ansaittu siirtyy bardi automaattisesti seuraavalle tasolle. Huom! korkeilla tasolla bardin täytyy etsiä mahtavamman bardin luokse joka tenttii alemman tason bardia. Jos bardin tiedot eivät ole riittävät täytyy hänen jatkaa tietojen keräystä ja yrittää uudelleen.

PERUSVAATIMUS: Bardilla on kaksi perusvaatimusta: ketteryys, jonka tulee olla 13 tai enemmän ja karisma, jonka tulee olla 15 tai enemmän. Lisäksi bardin älykkyyden tulee olla 9 tai enemmän ja viisauden 13. Bardi, jonka älykkyys on alle 13 voi olla bardi, mutta ei voi taikoa taikoja.

OSUMANOPAT: Bardin osumapisteyden määrittelyyn käytetään 4-sivuista noppaa (1n4). Bardi aloittaa 1-4 osumapisteyllä (plus mahdollinen bonus rakenteesta) ja saa 1n4 osumapistettä (plus bonus) jokaisesta uudesta kokemustasosta (9n4 max; jonka jälkeen +2 OP/taso).

HAARNISKA: Bardit saavat käyttää vain erilaisia nahkahaarniskoita ja kilpeä.

ASEET: Bardit voivat käyttää kaikkia varkaille sallittuja aseita. Lisäksi bardit voivat käyttää mahtavaa maagista asetta Bardimiekkää, jonka avulla he voivat tehdä lukuisia erilaisia asioita. Bardimiekka on hyvin harvinainen ase ja LM:si kertoo sinulle sen ominaisuuksista, jos satut saamaan sen.

RYHMITTYMINEN: Bardit voivat olla mitä tahansa ryhmitystä, johon kuuluu neutraali osa, paitsi pahaa. Yleensä bardit ovat neutraaleja-hyviä.

ERIKOISKYVYT

- **AKROBAATIN KYVYT:** Bardit osaavat monia ketteryyttä vaativia varkaan kykyjä. Näitä kykyjä ovat: seinillä kiipeily, hiljaa liikkuminen ja varjoissa piileskely.

- **TAIKOMINEN:** Kokeneet ja viisaat mestaribardit oppivat ajankuluessa käyttämään erilaisia loitsuja. Nämä loitsut ovat yhdistelmiä pappien, druidien ja velhojen loitsuista. Loitsut opitaan loitsukirjoista.

- **SOITTAMINEN:** Bardit voivat soitollaan tai laulullaan viihdyttää ihmisiä ja muita olentoja. Halutessaan bardi voi yrittää soittaa hyvin hypnoottisia sävelmiä, jotka saattavat kuulijansa lumousta muistuttavaan olotilaan. Bardi voi lumota yhtä monen ON:n edestä olentoja, kuin hänen oma tasonsa. Lumous vaikuttaa ensin pienemmän ON:n olentoihin. Lumous kestää niin kauan, kuin bardi jatkaa soittoaan, jonka jälkeen olento pysyy lumottuna $1n8+17$ (18-25)-älykkyys pienkierrosta. Lumottaville olennoille sallitaan pelastusheitto loitsuja vastaan. Jokainen ero bardin ja uhrin tasossa aiheuttaa $n1$ bonuksen/ rangaistuksen pelastusheittoon. Jos bardi jatkaa soittoaan ilman keskeytystä on seuraava pelastusheitto -1:llä, jonka jälkeen -2:lla aina -5:een saakka.

Bardi voi soittaa myös ystäviään kannustavaa musiikkia, jolloin heidän moraalinsa kasvaa 1:llä (vain EPH:t) ja he saavat +1 bonuksen osuma- vaurio- ja pelastusheittoihin. Tämä vaikutus kestää niinkauan kuin bardi soittaa. Bardi voi myös kääntää tämän vaikutuksen vihollisiaan vastaan aiheuttaen samat bonukset käänteisinä. Bardin soitto vaikuttaa 15 metrin säteellä bardista itsestään.

- **MUINAISTIETO:** Koska bardit ovat kronikoitsijoita, tietävät he paljon erilaisia tarinoita, myyttejä ja legendoja. Nämä voivat liittyä seikkailijoista voimakkaisiin taikaesineisiin. Bardin muinaistieto on hänen älykkyytensä/3 ja sitä käytetään kuten muita normaaleita taitoja. Se kasvaa kuitenkin automaattisesti 1/joka toinen taso (+1 toisella, neljännellä, kuudennella jne) bardin seikkailujen aikana hankkimien tietojen takia.

- **KIELTEN TUNTEMINEN JA LUKEMINEN:** Aloittavat bardit osaavat aina yleiskieltä, äidinkieltään (jos äidinkieli on Thyatis niin joku muu kieli) ja yhtä ylimääräistä kieltä. Lisäksi älykkäät bardit saavat ylimääräisiä kieliä älykkyystensä. Joka viidennellä kokemustasolla ensimmäisen tason jälkeen bardi voi lisätä yhden uuden kielen itsellensä (+1 VI, XI, XVI jne, max. +7). Bardit kykenevät tulkitsemaan ja ymmärtämään joitakin bardille ennestään tuntemattomia kirjoitettuja kieliä. Hän pystyy yleensä kertomaan pääpiirteittäin, jonkun hänelle tuntemattoman kirjoituksen sanoman, mutta se ei ole kovinkaan yksityiskohtaista. Käyttämällä enemmän aikaa tutkimuksiin hän pystynee tarkempiin analyyseihin.

BARDIN KOKEMUS-TAULUKKO

TASO	KOKEMUS	LOITSUT	
1	2	3	4
1	0	-	-
2	2,200	-	-
3	4,400	-	-
4	8,800	-	-
5	17,500	1-	-

6	35,000	2	-
7	70,000	2	1
8	140,000	2	2
9	260,000	2	2
10	390,000	3	2
11	520,000	3	3
12	650,000	3	3
13	780,000	4	4
14	910,000	4	4
*15	1,040,000	4	4
16	1,170,000	5	5
17	1,300,000	5	5
18	1,430,000	6	5
19	1,560,000	6	5
*20	1,690,000	6	6
21	1,820,000	7	6
22	1,950,000	7	6
*23	2,080,000	7	7
24	2,210,000	8	7
25	2,340,000	8	8
26	2,470,000	8	8
27	2,600,000	9	8
28	2,730,000	9	9
29	2,860,000	9	9
*30	2,990,000	9	9
31	3,120,000	9	9
32	3,250,000	9	9
33	3,380,000	9	9
34	3,510,000	9	9
35	3,640,000	9	9
36	3,770,000	9	9

*Kun bardilla on tarpeeksi kokemusta noustakseen tähdellä merkitylle tasolle täytyy hänen etsiä häntä korkeammalla tasolla olevan bardin tentattavaksi. Jos tentattavan bardin tietämys ei tyydytä tenttaajaa, tippuu tentattavan kokemus sen hetkisen tason minimiin ja hänen täytyy kerätä lisää tietoa ja yrittää myöhemmin uudestaan.

Osumapisteeet: 9n4 + rakenne bonus + 2 jokaisesta tasosta 9:nen jälkeen.

BARDIN OSUMAHEITOT: Bardilla on samat osumaheitot kuin saman tason varkaalla.

BARDIN PELASTUSHEITOT: Bardilla on samat pelastusheitot kuin saman tason varkaalla.

BARDIN LOITSUT

TASO 1	TASO 2	TASO 3
1.Havaitse Paha	1.Suojele Pahalta	1.Selväkuuloisuus
2.Poista Pelko	2.Hiljaisuus 4,5 o	2.Selvänäköisyys
3.Havaitse Magia	3.Paranna Pienet Haavat	3.Infranäkö
4.Lue Kieliä	4.ESP	4.Pidätä Henkilö
5.Lumoa Henkilö	5.Paikanna Esine	5.Levitoi
6.Uni	6.Lue Magiaa	6.Lumoa Hirviö
7.Kilpi	7.Peilikuva	7.Näkymättömyys
8.Vatsastapuhuminen	8.Paikanna	8.Sotatorvi
9.Analysoi	9.Puhu Eläimille	9.Puhu Kuolleille
TASO 4	TASO 5	TASO 6
1.Velho Silmä	1.Maaginen Peili	1.Taru
2.Yhteys Ulko Tasoon	2.Pidätä Hirviö	2.Teleportti
3.Lennä	3.tunteet	3.Tanssi
4.Raj. Magian Pöytä	4.Paranna Vakavat Haavat	4.Loukko Lumous
5.Puhu Kasveille	5.Puhu Hirviöille	
6.Pidätä Eläin	6.Löydä Tie	
7.Kasvi Ovi		