

Warrior (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inspire, Intimidate, Ride

[Nim] Armed Combat, Ranged Combat, Stealth, Unarmed Combat

[Per] Observe, Survival

[Str] Climb, Jump, Run

[Wit] Healing, Siegemcraft, Track

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加するごとにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Warrior]

Armed Combat +3, Healing +1, Inspire +1, Intimidate +1, Observe +2,
Ranged Combat +3, Ride +2, Siegemcraft +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Bold, Command, Valiant, Warrior's Heart, Warwise

[Bowman]

Armed Combat +1, Healing +1, Jump +1, Observe +3, Ranged Combat +3,
Ride +2, Run +1, Siegemcraft +1, Survival +1, Track +1,
edge を次のうち 1 つ: Accurate, Armour of Heroes, Quick-draw, Valiant, Warwise

[Horseman]

Armed Combat +3, Healing +1, Inspire +2, Intimidate +2, Observe +2,
Ranged Combat +1, Ride +3, Siegemcraft +1, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Bold, Fell-handed, Honour's Insight, Warrior's Heart, Warwise

[Scout]

Armed Combat +2, Healing +1, Observe +3, Ranged Combat +2, Ride +2,
Stealth +3, Track +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Command, Resolute, Warrior's Heart, Warwise, Woodcrafty

[Sentinel] (sentinel: 衛兵, 歩哨)

Armed Combat +3, Intimidate +2, Observe +3, Ranged Combat +2,
Ride +1, Run +1, Siegemcraft +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Keen-eared, Keen-eyed, Night-eyed, Wakefulness, Wary

[Shirriff] ホビット専用 : ホビット庄の平和を守る保安官 .

Armed Combat +2, Intimidate +1, Observe +3, Ranged Combat +3, Run +3,
Stealth +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Accurate, Dodge, Friends, Keen-eared, Keen-eyed

Warrior (2/2)

特殊能力

Battle-Hardened

Siegecraft 判定で Courage を使用した場合に得られるボーナスが、通常+3 のところが +5 になる。

Evasion [Nimbleness 6+]

敵の攻撃を回避する Swiftess 判定で ,3d6 を振り ,高い二つの目を取ることができる。

Favoured Weapon [Strength 6+, Nimbleness 8+]

Armed Combat , Ranged Combat , Unarmed Combat の特定武器分野一つを , さらに特定の武器種に専門化し , その武器を使うとき+2 ボーナスを得る。それ以外の武器を使うときは-4 ペナルティとなる。たとえば , Armed Combat: Blades を Long Sword に特化したなら , 他の Blades で使用する武器 (Dagger や Short Sword) に対してこのペナルティが課せられる。Armed Combat: Axe など , 異なる分野まではペナルティは及ばない。

成長可能: 1 回の成長で , 他の分野に対しても異なる「専門化」を行うことができる。このときも Armed Combat , Ranged Combat , Unarmed Combat のどれから取得してもよい (以前に取得したものに影響されない)。

Swift Strike [Nimbleness 6+, Armed Combat 8+]

1 ラウンドあたりのアクション回数が+1 されて 3 になる。

ただし , この追加アクションでは攻撃 (Ranged Combat は除く) または回避行動しか取ることはできない。

成長可能: アクション回数を+1 して 4 にできる。最大で 4 までしか成長しない。

Warrior-born [Strength 8+, Nimbleness 9+]

Courage を 1 点消費すると , 1 戦闘中すべての Armed Combat と Ranged Combat 判定に +2 のボーナスを得る。1 戦闘の範囲は GM が定める。

Rogue (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Persuade

[Nim] Acrobatics, Armed Combat, Craft, Games, Legerdemain,
Ranged Combat, Stealth, Unarmed Combat

[Per] Observe, Search, Survival

[Str] Climb, Jump, Run

[Wit] Appraise, Conceal, Guise

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加することによりスキルを +1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Rogue]

Appraise +1, Armed Combat +2, Climb +2, Conceal +2, Inquire +1, Jump +2,
Legerdemain +1, Observe +1, Stealth +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Dodge, Friends, Furtive, Night-eyed, Wary

[Burglar] (burglar: 住居侵入者, 夜盗)

Acrobatics +1, Appraise +3, Armed Combat +1, Climb +3, Jump +1, Legerdemain +1,
Observe +1, Search +1, Stealth +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Ambidextrous, Dodge, Furtive, Keen-eyed, Wary

[Outlaw] (outlaw: 無法者, 追放者, 山賊, 追いはぎ)

Armed Combat +3, Climb +2, Conceal +2, Observe +2, Ranged Combat +2,
Stealth +3, Survival +1, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Dodge, Friends, Hardy, Strong-willed, Tireless

[Lurker] (lurker: 潜伏する者, 密偵, スパイ)

Appraise +1, Conceal +2, Guise +2, Inquire +2, Legerdemain +1, Observe +3,
Persuade +1, Stealth +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Dodge, Friends, Furtive, Honey-tongued, Wary

[Pickpocket]

Appraise +2, Armed Combat +1, Conceal +2, Inquire +1, Legerdemain +3,
Observe +2, Run +1, Stealth +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Ambidextrous, Dodge, Friends, Furtive, Wary

Rogue (2/2)

特殊能力

Fleet-Footed [Nimbleness 6+]

Run 判定に+2 のボーナス。また、移動判定に関する物理的な要因によるペナルティを半分（端数切捨て）にする。

Lockpicking [Nimbleness 6+ または Legerdemain 6+]

特別な小道具を使って鍵開けを行う。Nimbleness または Legerdemain で判定。道具がないときは装備が欠けていることによる修正を受ける。

Lurking in Shadows

Stealth 判定で Courage を使用した場合に得られるボーナスが、通常+3 のところが+5 になる。

Scoundrel's Fortune

Rogue の職業スキルの判定において、1 回のセッションで1 回だけ、ダイスを振り直せる。振り直すときには+2 のボーナスを受け、良いほうの結果を適用する。
成長可能: 1 回成長させるごとに、振り直し回数が 1 回増える。

Sanctuary

特定の場所に隠れ家を持っていることにできる。隠れ家を発見するには、目標値 15 の Observe または Search の判定が必要。
成長可能: 1 回成長させるごとに、発見に必要な目標値を+5 できる。

Treacherous Blow [Nimbleness 8+, 他の Rogue Ability のうち 1 つ]

相手を不意打ちする技能。不意打ち可能であると GM が判断したタイミングで、Armed Combat 判定に+5 の修正を受ける。

Noble (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Inspire, Intimidate, Persuade, Ride

[Nim] Armed Combat, Craft, Ranged Combat

[Per] Observe

[Wit] Debate, Language, Lore

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . 最初に取得する edge は Rank でなければならない.

flaw を 1 個追加するごとにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) . Noble は通常 , Duty, Fealty, Oath などを持つ .

[Basic Noble]

Armed Combat +2, Debate +2, Inquire +1, Inspire +2, Intimidate +2,
Lore(分野 1 つ) +1, Observe +2, Persuade +1, Ride +2, , 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Command, Healing Hands, Hoard, Rank, Stern

[Gondorian Lord] ゴンドールの貴族

Armed Combat +3, Debate +2, Inspire +2, Intimidate +2,
Language: Quenya or Sindarin +1, Lore: History(Gondor) +1, Observe +1,
Persuade +1, Ride +2, , 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Command, Healing Hands, Hoard, Rank, Stern

[Eriadorian Gentry] エリアドールの名士

Debate +2, Inquire +1, Inspire +2, Intimidate +1, Language (自由に選択) +2
Lore(自由に選択) +2, Observe +2, Persuade +3, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Charmed Life, Friends, Hoard, Honey-tongued, Rank

[Leader of Folk]

Armed Combat +3, Inspire +2, Intimidate +2, Lore (自由に選択) +1, Observe +2,
Persuade +1, Ranged Combat +2, Ride +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Armour of Heroes, Command, Hoard, Rank, Stern

[Tribal Chieftan] 部族の首長, 長老

Armed Combat +2, Debate +2, Inquire +1, Inspire +2, Intimidate +2,
Lore(自由に選択) +1, Observe +2, Persuade +1, Ride +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Ally, Command, Hoard, Rank, Stern

Noble (2/2)

特殊能力

Courtier

説得力のある議論をするための技能。自分より上の立場の人間に対する Persuade, Debate 判定に+2 のボーナス。また、あるグループと 10 分以上会話して Insight 判定に成功すると(目標値は GM が設定。通常 15)グループ内の人間関係を推し測ることができる。

Cross-Order Skill

貴族の多くは、日常で必要としない技術や知識を学んでいる。職業スキルに含まれてないスキルを 1 つ選び、それを職業スキルとみなすことができる。

Deference [Bearing 6+, 適切な(GM 判断) Rank edge と Duty flaw]

自分の従者・領民に対して Inspire と Intimidate 社会判定に+2。それ以外の人々に対しては+1 ボーナス。

Domain [適切な(GM 判断) Rank edge と Duty flaw]

特定の城砦や街、王国などに対する権力を保持していることを表す。

Noble Mien [Bearing 6+]

貴族としての物腰、振る舞いを心得ていることを表す。立場が下の人物に対して、Inspire と Intimidate 判定で+2 のボーナスを得る。

Magician (1/2)

ホビットは魔術師になるのは推奨されない。

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Inspire, Intimidate, Persuade, Ride

[Nim] Craft

[Per] Insight, Observe, Search, Weather-sense

[Wit] Appraise, Debate, Healing, Language, Lore

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加するごとにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで)。

[Basic Magician]

Healing +1, Insight +1, Intimidate +2, Language (二種類自由に選択) +2 / +1,
Lore (二種類自由に選択) +3 / +2, Observe +2, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Armour of Heroes, Charmed Life, Curious, Strong-willed, Wise

[Wizard's Apprentice] 大魔術師の弟子

Debate +1, Healing +1, Inquire +1, Insight +1, Intimidate +2,
Language (二種類自由に選択) +1 / +1, Lore (二種類自由に選択) +3 / +1,
Observe +1, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Curious, Strong-willed, Valiant, Valour, Wise

[Student of the Secret Arts] 秘儀を学ぶ者

Debate +2, Intimidate +2, Language (二種類自由に選択) +2 / +1,
Lore (二種類自由に選択) +3 / +2, Observe +1, Persuade +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Ally, Curious, Honey-tongued, Rank, Strong-willed

[Travelling Magician]

Healing +1, Insight +1, Intimidate +1, Language (二種類自由に選択) +2 / +1,
Lore (二種類自由に選択) +3 / +2, Observe +2, Persuade +2, 職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Armour of Heroes, Charmed Life, Curious, Friends, Wise

[Tribal Magician] 部族の魔術師

Healing +1, Insight +1, Intimidate +2, Language (自由に選択) +1,
Lore (二種類自由に選択) +3 / +2, Observe +2, Persuade +2, Weather-sense +1
職業スキル自由配分 5,
edge を次のうち 1 つ: Curious, Friends, Hardy, Wise, Woodcrafty

Magician (2/2)

特殊能力

魔術師は、Spellcasting を最初に取得する必要がある。

Spellcasting

呪文取得ポイントを 5 点得る。これを消費して呪文を覚える（あるいは成長させる）。

成長可能: 1 回の成長で呪文取得ポイントを 5 点得る。

Dwimmer-Crafty [Spellcasting]

ある呪文を選んで、ダメージを+2 する、あるいは達成値に+2 修正を与える、疲労に対する Stamina 判定に+2 修正を受ける、のいずれかの効果を付加する。この選択は、この能力を取得する時点で決定し、後から変更はできない。

成長可能: 1 度の成長で 1 回分の強化を得る。他の呪文を強化してもよいし、ひとつの呪文に複数の強化を行ってもよい。

Sanctum [Spellcasting]

塔や洞窟などに特定の支配領域を持つ。Bearing 1 点につき 0.5 平方マイルまでの広さに限られる。

成長可能: 支配領域を 1 つ追加するか、既に持っている領域の広さを倍にする。

Sanctum Power [Spellcasting, Sanctum]

自分の支配領域 1 つに対し、気温の制御や天候の制御ができる。

成長可能: 複数の支配領域を持っている場合、こちらも複数取得する。

Spellcasting Method [Spellcasting]

呪文の三種類の行使方法のうち、2 種類目を取得する。

成長可能: 呪文の三種類の行使方法をすべて取得することができる。

Spell Specialty [Spellcasting]

特定の呪文系統に習熟する。攻撃判定や疲労判定も含むすべての判定に+2 のボーナス。

成長可能: 1 度の成長ごとに、他の呪文系統に対して習熟することができる。

Wizard's Heart [Sanctum]

強い持久力を持っていることを表す。魔法を使ったときの疲労判定に+2 のボーナス。

FAQ より補足: この能力は Sanctum からエネルギーを補充することによって実現されているため、Sanctum が前提条件となっている。

Barbarian (1/2)

エルフ , ドワーフ , ホビット , ドーナダンはこの職業を選択できない .

Strength, Vitality が 6 以上必要 .

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Mimicry, Ride,

[Nim] Armed Combat, Craft, Ranged Combat, Stealth, Unarmed Combat

[Per] Observe, Survival, Weather-Sense

[Str] Climb, Jump, Run, Swim

[Wit] Track

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加するごとにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Barbarian]

Armed Combat +2, Climb +1, Observe +2, Run +1, Stealth +3, Survival +3, Track +3,
職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Doughty, Hardy, Tireless, Wary, Woodcrafty

[Druadan Tribesman]

Armed Combat +1, Climb +1, Observe +1, Ranged Combat +2, Run +1, Stealth +3,
Survival(Forest) +3, Track +3, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Accurate, Dodge, Night-eyed, Wary, Woodcrafty

[Southron Nomad]

Armed Combat +2, Observe +2, Ranged Combat +2, Run +2, Stealth +2,
Survival(Southern Wastes) +3, Track +2, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Hardy, Keen-eyed, Travel-sense, Tireless, Woodcrafty

[Losson Tribesman]

Armed Combat +2, Observe +2, Ranged Combat +2, Run +2, Stealth +2,
Survival(Northern Wastes) +3, Track +2, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Accurate, Hardy, Travel-sense, Wakefulness, Woodcrafty

[Mountain Folk]

Armed Combat +2, Climb +3, Observe +2, Ranged Combat +1, Stealth +2,
Survival(Mountains) +3, Track +2, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Doughty, Fell-handed(Mountain Orcs), Hardy, Swift Recovery,
Woodcrafty

Barbarian (2/2)

特殊能力

Brew Poison

植物や動物の持つ毒物を抽出する。1時間の作業で1服分。

成長可能: 初期状態で作成できる毒は、摂取してから20分で効果を発揮し、Potency +0, Treatment +0, Vitality 減少効果, 1stageの毒となる。1回の成長ごとに、Potencyの目標値を+5(最大で+20), Treatmentの目標値を+5(最大で+20) あるいはstageを1 1/2 d6 1d6 2d6と成長させることができる。

Champion [Armed Combat 8+ or Ranged Combat 8+]

選んだ人々、土地のため、あるいは特定の敵（オークの特定の部族など）と戦う場合に攻撃および回避（parry, dodge, block）のすべての判定に+1のボーナスを得る。GMが認めれば、他の判定にも用いてよい。

成長可能: ボーナスをさらに+1（最大+3）するか、あるいは別のグループに対してもボーナスを発揮できるようにする。または、グループの範囲を大きく（オーク、東夷など）することができる。

Hard March

通常は“rough”に分類される丘、山、森、荒野などを、“average”とみなして移動できる。

Marking-Signs

Barbarianは通常、文字の読み書きはできない。この能力を取ることによって、部族などに伝わる模様や文字によって、簡単なメッセージを伝えられる。

成長可能: 1回の追加成長で、ひとつの言語についての知識を得る。もう1回の追加成長で、他の言語についても習得できるようになる。

Preferred Weapon

武器技能を専門化した場合に得られるボーナスが通常+2のところ、+4になる。

成長可能: 追加成長ごとに、ボーナスを+1(最大で+6)するか、複数の種類の武器を増やす。

Walk Without Trace [Survival 9+ or Track 6+]

平原、山、森といった一つの地形について、“stealthily”に移動すると、追跡者は-8のペナルティを受ける。

成長可能: 1回ごとに、地形を増やすか、ペナルティをさらに-2(最大で-12)してよい。

Craftsman (1/2)

職業スキル(Order Skills):

- [Brg] Perform, Persuade
- [Nim] Craft, Games
- [Per] Observe
- [Str] Smithcraft, Stonecraft
- [Wit] Appraise, Conceal, Debate, Language, Lore

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加するごとにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Craftsman]

Appraise +3, Craft(自由にひとつ) +3, Craft(もうひとつ)+1, Debate(Bargain)+2, Observe +2, Persuade +2, Smithcraft +1, Stonecraft +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Ambidextrous, Craftmaster, Favour of Fortune, Friends, Hoard

[Gardener]

Appraise (Fruits and Vegetables) +1, Craft: Gardening +3, Craft (自由にひとつ)+2, Games +2, Lore(特定の対象: 野菜や花など) +2, Lore(もうひとつ)+1, Observe +2, Persuade +2, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Charmed Life, Craftmaster, Favour of Fortune, Friends, Wise

[Innkeeper]

Appraise +2, Craft:Innkeeping +3, Craft: Brewing(または自由に選択) +2, Craft: (自由に選択) +1, Debate (Bargain) +2, Lore: Local Gossip and Lore +2, Observe +1, Persuade +2, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Craftmaster, Friends, Hoard, Honey-tongued, Wakefulness

[Smith]

Appraise +3, Craft (Jewellery など適切なもの) +2, Debate(Bargain) +2, Observe +2, Persuade +2, Smithcraft +3, Stonecraft +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Craftmaster, Doughty, Hardy, Friends, Hoard

[Stonemason] 石工

Appraise +3, Craft (Sculpture など適切なもの)+2, Debate(Bargain)+2, Observe +2, Persuade +2, Smithcraft +1, Stonecraft +3, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Craftmaster, Doughty, Hardy, Friends, Hoard

Craftsman (2/2)

特殊能力

Enchantment [適切な Craft 技能 12+, Masterwork, Preservation]

魔法の品物を作成する。作られた品は、適切な技能判定に+2までのボーナスを与えたり、あるいは耐久性が通常の品より優れていたり、手放しても手元に戻ってくるなどの特徴を持つ。GMの許可が必要。

Masterwork [適切な Craft 技能 8+, 他の Craftsman Ability ひとつ]

アイテムを作成するときの判定で、Extraordinary Successで成功すると”Masterwork”アイテムになる。武器ならダメージ+1、防具なら防御力+1の品質になる。価値は標準の品の三倍以上になる。

Place of Trade [適切な Craft 技能 6+]

商売をするための場所（店舗など）を特定の場所に持っている。そこで1ヶ月働くことで、最低 $2d6$ *tharni*（Gondorの通貨で、1 silver penny）を得る。
成長可能: 1ヶ月あたりの収入が+1d6される。

Preservation [適切な Craft 技能 8+, Masterwork]

この能力によって作成された Masterwork はまったく破損しなくなる。

Refuge (Refuge; 避難所) [適切な Craft 技能 6+]

宿や庭など、小さな区域を保持している。この区域での休息は、通常の倍の速度で疲労を回復させる。ひとつの Refuge を作成するには1ヶ月必要で、維持のために1ヶ月のうち7日は働かなくてはならない。効力が失われると、再び機能させるには1ヶ月が必要。
成長可能: 追加の成長ごとに、疲労回復にかかる時間をさらに半分にする。そのかわり、作成および維持、機能回復に必要な時間が倍になる。

Speedy Work [適切な Craft 技能 4+]

Courage を1点消費することで、アイテムを作成するときに必要な時間を半分にできる。このとき、判定にペナルティは受けない。

Loremaster (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Perform, Persuade
[Nim] Craft, Games
[Per] Insight, Observe, Weather-sense
[Wit] Appraise, Debate, Healing, Language, Lore

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加することにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Loremaster]

Debate +3, Healing +1, Insight +1, Lore (三種類) +3, +2, +1, Observe +2, Perform (Compose Verse; 作詩 など一種類) +1, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Curious, Gift of Tongues, Healing Hands, Honour's Insight, Wise

[Eriadorian Sage]

Craft (自由に一種類) +2, Debate +2, Healing +2, Insight +2, Lore (二種類) +2, +1, Observe +2, Perform (Compose Verse など一種類) +1, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Curious, Elf-friend, Friends, Healing Hands, Wise

[Gondorian Scholar]

Debate +2, Insight +3, Lore: History (Gondor) +3, Lore (二種類) +2, +1, Observe +1, Perform (Compose Verse など一種類) +1, Persuade +2, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Hoard, Honey-tongued, Rank, Stern, Wise

[Minas Tirith Healer]

Healing +3, Insight +1, Language: Quenya +2, Lore: History (Gondor) +2, Lore: Herbs +3, Lore (自由) +1, Observe +2, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Friends, Gift of Tongues, Healing Hands, Resolute, Wise

[Rivendell Scholar]

Debate +1, Healing +1, Insight +1, Language (エルフ語から一種) +2, Lore: History (Elves) +3, Lore (自由に二種) +2, +1, Observe +2, Perform (Compose Verse など一種類) +1, Persuade +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Curious, Elf-friend, Gift of Tongues, Healing Hands, Wise

[Wise-Woman]

Debate +2, Healing +1, Insight +1, Lore (自由) +3, +2, +1, Observe +2, Persuade +1, Weather-sense +2, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Ally, Eloquent, Hardy, Honey-tongued, Wise

Loremaster (2/2)

特殊能力

Ancient Scripts [母国語以外の言語を二種類 4+]

未知の言語に出会った際、1 段落につき 1 時間から 1 日の作業で翻訳を行う。目標値は単純なテキストの 10 から、魔法的な言語の 20 程度までで変化。言語技能ひとつにつき+1 のボーナスを得る。判定結果が、Extraordinary Success なら完全に理解できるが、Superior なら数ワード、Complete なら数フレーズ、Marginal なら多数、理解できない部分が残される。

Expertise [Lore 8+]

オーク、ゴンドール、などの一分野の Lore 技能を選択する。その知識が役立つすべての判定 (Language, Lore に限らない) に+2 のボーナスを得る。
成長可能: 追加の成長でさらに+2 の修正を得る (最大で+6)。

Scroll Hoard

書物の山を所有している。ここで調べ物をする事で、Language あるいは Lore 判定に +2 のボーナスを得る。
成長可能: 追加の成長でさらに+2 の修正を得る (最大で+6)。

Secretive

Willpower 判定に Wits のボーナスを加える。秘密を聞き出そうとする行為への抵抗判定では、Wits のボーナスを 2 倍にして Willpower に加える。

Spellcasting [Wits 10+, 他の Loremaster 能力から二つ]

魔法を習得する。
成長可能: 1 回の成長で、2 点の呪文ポイント(spell pick)を得る。

Vala Virtue

ヴァラたちの名を唱えることで、他の人間よりも有効にその効果を発揮させる。まず、Courage を消費したときのボーナスが通常+4 のところが+5 になる。次に、inspiration を得るための判定ボーナスが+2 のところが+3 になる。最後に、最も深く知っている Vala を一人選び、その名を唱えることでたとえば以下のような効果を得る(GM が決定)。
エルベレス: Sorcery や他の邪悪な魔法に対抗するた際に+2 のボーナスを得る。
オロメ: Survival, Ride, 動物に対する Armed Combat, Ranged Combat に+2 のボーナス。

Mariner (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg]

[Nim] Acrobatics, Armed Combat, Craft, Games, Ranged Combat, Unarmed Combat

[Per] Observe, Weather-sense

[Str] Climb, Jump, Run, Swim

[Wit] Sea-craft

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加することにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Mariner]

Acrobatics +1, Armed Combat +2, Climb +2, Craft (一種類) +1, Games +1, Jump +1, Sea-craft +3, Swim +3, Weather-sense +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Ambidextrous, Doughty, Hardy, Keen-eyed, Travel-sense

[Fisherman]

Armed Combat +1, Climb +1, Craft (Netmaking など一種) +3, Games +1, Jump +1, Run +1, Sea-craft (Boating) +3, Swim +3, Weather-sense +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Craftmaster, Doughty, Hardy, Keen-eyed, Travel-sense

[Navy]

Armed Combat +2, Climb +2, Craft (一種) +1, Jump +1, Ranged Combat +2, Run +1, Sea-craft +3, Swim +2, Weather-sense +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Ally, Command, Rank, Stern, Warwise

[Riverman]

Armed Combat +2, Climb +1, Craft (一種) +2, Games +1, Jump +1, Ranged Combat +2, Sea-craft (Boating) +3, Swim +3, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Doughty, Hardy, Keen-eyed, Tireless, Woodcrafty

[Shipwright] 造船工

Armed Combat +1, Climb +2, Craft: Sailmaking +2, Jump +1, Ranged Combat +1, Run +1, Sea-craft(Shipwright)+3, Swim +3, Weather-sense +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Craftmaster, Dodge, Elf-friend, Friends, Keen-eyed

Mariner (2/2)

特殊能力

Diver [Strength 6+ or Vitality 6+]

溺れたときの効果を受けるまで, +1 分余分に息を止めていられる。Swim 判定に+2 のボーナスを得る。

成長可能: 追加の成長ごとに, 息を止める時間に+1 分, Swim 判定に+1 ボーナスを得る。

Rope-craft [Nimbleness 6+]

ロープを使った行為に関する判定 (登攀などを含む) に+4 のボーナスを得る。

Sailor's Eye [Weather-sense 4+]

水上あるいは水辺にいるときに Weather-sense 判定に+4 のボーナスを得る。

Sea Legs

船の上では, 普通の人間は Nimbleness に関連した判定に-2 のペナルティを受けるが, それを無視できる。また, 船酔いにならなくなる。

Ship [Sea-craft 7+, Mariner の能力 1 つ]

船を所有していることを表す。船の規模は GM とプレイヤーで相談して決めること。操船するための NPC が付属してくる。

成長可能: 追加成長ごとにもう 1 隻の船を持つことができる。

Wind-mastery [Sea-craft 8+]

風を読むことで, 船の速度を 25%上昇させる。

成長可能: もう 1 段階成長させることで, 船の速度を 50%上昇させることができる。

Minstrel (1/2)

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Inspire, Mimicry, Perform, Persuade

[Nim] Acrobatics, Craft, Games, Legerdemain, Ranged Combat, Stealth

[Per] Observe

[Str] Climb, Run

[Wit] Debate, Language, Lore

技能パッケージ(Packages):

以下のパッケージから選択 . flaw を 1 個追加することにスキルを+1 または edge を 1 個追加してよい (この追加は最大で 4 個まで) .

[Basic Minstrel]

Craft (自由) +1, Debate +1, Games +1, Inspire +1, Language(二種類) +2, +1,

Lore(自由)+1, Mimicry +1, Perform +3, Persuade +2, Stealth +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Favour of Fortune, Friends, Gift of Tongues, Honey-tongued, Keen-eyed

[Gondorian Minstrel]

Debate +1, Games +1, Inspire +2, Legerdemain +1, Lore: History(Gondor) +2, Mimicry +2, Perform +3, Persuade +2, Stealth +1, 職業スキル自由配分 5, edge を次のうち 1 つ: Curious, Dodge, Friends, Honey-tongued, Keen-eyed

[Performer]

Acrobatics +2, Games +2, Legerdemain +3, Mimicry +1, Perform +3, Persuade +2, Ranged Combat +1, Stealth +1, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Charmed Life, Favour of Fortune, Friends, Honey-tongued, Keen-eyed

[Rohiric Bard]

Debate +1, Games +1, Inspire +3, Lore: History(Rohan) +3, Mimicry +1, Perform +3, Persuade +2, Stealth +1, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Ally, Friends, Hardy, Honey-tongued, Keen-eyed

[Tribal Chanter]

Craft (一種) +1, Inspire +2, Legerdemain +1, Lore: Tribal Lore +2, Lore (一種) +1, Mimicry +1, Perform +3, Persuade +2, Stealth +2, 職業スキル自由配分 5,

edge を次のうち 1 つ: Ally, Friends, Hardy, Honey-tongued, Keen-eyed

Minstrel (2/2)

特殊能力

Gladden [Perform 4+]

目標値 10 の Perform 判定を行うことで、その演奏等が続いている間、疲労回復速度が倍になる。1 時間に 1 回の判定が必要。また、演奏しているキャラクターは、通常速度で回復する。意識不明など、演奏を聴くことができないキャラクターには影響しない。

Inspiring Performance [Perform 6+]

演奏による鼓舞を行う。目標値 10 の Perform 判定を行い、その結果が Marginal Success で+1、1 段階の成功ごとに+1 の修正を、Inspire 判定に受けることができる。戦闘の音が激しい場合など、音が聞こえない相手には効果がない。

Jugglery [Nimbleness 6+]

Acrobatics, Games, Legerdemain, Ranged Combat(throw item)判定に+2 のボーナスを得る。

Natural Talent

Courage を Debate, Persuade, Perform に使用した場合、得られるボーナスが通常+3 のところが+5 になる。

Voice of Power [Gladden, Inspiring Performance, Bearing 8+]

“Power of Words” ルールを用いるとき、その効果を 50%増しにする。

Woven Words [Gladden, Inspiring Performance, Perform 8+]

音楽を用いて幻影を作り出す。目標値 15 の Perform 判定を行う。Marginal Success, Complete Success ならすぐにそれを分かる幻影になる。それ以上の成功だと、現実と間違える可能性がある。見破るには、術者の達成値を目標値とした Observe 判定が必要。ただし、触れると幻影だと分かる。また、幻影は、Minstrel が知っているものしか出せないし、歌って(あるいは演奏して)いる間しか発生しない。

Archer

前提条件: Nimbleness 8+, Ranged Combat 8+

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Intimidate

[Nim] Armed Combat, Games, Ranged Combat, Stealth

[Per] Observe

[Str] Climb, Jump, Run

Bowyer

弓矢を補修したり作成する能力。Craft: Bow/Arrows および鏃（やじり）を作る Smithcraft に+4 の修正を得る（ただし，使用者は最低 1 ランクの Smithcraft または Craft: Bow/Arrows が必要）。また，ありあわせの（本来は作成に適さない）材料だけでも，それなりに動く弓や矢を作成できる。このような弓矢は，弓なら-2，矢なら-1 のペナルティを Ranged Combat に受ける（弓矢を同時に使うなら-3）。また，鏃の付いていない矢は，1d6+1 ダメージとなる。鏃のない矢は鈍器扱いになるので 相手を Stun させるための Blunt 攻撃に使用することができる。

Deadly Shot [Nimbleness 9+, Ranged Combat 10+, Mighty Shot]

対象の弱点を的確に攻撃する能力。間接攻撃武器を一つ選択し，その武器を使うときダメージを+2 できる。

成長可能: 一回取得するごとに，他の武器を一つ追加することができる。

Far Shot [Mighty Shot]

遠距離を攻撃する能力。一つの間接攻撃武器を選択し，その武器の射程距離を+5 ヤードする（射程距離のすべての数値を+5 すること）。

成長可能: 追加の成長で，既に+5 されている間接攻撃武器の射程距離を+10 にすることができる。あるいは，他の武器の射程距離を+5 にすることができる。

Mighty Shot

Ranged Combat 判定に受けるペナルティを，-2 までならキャンセルできる。

成長可能: 追加の成長で，さらに-1 のペナルティをキャンセルする（最大で-4 まで）。

Swift Shot [Nimbleness 10+, Ranged Combat 12+, Mighty Shot, Far Shot]

アクション数を 3 にする。追加のアクションは，Ranged Combat にのみ使用可能。

成長可能: 一回成長させ，アクション数を 4 にできる。

Captain

前提条件: Bearing 8+, Armed Combat 8+

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inspire, Intimidate, Persuade

[Nim] Armed Combat, Ranged Combat, Unarmed Combat

[Wit] Debate, Healing, Lore, Sea-craft, Siegecraft

Air of Command [Inspire 6+, Intimidate 4+]

指揮官としての決断力や威厳などを意味する能力。Willpower 判定で、3d6 を振って高い目の二つを取ることができる。6 ゾロの扱いは通常と同じとなる。

Fires of Devotion [Inspire 8+, Air of Command]

集団戦闘(unit combat)において、自分が率いている部隊の Morale に+2 する。また、その部隊を維持するための(たとえば恐怖に抵抗させるための)Inspire 判定に+2 のボーナスを得る。このボーナスは、指揮が継続できない状況になると直ちに失われる。また、キャラクターが死んだ場合は、次の1~3ラウンドの間、Moral に-2 ペナルティを受ける。

Hero's Strength [Armed Combat 10+, Inspire 6+, Intimidate 6+]

指揮している部隊の Strength に+2 のボーナスを与える。指揮が継続できない場合、死んだ場合の扱いは Fires of Devotion と同様。

Leadership [Inspire 8+, Air of Command]

配下が全力を出せるように激励する能力。1ラウンド費やして指揮している人間に対する Inspire 判定を行う。目標値は「15+配下の人数」とする。キャラクターから 30 フィート以内で、キャラクターの姿を見て、また言葉を聞ける者にだけ効果がある。判定に成功すると、参加しているグループによる行動ボーナスを倍にできる。また、継続行動の判定の場合は、キャラクターもその行動にずっと参加していなければならず、毎回 Inspire 判定は必要となる。指揮が中断された場合は、効果を回復させるために Inspire 判定が必要となる。

Tactics [Siegecraft 8+]

1 シナリオに1回、Armed Combat, Ranged Combat, Siegecraft, Unarmed Combat の判定に+2 の修正を受けてダイスを振りなおし、2回のうち良いほうの結果を適用できる。成長可能: 1回成長するごとに、1シナリオに振りなおせる回数を増やすことができる。

Knight

前提条件: Strength 7+, Bearing 6+, Armed Combat 7+, Ride 5+, Fealty

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inspire, Intimidate, Ride

[Nim] Armed Combat, Ranged Combat, Unarmed Combat

[Per] Observe

[Str] Smithcraft

[Wit] Healing, Lore, Siegecraft

Born To the Saddle [Bearing 8+, Ride 9+, Horsemaster]

馬の能力を引き出す能力。疲労判定の難易度はそのまま、馬の速度を最大 30%まで上昇させる。また、騎乗に対する疲労への抵抗判定には+5 ボーナスを得る。

Horse Archer [Nimbleness 5+, Ranged Combat 6+, Ride 6+]

馬上からの射撃あるいは投擲において受ける-4 のペナルティをキャンセルする。

Horsemaster [Bearing 6+, Ride 7+]

Ride 判定に Courage を消費するとき、ボーナスが通常の+3 から+5 になる。

Mounted Combat [Nimbleness 6+, Armed Combat 6+, Ride 8+]

馬上での Armed Combat 判定および戦闘関連の Ride 判定に+2 のボーナスを得る。

Shield-Wall

隣接した人間がやはり盾を使っている場合に、キャラクターと隣接キャラクターの双方が+2 の追加防御ボーナスを得る。

Ranger (1/2)

前提条件: Armed Combat 5+, Ranged Combat 5+, Stealth 5+, Survival 7+, Track 7+

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Ride

[Nim] Armed Combat, Ranged Combat, Stealth, Unarmed Combat

[Per] Observe, Survival, Weather-sense

[Str] Climb, Jump, Run

[Wit] Track

Camouflage

野外で隠れやすい服装などを用いる能力。目標値 5 の Guise 判定に成功すると、野外での Stealth 判定に+1 のボーナスを得る。

成長可能: 1 回成長させることで、他の人や物体を隠すこともできる。このとき目標値は 10 となる。

Cross-Order Skill

旅をしている間に様々な技能を修得していることを表す能力。好きな技能を一つ選び、それを職業スキルと同様に扱う。

Hard March

通常は"rough"に分類される丘、山、森、荒野などを、"average"とみなして移動できる。Barbarian の同名の能力と異なり、馬上でも使用できる。

成長可能: 1 回の成長ごとに、共に旅する人間 1 人にも同じ効果を与えられる。

Protector [Armed Combat 8+, Ranger の能力から一つ, 適切な Duty, Fealty, Oath]

Ranger の、他の人々を守る仕事を真剣に受け止めていることを表す能力。適当な集団の人々を選択し(たとえば Minas-Tirith の人々)、彼らの敵と戦う場合には Armed Combat に+2 の修正を受ける。この敵かどうかの決定は GM が行うこと。

成長可能: 1 回の成長ごとに 1 グループの人々を追加で選択できる。

Retreat

身を隠すための隠れ家を持っていることを表す能力。隠れ家では見つかることなく安全に休んだり、武器を隠しておいたりすることができる。

Ranger (2/2)

Walk Without Trace

平原，山，森といった一つの地形について，“stealthily”に移動すると，追跡者は-8 のペナルティを受ける．

成長可能: 1 回ごとに，共に旅をする人間 1 人にも同じ効果を与えることができる．

Wilderness Lore

Courage を野外活動関連の技能 (Survival, Track, Weather Sense など) に使う場合のボーナスを通常の+3 から+5 にすることができる．

Spy

前提条件: Nimbleness 8+, Observe 6+, Persuade 6+, Stealth 8+

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inquire, Mimicry, Persuade

[Nim] Armed Combat, Ranged Combat, Stealth, Unarmed Combat

[Per] Observe, Search

[Wit] Conceal, Guise

Cross-Order Skill

職業柄，通常は修得していないような技能を修得することを表現する能力．好きな技能を一つ選び，それを職業スキルとして扱う．

Friends in Low Places [Bearing 7+]

交友を広く保っていることを表現する能力．人々は，最新のニュースなどを提供してくれる．一つの町や地域を選び，その地域での Inquire 判定に+5 のボーナスを得る．

Master of Disguise [Guise 8+, Mimicry 6+]

Guise 判定および，他人の声を真似るときの Mimicry 判定に対して Courage を消費するとき，得られるボーナスが通常+3 のところが+5 になる．

Poisoner [前提条件]

Spy は時として暗殺者となり，毒を用いる．この能力は，Barbarian の Brew Poison と同じ能力である．植物や動物の持つ毒物を抽出し，1時間の作業で1服分となる．

Watchful Companion

鳥や猫といった小動物をペットにする能力．ペットは，簡単な命令を理解する．たとえば，「あの人間を追いかけて，どこへ行ったか教えて」「門を見張って，誰かが通ったらすぐに知らせろ」といったことを命令できる．ペットは喋ることはできないが，手話や足踏みの回数，といったことで情報をできるだけ伝えようとする．場合によっては結果の理解に Wits 判定を必要とする．

Wizard (1/2)

前提条件: Bearing 8+, Wits 8+, 4種類の Lore 6+, 呪文を使えること。

Wizards になるときは、サウロンとその手下に立ち向かうこと、そして立ち向かう者たちを支援することを誓わなければならない。しかし、あくまでも助言や援助にとどめ、直接軍隊を指揮したり、人々を敵との戦いに仕向けるような行動をしてはならない。望むなら、この制約を Code of Honour, Duty, Oath といった Flaw で表現してもよい。

職業スキル(Order Skills):

[Brg] Inspire, Intimidate, Persuade

[Per] Insight, Observe, Search, Survival

[Wit] Debate, Healing, Language, Lore

Wizard Spellcasting

Wizard は最初にこの能力を取得する必要がある。Magician の Spellcasting と同様、5 点の修得ポイントを獲得する。

成長可能: 1 回獲得するごとに、5 点の修得ポイントを得る。

Cross-Order Skill [Wizard Spellcasting]

Wizard の経験や知識の広さを表す能力。好きな技能を一つ選び、それを職業スキルと同様に扱う。

Final Strike [Wizard Spellcasting]

生命と引き換えに、一群の敵を打ち倒すことができる。行使できる呪文の数×3点のダメージを、術者を中心に半径を Advancements×2ヤードの範囲に適用する。GM が望むなら、この呪文では術者は死なず、呪文を行使する力を一時的あるいは永久に失うという扱いにしてもよい。

Imposing [Wizard Spellcasting, Willpower 4+]

Wizard の持つ威厳や力を表現する能力。Inspire および Intimidate に Courage を使用するとき、得られるボーナスを通常+3のところ+5になる。

Longevity [Wizard Spellcasting, 他の Wizard の能力をもう一つ]

様々な知識を基に体力や活力を保つ能力。年齢表に記述されている老化の年齢値を2倍にして扱う。

成長可能: 1 回の成長ごとに、年齢表の値を2倍にする。

Wizard (2/2)

Mastery of Magic [Wizard Spellcasting]

魔法に関係した判定すべて（魔法で敵を狙うといった判定も含めて）に Courage を消費したとき，得られるボーナスを通常+3 のところが+5 になる．

Sense Power [Wizard Spellcasting, Perception 8+]

Sense Power の呪文を能力として身につけることができる．

Staff [Wizard Spellcasting]

キャラクター専用の魔法の杖を持っていることを表す能力．疲労判定に+2 のボーナスを得る．この杖は，本人が使う場合にしか効果がない．

Wizard Spellcasting Method [Wizard Spellcasting]

Magician の Spellcasting Method と同様の能力である．三種類の魔法の行使方法のうち，二つ目を習得することができる．

成長可能: 三種類すべての行使方法を用いることができるようになる．

Wizard Spell Specialty [Wizard Spellcasting]

Magician の Spell Specialty と同様の能力である．特定の呪文系統に習熟する．攻撃判定や疲労判定も含むすべての判定に+2 のボーナスを得る．

成長可能: 1 度の成長ごとに，他の呪文系統に対して習熟することができる．

Wizardly Power [Wizard Spellcasting, 他の Wizard の能力から二つ]

強力な魔法を行使する能力．1 セッションに 1 回だけ，Courage を 1 点消費して使用する．射程距離，効果範囲，ダメージ，など数値で表現されている力を倍にする．そのかわり，疲労判定には-10 のペナルティを受ける．