

Edges [Accurate – Dodge]

Accurate [Ranged Combat 4+]

Ranged Combat で使用する武器の専門分野を選び，+3 のボーナスを得る．

Ally 縁者, 同盟者

GM と相談して，縁者ないし同盟者を設定する．彼（あるいは彼女）の助けを得るために必要な社会判定に+5 のボーナスを得る．

Ambidextrous 両手きき [Nimbleness 6+]

逆腕での行為によるペナルティが通常-8 なのに対し，-4 になる．複数行動のペナルティは通常通り．
成長可能: 1 度成長させると，逆腕でのペナルティを完全に消すことができる．

Armour of Heroes

鎧を装備していないとき，2 点分の鎧を身に付けているのと同等の扱いになる．鎧を装備するとこの恩恵は失われる．盾は使用可能．

Bold [Bearing 6+]

肉体・物理判定に関して Courage を使用した場合のボーナスが，通常+3 のところが+5 になる．

Charmed Life

1 セッションに 1 回だけ，負傷レベルが進行するようなダメージを受けたときに，目標値 10 の Vitality 判定を行う．成功した場合，負傷レベルが減少せず，負傷レベルが減少する直前の 1 点前で負傷が止まる．

成長可能: 1 度だけ成長させて，Vitality 判定の目標値を 5 にできる．

Command [取得したい Command と同レベルの Rank(GM の許可があれば別)]

150 人までのグループの指揮ができる．

成長可能: (Command 2) 1000 人まで (Command3)5000 人まで (Command4)5000 人以上の部隊を率いることができる．

Craftmaster

Craft, Smithcraft, Stonecraft 全てに+2 のボーナス．

Curious [Wise 6+]

Lore および Search の判定に Courage を使用した場合，通常+3 のところが+5 のボーナスとなる．

Dodge [Nimbleness 9+]

回避判定に+3 のボーナス．

Edges [Doughty – Fell-handed]

Doughty 勇猛 [Strength 9+]

Strength 判定および Strength ベースのスキル判定に+1 の修正を受ける。

Elf-friend [エルフのために何らかの行動をしたことがある者のみ]

エルフがそのキャラクターを知っているかを判定する際に **Renown** に+2 のボーナスを得る。また、エルフに対する、友好的な社会技能の判定に+1 のボーナスを得る。この特典は責任を伴い、ふさわしくない振る舞いに対しては、この特徴は取り消される。

GM は、望むならこの技能の他の種族に対する変形版を作ってもよい。たとえばドワーフやロヒアリムなど。

Eloquent 雄弁

Debate , **Persuade** 判定をするときに+2 のボーナスを得る。

Fair 美人 [Bearing 6+]

Persuade(Charm)判定に+4 のボーナスを得る。適切と GM が判断した場合には、**Inspire** 判定にも同様のボーナスを得る。

Faithful 信義, 誠実

特定の人物一人, グループまたは地域を選択する。選んだものへの攻撃を食い止めるための防御行動, あるいは直接脅威となるような存在への攻撃, 恐怖への抵抗に+1 のボーナスを得る(各々の状況が該当するかは GM が判断する)。しかし, 対象を守ろうとする行動への誘惑に弱くなり, 対象に関連した **Corruption** への抵抗判定に-1 のペナルティを受ける。

成長可能: 1 回成長するごとに, 恐怖への抵抗判定に+1 のボーナスを得る。**Corruption** に対する抵抗判定に-1 のペナルティを得る。

Favour of Fortune

1 セッション中に 1 回だけ, どのようなロールであっても, ダイスの振り直しを行って好きなほうの結果を適用できる。

成長可能: 1 回の成長で, 追加の振り直しチャンスを 1 回得る。

Fell-handed [Armed Combat 6+]

特定種類の敵への攻撃に対して+1 のボーナスを得る。ここでの特定種類とは, 種族よりも一段階下の分類を指す。たとえば, ウルク, ゴンドール人, 灰色エルフなどである。

成長可能: 1 回の成長でグループを特定の種族全体に拡大し, さらにもう 1 回の成長ですべての敵に拡大できる。また, 2 回分の成長を支払うことで得られるボーナスを+1 することができる。

Edges [Forsighted – Honey-tongued]

Forsighted [Wits 12+, Wisdom 5+]

1セッション中に1回だけ、予言ができる。Wits で目標値 12 の判定を行い、成功すると短い抽象的なビジョンを見ることができる。この能力の取得には GM の許可が必要。

Friends

ある場所（町など）やグループを選択し、そこに多くの友人を持つことができる。彼らからの情報収集を行う際の **Inquire** 判定に+4 のボーナスを得る。基本的にそれ以上の助けは得られない。

成長可能: 1回の成長で、判定への修正値を+2する（最大+8まで）。他のグループに対して拡張してもよい。

Furtive

Conceal, Legerdemain, Stealth など、隠れる、小物を隠す判定に+1のボーナスを得る。

Gift of Tongues [二種類以上の言語を 4+、一方はその種族に non-native な言語]

すべての **Language** 判定に+3のボーナスを得る。

Hammerhand [Strength 8+]

素手で戦っているときのダメージ計算で、**Strength** ボーナスを2倍に計算する。

Hardy [Vitality 6+]

負傷によるペナルティを2軽減する。

Healing Hands

Healing 判定に+5のボーナスを得る。治療を行うとき、負傷段階2につき1レベル疲労するかどうか、**Stamina** 判定を行う。目標値は、基本値 8+ 負傷段階1につき2となる。たとえば、**Near Death** からの治療に対しては目標値 18 の疲労判定を行う。

Hoard

財力: 50sp 相当の財産を持つ。貨幣でもよいが、多くの場合は宝石や装飾品といった金以外のものとなる。GM と相談して決定すること。

成長可能: 財産の量を増やせる。(Hoard 2) 500sp 以下。(Hoard 3) 5,000sp 以下。(Hoard 4) 50,000sp 以下。(Hoard 5) 50,000sp 以下の財産を所有する。

Honey-tongued

友好的な会話が役立つ社会判定に+2のボーナスを得る。多くの **Debate** や **Persuade** 判定には適用できるが、**Intimidate** には適用できない。

成長可能: 1段階の成長ごとにボーナスを+2する。最大で+8まで成長可能。

Edges [Honour's Insight – Quick-draw]

Honour's Insight

キャラクターを騙そうとする行動（たとえば Persuade(Fast Talk); 言いくるめ）を妨げるための Wisdom および Insight の判定に+2 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長ごとにボーナスを+2 する。最大で+8 まで成長可能。

Incorruptible 高潔

Corruption への抵抗時, Willpower に+4 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長ごとにボーナスを+2 する。最大で+8 まで成長可能。

Indomitable 不屈

拷問, 尋問, 威圧への抵抗に対して Willpower に+4 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長ごとにボーナスを+2 する。最大で+8 まで成長可能。

Keen-eared [Perception 6+]

Observe(Listen)判定に+2 のボーナスを得る。

Keen-eyed [Perception 6+]

Observe(Spot)判定に+2 のボーナスを得る。

Keen-nosed [Perception 6+]

Observe(Smell)と Track(Scent)の判定に+2 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長ごとに Track(Scent)判定に対するボーナスを+2 する。最大で+8 まで成長可能。ただし, Observe(Smell)への修正は増加しない。

Lion-hearted

Courage を, 負傷を避けるために使用することができる。ダメージが決定された直後に使用を決定すること。1点の消費で 1d6+Vitality modifier 点(ただし最低2点)のダメージを減らすことができる。ダメージをマイナスまで減らしても, 既に受けている負傷が治ることはない。

Night-eyed

暗闇の中のものを見るためのペナルティを2減らす。たとえば, 完全な暗闇での-5ペナルティを-3まで減らすことができる。

成長可能: 1段階成長させることができ, ペナルティを5減らせるようになる。

Quick-draw [Nimbleness 6+, Armed Combat or Ranged Combat 1+]

個人用の武器を即座に準備状態にすることができる。複数人が Quick-draw を持っていて, その順番を決めるときは, レベルが高いものが先となり, 同じレベルでは Swiftness 判定で決定する。

成長可能: 他の Quick-draw の持ち主より早く武器を準備するために, Quick-draw を成長させることができる。

Edges [Rank – Valiant]

Rank [特定の集団の中での地位を持っていること]

Noble の特技や Command の取得などに必要 . ただし , これ自体では軍隊や財産を得ることはできない . それぞれ Command や Hoard が必要となる . Rank 1 では領主や部族の長といった存在となる .

成長可能: 目安としては , (Rank 2) 有力な領主 , (Rank 3) 王子や軍のトップ , (Rank 4) 王となる .

Resolute 強い意志

Stamina と Willpower 判定に+1 のボーナスを得る .

成長可能: 1 段階の成長でボーナスをさらに+1 する . 最大+4 まで成長可能 .

Stern

いかめしい , あるいは厳格な振る舞いが役立つ Debate や Intimidate の社会判定で , +2 のボーナスを得る . GM は , それ以外の社会判定で , -1 のペナルティを課してよい .

成長可能: 1 段階の成長でボーナスをさらに+2 する . 最大+8 まで成長可能 .

Strong-willed

Willpower 判定に+2 のボーナスを得る .

成長可能: 1 段階の成長でボーナスをさらに+2 する . 最大+8 まで成長可能 .

Swift Recovery [Vitality 9+]

自然治癒の速度が通常の倍の速度になる . 他の人が 1 点治るところで 2 点治る .

Tireless

疲労への抵抗判定で Stamina に+4 のボーナスを得る .

成長可能: 1 段階の成長でボーナスをさらに+2 する . 最大+8 まで成長可能 .

Travel-sense

常に方角を見失うことがなく , また既に行ったことがある場所へどう行ったらいいかを知ることができる . これに判定は必要ない .

Two-handed Fighting [Nimbleness 6+]

両手にひとつずつ武器を持って戦える . 1 ラウンドに 1 回 , 逆腕に持った武器でペナルティなしで攻撃できる .

Valiant 勇壮 [Bearing 9+]

目標値 10 の Bearing 判定を行い , 成功すると+2 の Courage を得る . 得られたこのポイントは , そのシーンが終わるまでに使用しなくてはならず , またヒロイックな行動の判定でしか使用できない . GM が許可しない限りは , 1 セッション中に 1 回しか使用できない .

Edges [Valour – Woodcrafty]

Valour 勇気

恐怖に抵抗する際、Willpower に+4 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長でボーナスをさらに+2 する。最大+8 まで成長可能。

Wakefulness [Vitality 6+]

Stamina の値と同じ日数まで、眠らずにいらることができ、疲労は休憩で回復できる。ただし、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

戦闘に関連した疲労判定では Stamina に+4 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長でボーナスをさらに+2 する。最大+8 まで成長可能。

Warwise

戦闘関連スキルに+1 のボーナスを得る。具体的には、Siegecraft, Armed Combat, Ranged Combat, Unarmed Combat である。

成長可能: 1段階の成長でボーナスをさらに+1 する。最大+3 まで成長可能。

Wary 用心深さ

イニシアチブを決定するときの Swiftess 判定に+3 のボーナスを得る。

Weapon Mastery [Armed Combat 4+]

武器の専門をひとつ選び、その武器を使うときに+3 のボーナスを得る。

Wise

すべての Lore と Wisdom の判定に+1 のボーナスを得る。

成長可能: 1段階の成長でボーナスをさらに+1 する。最大+4 まで成長可能。

Woodcrafty 森林知識

自然に関連するスキルに+1 のボーナスを得る。たとえば、Survival, Track, Weather Sense, また自然の地形の中で使用する Stealth などである。

成長可能: 1段階の成長でボーナスをさらに+1 する。最大+4 まで成長可能。

Flaws [Arrogant – Dull-Eyed]

Arrogant 傲慢, 尊大

Courage を社会判定に使用できない。

Battle-fury 戦闘での熱狂

Courage を1点消費しない限り, どんな状態になっても, 降伏や撤退はできない。

成長可能: (Battle-fury 2) Courage を1点消費しない限り, 倒した敵に止めをさす。(Battle-fury 3)

Courage を1点消費しない限り, 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

嘘をつかない, 気付いてない敵を攻撃しない, といった特定のルールを厳密に守ろうとする。このルールを少しでも破られた場合, 他のキャラクターは Renown 判定で+2 のボーナスを得て判定することで知ることができる。

Craven 臆病

戦闘になったり, 何らかの脅威に出会ったとき (達成値 10 以上の Intimidate など) は必ずおびえてしまう。Courage を1点消費しない限り, 通常の行動は取れない。

Crippled Wound

GM と話し合っって, 傷の場所と効果を決めること。たとえば, 足なら移動速度を半分にする, 腕の傷なら一方の腕がまったく使えない, 片目ならすべての射撃に-5 のペナルティを受けるなど。

Dark Secret

他人に知られたくない, 知られると大きな害を受けるような秘密を持つ。内容については GM と話し合うこと。サルマンの変節は Dark Secret のひとつだが, 英雄にふさわしいものではない。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, といったことでもよい。

Dullard うすのろ

学習などに頭脳を使うことに向いていない。Courage を Lore 判定に使っても, ボーナスが本来の+3ではなく+2しか得られない。

Dull-eared

耳が悪く, 大声で話してもらわないと言葉を聴くことができない。Observe(Hear)に-2のペナルティを受ける。

Dull-eyed

目が悪く, 他の人が見えるものが見えない。Observe(Spot)に-2のペナルティを受ける。

Flaws [Duty – Proud]

Duty 義務，任務

義務の履行を損なうような社会判定に対しては-5のペナルティを受ける。Nobleの多くは、その地位に応じたDutyを持っていることが多い。内容についてはGMと相談。

Enemy

特定の一人，あるいは小さなグループを敵に設定する。内容についてはGMと相談。GMは、セッションごとに、通常は6分の1程度の確率でその敵を出現させる。敵は、キャラクターを殺すあるいは妨害するために、様々な行動を取る。

Fealty 忠義

主君を持ち、その命令に従う。内容についてはGMと相談。それを破った場合、主君はキャラクターを罰することがある。また、その不実を知っている人間に対する社会判定に-10のペナルティを受ける。

Fey 死にたがり

絶望にとらわれ、死ぬことを望んでいる。あるいは、少なくとも、死を避けようとしなない。危険な敵や障害（ナズグルやモリア坑道の踏破など）にぶつかったとき、Courageを1点消費しない限り、挑戦しなければならない。

Grasping 貪欲

金や富を集めようとする。たとえば、金が落ちてたら必ず拾う。抵抗するにはCourageを1点消費しなければならない。他の場合も、手に入れられるときはそうすること。

Hatred 憎悪

特定の人物，あるいは人々を憎んでいる。普通なら友好的な関係を築けるはずの人々に対してしか取得できない。たとえば、闇の眷属に対しては誰もが必ず敵対するので、Hatredの対象にはできない。Courageを1点消費しない限り、憎悪の対象となっている人々に対する社会判定で-10のペナルティを受ける。

Oath 誓約

強い誓いに縛られている。内容についてはGMと相談。もし誓いを履行できるときは、どんなコストを支払ってでも、それを実行しなければならない。もし誓いを守らなければ、誓った相手はそれによって呪いをかけたり、相手がそのような能力を持たなくとも、悲惨な運命が降りかかることになる。

Proud 高慢

侮辱や嘲りに耐えられず、他人の助言なども聞き入れない。侮辱などを受けたら、Courageを1点消費するか、怒らなければならない。怒った場合は適切な形でやり返すこと。その侮辱を訂正させるだけでもよいし、相手を攻撃してもよい。また、能力や勇気に関して馬鹿にされた場合は、どんなに無謀なことであっても、相手が示した行為に挑戦しなければならない。強く助言や勧告を受けた場合は、1点Courageを消費してそれを受け入れるか、さもなければ無視すること。

Flaws [Reckless – Weak-willed]

Reckless 無謀

計画を練ったり、準備するための時間や努力を軽視する。物理・肉体判定において Courage を消費した場合、本来+3 のボーナスが+2 になる。また、このキャラクターを思いとどませるための判定に-5 のペナルティを与える。

Rival

GM と相談して、能力も名声も少なくとも互角であるような人物をライバルとして指定する。その相手は、通常なら友好的な関係を築けるものでなければならない、たとえば同じ主君に仕えている、同じ部隊に所属するなど。GM は、セッションごとに、通常は 6 分の 1 程度の確率でライバルを出現させる。ライバルは、キャラクターを物理的に危害を加えたりはしないが、恥をかかせたりする程度の範囲で邪魔をしてくる。

成長可能: ライバルの出現率を高くすることができる (1d6 で 1-2 なら出現)。通常は 1 つの Flaw は 1 ポイントに相当だが、この成長に関しては 2 ポイント分に相当する。

Slow Recovery

負傷や病気からの治る速度が遅い。他の人が 2 点回復する間に 1 点しか回復しない。

Stiff-necked

他人に従うことを拒む。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

負傷による行動ペナルティを-2 余分に受ける。

Weak-willed

Willpower 判定に-2 のペナルティを受ける。

成長可能: 1 段階の成長でさらに-2 のペナルティを受ける。最大-8 まで成長可能。