

Edge Name	日本語名	前提条件	効果
Accurate	精密射撃	Ranged Combat 4+	Ranged Combat の1分野に+3 .
Ally	同盟者		縁者,あるいは同盟者を1人得る.その人に助けを求める場合の社会判定に+5 . 追加成長で,人数を増やせる .
Ambidextrous	両手きき	Nimbleness 6+	逆腕使用時のペナルティ-8を-4に軽減.2回目の取得でペナルティを0にする .
Armour of Heroes	英雄の守護		鎧を装備していないときのみ(盾は装備可能)防護点が2点あるものとして扱う .
Bold	勇敢	Bearing 6+	肉体・物理判定での Courage 効果+2 .
Charmed Life	不死身		1セッション1回,負傷レベルの進行時に目標値10の Vitality 判定を行う.成功すると,負傷レベル減少の直前1点で負傷が止まる . 成長させると,目標値を5にできる .
Command	指揮	Command と同 ランクの Rank	1: 150人,2: 1000人,3: 5000人,4: 5000人以上の部隊を指揮することができる .
Craftmaster	名匠		Craft, Smithcraft, Stonecraft +2 .
Curious	好奇心	Wits 6+	Lore, Search 判定での Courage 効果+2 .
Dodge	回避	Nimbleness 9+	回避判定に+3 .
Doughty	豪胆	Strength 9+	Strength 判定, Strength 系技能判定+1 .
Elf-friend	エルフの友	エルフを助ける ような何らかの 行動	エルフの,キャラクターに対する Renown 判定+2 .エルフに対する友好的な社会判定+1 .
Eloquent	雄弁		Debate, Persuade +2 .
Fair	美人	Bearing 6+	Persuade(Charm) +4 .Inspire にも有効な場合がある(GM 判断) .
Faithful	誠実		特定の人,グループ,地域のいずれか選択.選んだものへの攻撃を食い止める防御行動,あるいは直接脅威となる存在に対する攻撃,恐怖への抵抗に+1 .対象に関連した Corruption 抵抗に-1 ペナルティ.成長させるごとに,ボーナスとペナルティが1ずつ増加 .
Favour of Fortune	幸運		1セッション中1回,ダイスを振りなおして好きなほうの結果を適用できる.追加成長させると,回数が1回ずつ増える .
Fell-handed	死の手	Armed Combat 6+	特定種類の敵への攻撃に+1 .追加成長で種類を拡大するか,2回分の成長で,修正を+1(最大+3)する .

Foresighted	予言	Wits 12+, Wisdom 5+	1セッションに1回，予言ができる．GMの許可が必要．
Friends	友人		特定の町やグループからの情報収集での Inquire 判定に+4．追加成長で修正を+2(最大+8)，もしくはグループを追加．
Furtive	ごまかし		隠れる，小物を隠す判定に+1．
Gift of Tongues	多言語会話	言語 2 種類(1つは non-native 言語) 4+	すべての Language に+3．
Hammerhand	鉄の拳		素手のときダメージボーナスを2倍にする．
Hardy	苦痛耐性	Vitality 6+	負傷ペナルティを2軽減．
Healing Hands	癒しの手		Healing+5．負傷2段階につき1レベル疲労．疲労判定目標値は8+負傷段階×2．
Hoard	財力		50sp 相当の財産．成長1段階ごとに10倍．
Honey-tongued	話し上手		友好的な会話での社会判定+2．+2ずつ+8まで成長可能．
Honour's Insight	洞察力		騙そうとする行動への抵抗で，Wisdom, Insight に+2．+2ずつ+8まで成長可能．
Incorruptible	高潔		Corruption 抵抗+4．+2ずつ+8まで成長．
Indomitable	不屈		拷問，尋問，威圧への抵抗+4．+2ずつ+8まで成長可能．
Keen-eared	鋭敏聴覚	Perception 6+	Observe (Listen) +2．
Keen-eyed	鋭敏視覚	Perception 6+	Observe (Spot) +2．
Keen-nosed	鋭敏嗅覚	Perception 6+	Observe(Smell) ， Track(Scents) 判定 +2 ． Track(Scents) のみ，+2ずつ+8まで成長可能．
Lion-hearted	勇猛		Courage を負傷減少に使用可能．1点につき 1d6+Vitality 修正(最低2)．
Night-eyed	暗視		暗闇ペナルティを2軽減．1段階成長させると5軽減(闇によるペナルティがなくなる)．
Quick-draw	高速準備	Nimbleness 6+, 武器技能 1+	個人用武器や矢を行動コスト0で準備できる．複数人が Quick-draw を持っているときは，レベルが高いほうが早い．同レベルのときは準備速度が重要なときは，Swiftness で対決．
Rank	地位	相応の地位	Rank 1: 領主や部族の長．Rank 2: 有力領主．Rank 3: 王子や軍のトップ．Rank 4: 王．軍勢や財力は Command, Hoard が別途必要．
Resolute	決意		Stamina, Willpower+1 .+1ずつ+4まで成長可能．
Stern	厳格		いかめしい，厳格な振る舞いが役立つ Debate, Intimidate で+2．+2ずつ最大+8まで成長可能．

			GM が望むなら , それ以外の社会判定に-1 .
Strong-willed	意志力		Willpower+2 . +2 ずつ+8 まで成長可能 .
Swift Recovery	高速治癒	Vitality 9+	普通の人 の 2 倍速で負傷が治る .
Tireless	疲れ知らず		Stamina+4 . +2 ずつ+8 まで成長可能 .
Travel-sense	方向感覚		常に方角がわかる . 行ったことのある場所へどう行ったらいいかがわかる . 判定不要 .
Two-handed Fighting	二刀流	Nimbleness 6+	1 ラウンドに 1 回 , 逆腕に持った武器で攻撃可能 .
Valiant	勇壮	Bearing 9+	1 セッション中 1 回 , 目標値 10 の Bearing 判定に成功すると , そのシーンだけで , ヒロイックな行動に使用可能な Courage を 2 点得る .
Valour	勇氣		恐怖への抵抗に+4 . +2 ずつ+8 まで成長可能 .
Wakefulness	不寝番	Vitality 6+	最大で Stamina 値と同じ日数まで眠らなくてよい . 1 日眠らないごとに 1 段階疲労し , この疲労は眠らない限り回復しない .
Warrior's Heart	戦士の気力		戦闘関連 (魔法含む) では Stamina+4 . +2 ずつ+8 まで成長可能 .
Warwise	戦術		戦闘技能 (Siegecraft, Armed/Ranged/Unarmed Combat) +1 . +1 ずつ+3 まで成長可能 .
Wary	用心深さ		イニシアチブの Swiftness+3 .
Weapon Mastery	専門武器	Armed Combat 4+	選択した分野の武器を使うとき+3 .
Wise	知恵		Lore , Wisdom+1 . +1 ずつ+4 まで成長可能 .
Woodcrafty	森林知識		自然関連の Survival, Track, Weather Sense, Stealth などに+1 . +1 ずつ+4 まで成長可能 .

Flaw Name	日本語名	効果
Arogant	尊大	Courage を社会判定に使用できない。
Battle-fury	狂戦士	Courage を 1 点消費しない限り，降伏や撤退はできない。2 レベルにすると，必ず敵に止めをさすようになり，3 レベルにすると自分以外の全員を倒すまで戦いをやめることはできない。
Code of Honour	体面	嘘をつかない，気付いてない敵を攻撃しない，などのルールを厳密に守る。ルールを少しでも破ったら，他のキャラクターは，Renown 判定に+2 ボーナスを受けて，それを知ることができる。
Craven	臆病	戦闘や脅迫(達成値 10 以上の Intimidate)に対して必ず怯える。行動には Courage 1 点が必要。
Crippled Wound	不具	足や腕など，特定部位が使えない。足なら移動速度が半分，片目なら射撃に-5 など，具体的ペナルティを GM と相談して決めること。
Dark Secret	秘密	知られると大きな害を受ける秘密。かつて卑怯な振る舞いをしたこと，他人の妻に想いを寄せていること，先祖を偽っていることなど。
Dullard	うすのろ	Lore 判定での Courage 効果を-1 する。
Dull-eared	難聴	大声で話してもらわないと言葉が聞こえない。Observe (Hear) -2。
Dull-eyed	弱視	目が非常に悪い。Observe(Spot)-2。
Duty	義務	義務の履行を損なうような社会判定-5。内容については GM と相談。
Enemy	敵	キャラクターを殺す・妨害するような敵を設定する。内容については GM と相談。各セッション，1d6 で 1 なら出現する。
Fealty	忠義	主君に従う。主君に逆らった場合，罰せられる可能性があり，また，不実を知っているキャラクターへの社会判定-10。内容については GM と相談。
Fey	死にたがり	死ぬことを望んでいる，あるいは，死を避けようとしめない。危険な敵や障害を回避するには，Courage を 1 点消費すること。
Grasping	貪欲	金が手に入るときは，必ずそうすること(たとえば落ちてたら拾う)。抵抗するには Courage を 1 点消費する。
Hatred	憎悪	憎悪の対象となっている(本来なら友好関係を築ける)相手への社会判定に-10。Courage を 1 点消費すると，一時的に無視できる。
Oath	誓約	誓いを履行できるときは，どんな代償を支払っても実行すること。内容は GM と相談。
Proud	高慢	侮辱に耐える，助言や勧告を受け入れるには Courage が 1 点必要。
Reckless	無謀	物理・肉体判定の Courage 効果を-1。このキャラクターを思いとどまらせるための判定に-5。
Rival	好敵手	能力も名声も少なくとも互角な人物を指定する。相手は，キャラクターに直接的には危害は及ぼさないが，恥をかかせたりしようとしてくる。通常は，セッションごとに，1d6 で 1 なら出現するが，成長させると，1d6 で 1-2 で出現するようになる。この成長のみ，2 点分の Flaw として扱う。

Slow Recovery	低速治癒	普通の人の中の半分の速度でしか負傷が回復しない。
Stiff-necked	強情	一度決めたことに口を出されたり、命令を出されたら必ず抵抗する。 従う場合は Courage を 1 点消費すること。
Weak	軟弱	負傷による行動ペナルティを-2 余分に受ける。
Weak-willed	弱い意志	Willpower に-2 . -2 ずつ-8 まで成長可能。