

種族・能力値修正表

種族	Brg	Nim	Per	Str	Vit	Wit
Dwarves				+2	+2	
Elves						
The Noldor	+2	+1	+2			+1
The Sindar	+1	+2	+2		+1	
The Silvan Elves	+1	+1	+2			
Hobbits						
Fallohides	+1		+1	-1		
Harfoots	-1	+2	+1	-1		
Stoors	-1	+2	+1	-1		
Men						
The Dunedain	+1					+1
The Middle People				+1	+1	
Men of Darkness		+1		+1		-1
The Wild Men			+1	+1	+1	

Dwarves: ドワーフ

修正: Strength +2, Vitality +2

言語: Khuzdul というドワーフ独特の言語を喋る。この言語は他の種族に教えることはできない。

能力: 以下の中から6レベル分を選択する。1個 Flaw を追加するごとに1個 Traits(Edge or Flaw)を追加取得してよい。ただし、ドワーフは最低2レベル、何らかの Craft スキルを取得しなければならない。

Skills:

[Brg] Inspire, Intimidate, Perform, Persuade

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

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

[Str] Smithcraft, Stonecraft, Teamster

[Wit] Appraise, Conceal, Debate, Language, Lore, Siegecraft, Track

Edges: Ally, Craftsman, Doughty, Faithful, Fell-handed, Friends, Hardy, Hoard, Incorruptible, Indomitable, Resolute, Stern, Strong-willed, Swift Recovery, Tireless, Valour, Wakefulness

Flaws: Arrogant, Code of Honour, Duty, Grasping, Proud, Rival, Stiff-necked

特殊能力・制限:

Gender: ドワーフのキャラクターは必ず男性である .

Animal Aversion(動物嫌い): 犬を飼うことすらできない . **Ride** 技能や , その他動物に関連した判定に-2 のペナルティを受ける .

Craftsmanship: **Smithcraft** と **Stonecraft** に+2 のボーナスを得る .

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 .

Elves エルフ

The Noldor ノルドオル (ハイエルフ)

修正: **Bearing** +2, **Perception** +2, **Nimbleness** +1, **Wits** +1

言語: **Sindarin**, **Quenya**, **Westron**

Noldor 専用の特殊能力:

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 . 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 Sindar シンダアル (灰色エルフ)

修正: **Bearing** +1, **Nimbleness** +2, **Perception** +2, **Vitality** +1

言語: **Sindarin**, **Silvan**, **Westron**

Sindar 専用の特殊能力:

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

The Silvan Elves シルヴァン・エルフ（森のエルフ）

修正: Bearing +1, Nimbleness +1, Perception +2

言語: Silvan, Sindarin, Westron

Silvan Elf 専用の特殊能力:

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。

以下、すべてのエルフに共通

能力: 以下の中から 6 レベル分を選択する。1 個 Flaw を追加するごとに 1 個 Traits(Edge or Flaw)を追加取得してよい。

Skills:

[Brg] Inspire, Intimidate, Mimicry, Perform, Persuade, Ride

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

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

[Str] Climb, Jump, Run, Smithcraft, Swim

[Wit] Debate, Healing, Language, Lore, Sea-craft, Track

Edges: Accurate, Ally, Ambidextrous, Craftmaster, Curious, Dodge, Eloquent, Faithful, Friends, Gift of Tongues, Hoard, Honey-tongued, Incorruptible, Indomitable, Keen-eared, Night-eyed, Quick-draw, Resolute, Sense of Direction, Strong-willed, Tireless, Valour, Weapon Mastery, Wise, Woodcrafty

Flaws: Arrogant, Code of Honour, Duty, Proud, Rival, Stiff-necked

特殊能力:

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。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 を持つ。

Elven-sense: エルフは力，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 ホビット

Fallohides

ホビットの中では背が高くやせていて，白い肌をした者たち．言葉や歌を学ぶことを好み，木や森，エルフとともに過ごすことを好む．人数としては少数派．ビルボやフロドがその代表．

修正: Nimbleness +1, Perception +1, Strength -1

Harfoots

ホビットの多数を占める人々．背が低く，茶色い肌をしている．器用な指を持ち工芸に秀で，ドワーフと仲が良い．高地や丘などを好み，昔ながらの穴やトンネルを改造して住処とする．

修正: Bearing -1, Nimbleness +2, Perception +1, Strength -1

Stoors

他のホビットよりも横に大きく，重い．ホビットの中では唯一，水泳やボート，釣りをする．平地や川の側に居住する．

修正: Bearing -1, Nimbleness +2, Perception +1, Strength -1

以下，すべてのホビットに共通

言語: Westron

能力: 以下の中から 6 レベル分を選択する . 1 個 Flaw を追加することに 1 個 Traits(Edge or Flaw)を追加取得してよい .

Skills:

[Brg] Inquire, Perform, Persuade

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

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

[Str] Climb

[Wit] Conceal, Debate, Language, Lore, Track

Edges: Accurate, Ambidextrous, Charmed Life, Craftmaster, Curious, Dodge, Eloquent, Fair, Faithful, Favour of Fortune, Friends, Furtive, Hoard, Honour's Insight, Incorruptible, Indomitable, Keen-eared, Keen-eyed, Swift Recovery, Valour

Flaws: Code of Honour, Duty, Grasping, Rival, Stiff-necked, Weak, Weak-willed

特殊能力:

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 人間

The Dunedain

主にアルノール , ゴンドールに住む . ヌメノール人の末裔 .

修正: Bearing +1, Wits +1

言語: Westron, Sindarin

The Middle Peoples

ほとんどのゴンドール人 (神々の恩寵を失ったヌメノール人) やロヒアリムをはじめ , 中つ国に住むほとんどの人間はこのカテゴリに含まれる .

修正: Strength +1, Vitality +1

言語: Westron, 地域ごとのいくつかの方言(Rohiric など)

Men of Darkness

東夷と呼ばれる，モルゴスとサウロンに従う者たち．主に東方と南方に住んでおり，多くの地域を支配し，王国を築いている．肌や瞳は西方の人々に比べるとやや黒い．長らく闇の勢力の影響下にあったため，西方の人々には好意的ではない．

修正: Nimbleness +1, Strength +1, Wits -1

言語: Westron, 出身地の言葉

The Wild Men

アノリエンの森などに住み，独自の文化を保持している人々．

修正: Perception +1, Strength +1, Vitality +1

言語: Westron, 出身地の言葉

特殊能力: Survival, Track, Weather-sense, Woodcrafty スキルなどに+2のボーナスを得る．

以下，すべての人間に共通

能力: 以下の中から6レベル分を選択する．1個 Flaw を追加するごとに1個 Traits(Edge or Flaw)を追加取得してよい．

Skills:

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

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

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

[Str] Climb, Jump, Run, Swim, Teamster

[Wit] Conceal, Debate, Healing, Language, Lore, Sea-craft, Smithcraft, Stonecraft, Track

Traits: 自由

特殊能力:

Adaptable: Stamina, Swiftnes, 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．

キャラクターの年齢:

キャラクターの年齢によっては、以下の修正を与える。

Child: Bearing -2, Nimbleness -1, Strength -2, Perception -1, Vitality -2, Wits -1, すべての reaction に-1

Youth: すべての attributes を-1。

Adult: 修正なし。

Old: Bearing +1, Nimbleness -1, Perception +1, Strength -1, Vitality -1, Wits +1, Stamina -1, Swiftmess -1, Wisdom +1

Aged: Bearing +1, Nimbleness -2, Perception +1, Strength -2, Vitality -2, Stamina -2, Swiftmess -2

RACE	CHILD	YOUTH	ADULT	OLD	AGED
Dwarves	01-14	15-29	30-174	175-219	220+
Hobbits					
Fallohide	01-09	10-32	33-79	80-94	95+
Harfoot	01-09	10-32	33-79	80-89	90+
Stoor	01-09	10-32	33-79	80-89	90+
Men					
Dunadan	01-09	10-24	25-79	80-104	105+
Middle Man	01-09	10-15	16-44	45-59	60+
Easterling	01-09	10-15	16-39	40-54	55+
Wild Man	01-08	09014	15-29	30-50	51+