Mal visti e diffidati da molti altri musici e cantastorie, i bardi che scelgono questo collegio vengono guardati con un occhio particolarmente critico da parte dei loro colleghi data la natura dei loro studi e delle loro abilità. Spesso i loro componimenti vengono considerati macabri, lugubri e tristi; di forte impronta malinconica e tenebrosa, con un costante rimando alla morte, a voler ricordare il destino a cui ognuno è destinato dalla nascita. Le loro esibizioni sono spesso grottesche ed assumono tonalità lugubri e tristi; che vengono disprezzate ed evitate da molti, ma apprezzate ed elogiate da altrettanti, i quali trovano il gusto ricercato dei bardi un’ottima espressione per i tormenti interiori di ogni individuo, espresso in maniera magistrale nel lamento delle note dei loro strumenti. I bardi che scelgono di seguire questo collegio, non sono necessariamente malvagi, sono invece spesso fatalisti e profondamente insoddisfatti dall’effimera vita riservata alle creature mortali ed alla fragilità della materia, in continuo deterioramento e decadimento, destinata a non durare.

Alcuni di loro decidono di vivere come se ogni giorno fosse l’ultimo, cercando di vivere al meglio ogni istante, senza momenti morti o rimpianti; altri invece si abbandonano totalmente alla marea del destino, facendosi trasportare ovunque la fortuna li spinga, considerando inutile lottare contro l’inevitabilità del fato.

Qualsiasi sia la filosofia di vita di questi bardi, si basa quasi sempre sulla base della consapevolezza dell’inevitabilità della morte, che li attende dietro ogni angolo e dalla quale non si può scappare; in ogni momento ricordano a loro stessi e agli altri che dovranno tutti morire prima o poi, e che bisogna vivere la ita tenendo sempre questo a mente.

Nota dolente:

Al 3° livello, quando il bardo sceglie di unirsi a questo collegio, apprende il trucchetto rintocco di morte, il quale non conta per il numero di trucchetti da bardo che conosce.

Pifferaio magico:

Al 3° livello, quando il bardo sceglie di unirsi a questo collegio impara ad utilizzare la sua musica per incanalare la magia arcana e rianimare i morti.

Il bardo può spendere come azione bonus un dado di ispirazione bardica e creare intorno a sé in un’area di 18 metri un’area in cui si diffonde una musica ipnotica e cupa; quando un umanoide di taglia media o inferiore muore all’interno dell’area, il bardo può utilizzare la sua reazione per rianimare il corpo della creatura; se in un turno di combattimento muoiono più creature ed il bardo ha già utilizzato la sua reazione, anche le altre che moriranno all’interno dell’area verranno rianimate. Le creature rianimate assumeranno le statistiche di uno zombie o di uno scheletro, a scelta del bardo, e saranno sotto il suo controllo fino alla fine della durata dell’abilità o finché non vengono ridotte a 0 punti ferita. Una volta scesi a 0 punti ferita, i cadaveri non potranno essere rianimati una seconda volta con questo privilegio.

A ogni suo turno il bardo può usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura da lui creata tramite questo incantesimo e situata entro 18 metri da lui (se controlla più creature, può comandarle tutte o nessuna allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ogni creatura).

Il bardo decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, oppure può impartire un comando generale, come per esempio vigilare su una camera o un corridoio in particolare. Se il bardo non impartisce alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

Il bardo può controllare contemporaneamente un numero di creature pari al suo modificatore di carisma; l’effetto, una volta attivato, non richiede concentrazione e dura fino a 10 minuti o finché il bardo non lo termina prima in maniera volontaria o diventa incosciente. Una volta terminato l’effetto i non morti creati con questo privilegio cessano di esistere e tornano ad essere cadaveri inermi.

Messa da requiem:

Al 6° livello, il bardo ha affinato le sue doti da musico e attraverso i suoi componimenti riesce ad infondere di energia vitale le sue note, aiutando i propri compagni.

Quando il bardo utilizza il privilegio Pifferaio magico, tira il dado d’ispirazione bardica; lui ed i suoi compagni ottengono punti ferita temporanei pari al risultato ottenuto dal dado d’ispirazione bardica speso+ il modificatore carisma del bardo. I non morti creati con il privilegio Pifferaio magico otterranno allo stesso modo dei punti ferita temporanei aggiuntivi una volta rianimati.

Quando raggiungerà il 14° livello, potrà rianimare i morti sotto forma di ghoul anziché zombie; ogni ghoul conta come se il bardo avesse rianimato due zombie anziché uno.

Marcia funebre:

Al 14° livello, il bardo è ormai maestro delle arti oscure e sa come incanalare la sua conoscenza attraverso le note per aiutare i suoi alleati; il bardo ottiene resistenza ai danni necrotici; la resistenza si estende a tutti gli alleati che si trovano all’interno dell’area d’effetto del privilegio Pifferaio Magico quando è attivo. Ogni alleato all’interno dell’area che non sia un non morto, ottiene inoltre un numero di punti ferita temporanei all’inizio di ogni suo turno pari al modificatore di carisma del bardo. Se gli alleati hanno già dei punti ferita temporanei in numero maggiore a quello che gli verrebbe fornito dal privilegio, mantengono quelli. Al contrario, sostituiscono i punti ferita temporanei posseduti in precedenza con quelli forniti dal privilegio del bardo in caso ne avessero in numero minore rispetto a quelli garantiti dal privilegio.