

ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት

# THE LORD OF THE RINGS ROLEPLAYING GAME

CHARACTER RECORD SHEET

**CHARACTER NAME** \_\_\_\_\_  
**RACE** \_\_\_\_\_ **AGE** \_\_\_\_\_ **GENDER** \_\_\_\_\_  
**HOMELAND** \_\_\_\_\_ **BIRTH DATE** \_\_\_\_\_ **SIZE** \_\_\_\_\_  
**ORDERS** \_\_\_\_\_ **HEIGHT** \_\_\_\_\_ **WEIGHT** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ **HAIR** \_\_\_\_\_ **EYES** \_\_\_\_\_  
**ELITE ORDERS** \_\_\_\_\_ **SKIN** \_\_\_\_\_ **HANDEDNESS** \_\_\_\_\_

**PLAYER NAME** \_\_\_\_\_  
**CHRONICLE** \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTES

	FAVOUR	ORIG	RACIAL MOD	TOTAL	ATTR MOD
BEARING	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NIMBLENESS	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERCEPTION	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STRENGTH	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VITALITY	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WITS	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### ARMOUR & SHIELD

**ARMOUR WORN** \_\_\_\_\_  
**SHIELD CARRIED** \_\_\_\_\_

DAMAGE ABSORBED	<input type="text"/>	NIMBLENESS PENALTY	<input type="text"/>
PARRY BONUS	<input type="text"/>	RANGED ATTACK MOD	<input type="text"/>

	MODIFIER	TOTAL
RENOWN	<input type="text"/>	<input type="text"/>
COURAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CORRUPTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	ATTR MOD	MISC MOD	TOTAL
DEFENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INITIATIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### REACTIONS

	FAVOUR	ATTR MOD	MISC MOD	TOTAL
STAMINA	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SWIFTNES	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WILLPOWER	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISDOM	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### HEALTH

HEALTHY	PENALTY	TOTAL	TOTAL	WEARINESS
HEALTHY	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 HALE
DAZED	-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-1 WINDED
INJURED	-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-2 TIRED
WOUNDED	-5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-4 WEARY
INCAPACITATED	-7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-8 SPENT
NEAR DEATH	-9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	* EXHAUSTED

### SKILLS

SPECIALTY	TEST CAT	ATTRIB	ATTR MOD	SKILL RANK	MISC MOD	TOTAL RANK
ACROBATICS*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
APPRAISE	A	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ARMED COMBAT*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CLIMB*	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONCEAL*	P	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CRAFT	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEBATE*	S	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GAMES*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GUISE	A	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEALING	P	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INQUIRE*	S	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INSIGHT*	S	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INSPIRE*	S	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INTIMIDATE*	S	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
JUMP*	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LANGUAGE	A	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LEGERDEMAIN	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LORE	A	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MIMICRY	P	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
OBSERVE*	P	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERFORM*	S	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PERSUADE*	S	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGED COMBAT*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RIDE*	P	BRG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RUN*	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SEA-CRAFT	P	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SEARCH*	P	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SIEGECRAFT	P	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SMITHCRAFT	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STEALTH*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STONECRAFT	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SURVIVAL*	P	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SWIM*	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TEAMSTER*	P	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TRACK	P	WITS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
UNARMED COMBAT*	P	NIM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WEATHER-SENSE	P	PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

\* Can be used untrained

ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት ብጠንግሎት

### WEAPONS

WEAPON	RANGES	DAMAGE	PARRY BONUS	SIZE	SPECIAL

### EQUIPMENT & GEAR

ITEM	LOCATION	WEIGHT	ITEM	LOCATION	WEIGHT	ITEM	LOCATION	WEIGHT

TOTAL WEIGHT CARRIED

CURRENT BURDEN

MOVEMENT

### MONEY

COPPER PENNIES (CP)

SILVER PENNIES (SP)

= 100 cp

SILVER PIECES (SP)

= 4 sp

GOLD PENNIES (GP)

= 1 sp

GOLD PIECES (GP)

= 4 gp

### OTHER POSSESSIONS

### EXPERIENCE

EXPERIENCE POINTS (XP)

ADVANCEMENTS

### RACIAL ABILITIES


### ORDER ABILITIES


### EDGES


### FLAWS




