

Dwarves ドワーフ

Animal Aversion(動物嫌い): Ride 技能など動物に関連した判定に-2 のペナルティ .

Craftsmanship: Smithcraft と Stonecraft に+2 のボーナス .

Firestarting: たとえ雨天の中でも火をつけることができる . 関連した Survival 判定に+2 のボーナスを得る .

Hardness of Body: 疲労判定において , Stamina に+2 のボーナスを得る .

Hardness of Mind: Intimidate や , その他の威圧に対する抵抗判定で , Willpower に+2 のボーナスを得る .

Healthy: 病気に抵抗する判定で , Stamina などに+6 のボーナスを得る .

Stout: ドワーフはサイズとしては Small として扱われるが , 頑健なために 5 段階の負傷レベルを持つ (サイズによって負傷段階が減らない).

Elves / The Noldor ノルドオル・エルフ，光のエルフ，上のエルフ

Noldorin Lore: Smithcraft または Lore 一種類に+2 のボーナスを得る．キャラクター作成時に，どのスキルに適用するかを決めること．

Inner Light: 闇の力に抵抗する際のすべての判定に+4 のボーナスを得る．この中には，ナズグルの恐怖に耐える，サウロンの配下を威圧する，邪悪な魔術に抵抗する，といった行動が含まれる．ただし，オークや人間と戦う際の判定などは含まれない．エルフが西方から中つ国へ戻った後に生まれた者たちは，この能力を持たない．PC は西方から戻ってきた者たちの一人と仮定している．

The Art: 魔法に関連した判定に+2 のボーナスを得る．その中には，魔法を使ったときの疲労判定や，魔法が成功したかどうかの判定，そのほか，GM が認めたものを含む．加えて，Craft スキルを使った際，わずかだが便利な魔法の力を物品に込めることができる．これは Craftsman の特技 Enchantment に相当する．Craft スキルが 6 以上必要だが，エルフでない Craftsman が作る品よりも強力なものを作ることができる．もちろん，エルフの Craftsmanga 作る Masterwork の場合はさらに強力となる．この能力を使えるかどうかは，GM の判断に従う．

Beast-Skill: エルフは動物，特にワシと馬とは親しい関係にある．彼らと会話し，感じていることや考えていることを知ることができ，必要なときに彼らを呼び寄せることができる．Ride および動物に関連したスキルに+4 のボーナスを得る．

Comfort: エルフは悪天候によってまったく影響を受けず，それによって被害（技能判定へのペナルティ，ダメージ，病気など）を被ることもない．

Elven Form: すべてのエルフは Fair edge を無条件で獲得する．

Elven-sense: 邪悪，古代の悲劇，暗黒の脅威の存在といったものを感じ取ることに長けている．Sense Power の魔法と同等に扱う．

Elven-Sleep: エルフは他の種族のように眠らず，静かにくつろいで．精神を遊ばせることによって疲労を回復する．1 時間の静かな休息で，完全に疲労を回復する．

Farsightedness: 他の種族に比べて遠目がきく．さえぎるものさえなければ，10 リーグ(約 50km)先にいる騎兵の数を数えることさえできる．

Ghost-Scorn: 人間の幽霊に恐怖を感じない．また，それが作り出したいかなる恐怖の影響も受けない．

Lightfootedness: エルフは静かに，すばやく移動できる．また，積もった雪の上や木の枝の上なども普通に移動できる．加えて，優れたバランス感覚もっており，細い枝の上からでもほとんど落ちることがない．Run 判定に+4 のボーナスを得る．また，Stealth 判定に+4 のボーナスを得て，走ってもそれによるペナルティを受けない．エルフを追跡する Track 判定は-4 のペナルティを受ける Acrobatics(Balance)に+4 のボーナスを得る．

Swift Healing: エルフは Swift Recovery edge と同等の優れた治癒力を持つ．加えて，病気になることはない．

Elves / The Sindar シンダアル, 灰色エルフ

Musical Gifts: Perform 判定に+2 のボーナスを得る .

The Art: 魔法に関連した判定に+2 のボーナスを得る . その中には , 魔法を使ったときの疲労判定や , 魔法が成功したかどうかの判定 , そのほか , GM が認めたものを含む . 加えて , Craft スキルを使った際 , わずかだが便利な魔法の力を物品に込めることができる . これは Craftsman の特技 Enchantment に相当する . Craft スキルが 6 以上必要だが , エルフでない Craftsman が作る品よりも強力なものを作ることができる . もちろん , エルフの Craftsman が作る Masterwork の場合はさらに強力となる . この能力を使えるかどうかは , GM の判断に従う .

Beast-Skill: エルフは動物 , 特にワシと馬とは親しい関係にある . 彼らと会話し , 感じていることや考えていることを知ることができ , 必要なときに彼らを呼び寄せることができる . Ride および動物に関連したスキルに+4 のボーナスを得る .

Comfort: エルフは悪天候によってまったく影響を受けず , それによって被害 (技能判定へのペナルティ , ダメージ , 病気など) を被ることもない .

Elven Form: すべてのエルフは Fair edge を無条件で獲得する .

Elven-sense: 邪悪 , 古代の悲劇 , 暗黒の脅威の存在といったものを感じ取ることに長けている . Sense Power の魔法と同等に扱う .

Elven-Sleep: エルフは他の種族のように眠らず , 静かにくつろいで . 精神を遊ばせることによって疲労を回復する . 1 時間の静かな休息で , 完全に疲労を回復する .

Farsightedness: 他の種族に比べて遠目がきく . さえぎるものさえなければ , 10 リーグ (約 50km) 先にいる騎兵の数を数えることさえできる .

Ghost-Scorn: 人間の幽霊に恐怖を感じない . また , それが作り出したいかなる恐怖の影響も受けない .

Lightfootedness: エルフは静かに , すばやく移動できる . また , 積もった雪の上や木の枝の上なども普通に移動できる . 加えて , 優れたバランス感覚もっており , 細い枝の上からでもほとんど落ちることがない . Run 判定に+4 のボーナスを得る . また , Stealth 判定に+4 のボーナスを得て , 走ってもそれによるペナルティを受けない . エルフを追跡する Track 判定は-4 のペナルティを受ける Acrobatics (Balance) に+4 のボーナスを得る .

Swift Healing: エルフは Swift Recovery edge と同等の優れた治癒力を持つ . 加えて , 病気にかかることはない .

Elves / The Silvan Elves シルヴァン・エルフ

Woodsy: Survival, Track, Weather Senseのうち、好きな技能ひとつに+2のボーナスを得る。キャラクター作成時に、どのスキルに適用するかを決めること。

The Art: 魔法に関連した判定に+2のボーナスを得る。その中には、魔法を使ったときの疲労判定や、魔法が成功したかどうかの判定、そのほか、GMが認めたものを含む。加えて、Craft スキルを使った際、わずかだが便利な魔法の力を物品に込めることができる。これは Craftsman の特技 Enchantment に相当する。Craft スキルが6以上必要だが、エルフでない Craftsman が作る品よりも強力なものを作ることができる。もちろん、エルフの Craftsman が作る Masterwork の場合はさらに強力となる。この能力を使えるかどうかは、GMの判断に従う。

Beast-Skill: エルフは動物、特にワシと馬とは親しい関係にある。彼らと会話し、感じていることや考えていることを知ることができ、必要なときに彼ら呼び寄せることができる。Ride および動物に関連したスキルに+4のボーナスを得る。

Comfort: エルフは悪天候によってまったく影響を受けず、それによって被害（技能判定へのペナルティ、ダメージ、病気など）を被ることもない。

Elven Form: すべてのエルフは Fair edge を無条件で獲得する。

Elven-sense: 邪悪、古代の悲劇、暗黒の脅威の存在といったものを感じ取ることに長けている。Sense Power の魔法と同等に扱う。

Elven-Sleep: エルフは他の種族のように眠らず、静かにくつろいで。精神を遊ばせることによって疲労を回復する。1時間の静かな休息で、完全に疲労を回復する。

Farsightedness: 他の種族に比べて遠目がきく。さえぎるものさえなければ、10リーグ(約50km)先にいる騎兵の数を数えることさえできる。

Ghost-Scorn: 人間の幽霊に恐怖を感じない。また、それが作り出したいかなる恐怖の影響も受けない。

Lightfootedness: エルフは静かに、すばやく移動できる。また、積もった雪の上や木の枝の上なども普通に移動できる。加えて、優れたバランス感覚も持っており、細い枝の上からでもほとんど落ちることがない。Run 判定に+4のボーナスを得る。また、Stealth 判定に+4のボーナスを得て、走ってもそれによるペナルティを受けない。エルフを追跡する Track 判定は-4のペナルティを受ける Acrobatics(Balance)に+4のボーナスを得る。

Swift Healing: エルフは Swift Recovery edge と同等の優れた治癒力を持つ。加えて、病気にかかることはない。

Hobbits / Fallohides , Harfoots, Stoors ホビット

Six Meals a Day: すべてのホビットは Craft (Cooking) に +3 のボーナスを得る .

Small Folk: ホビットは小さいので , 負傷段階が 4 段階しかない .

Soft-Footed: ホビットは身軽で , すばやく隠れることができ , Stealth 判定に+4 のボーナスを得る . また , ホビットに対する Track 判定は-2 のペナルティを受ける

Sure at the Mark: ホビットの投擲・射撃の正確さは伝説的と言われており , Ranged Combat 判定に+2 のボーナスを得る .

Tough as Old Tree-roots: 威圧や支配に対して強い抵抗力を持つ . Corruption に抵抗する際 , Willpower に+2 のボーナスを得る .

Men / The Dunedain, The Middle Peoples, Men of Darkness, The Wild Men

Adaptable: Stamina, Swiftmess, Willpower のどれかひとつに+2 のボーナスを得る . どれに当てるかはキャラクター作成時に決定すること .

The Dominion of Man: 人間は様々な問題に対処する力を持つ . Courage に + 1 する .

Skilled: 種族スキルと特徴を取得した後 , 好きなスキルを+2 ポイント追加する . あるスキルに+2 でも二つのスキルに+1 ずつでもよい .

The Wild Men のみ: Survival, Track, Weather-sense, Woodcrafty スキルなどに+2 のボーナスを得る .