



This Record Certifies that

by _____
Player _____ RPGA # _____

Has Completed
Ekb6-06 Infestation
A Regional Adventure
Set in the Ekbir Region



Event: _____ Date: _____
DM: _____
Signature _____ RPGA # _____

Play Notes:

- ☐ Gained a level
- ☐ Lost a level
- ☐ Ability Drained
- ☐ _____
- ☐ Died
- ☐ Was raised/res'd
- ☐ Was reincarnated

Home Region _____



Adventure Record#

596 CY
ADVENTURE
LEVEL OF
PLAY
(CIRCLE ONE)

APL 2
max 900xp; 900gp

APL 4
max 1350xp; 1300gp

APL 6
max 1800xp; 1800gp

APL 8
max 2,250xp; 2,600gp

APL 10
max 2,700xp; 4,600gp

APL 12
max 1,575xp; 6,600gp

☛ **Faveur du Mouqollad (Famille Doukkali)** : Le propriétaire de cette faveur bénéficie une seule fois d'une réduction de 10% sur la valeur de tout objet en bois (arme ou bouclier) non magique (y compris équipement de qualité), à l'exclusion des bois spéciaux. Si le bénéficiaire a déjà obtenu une faveur similaire (adventure **EKB2-03 Un parfum de rose**), il bénéficie alors d'une réduction totale de 20%. De plus, le personnage obtient un accès aux objets marqués d'un astérisque*. Accès : régional si le personnage appartient au Mouqollad ou à une Grande Famille marchande. Accès : aventure sinon.

☛ **Récompense de la famille Doukkali** : Le personnage bénéficie d'un accès à n'importe quel objet en ébénite, une seule fois. (Coût normal, *Dungeon Master's Guide* 288)

☛ **Faveur du clan des éperviers** : Le bénéficiaire de cette faveur peut lancer, une seule fois, un sort de *vol* (CL 15) en tant que capacité *spell-like*. L'activation de cette faveur est une action immédiate.

☛ **Faveur des chamanes Tagzar** : les chamanes acceptent d'améliorer une seule fois une arme que le personnage possède avec l'enchantement *bane* à choisir entre aberrations, animaux, magical beasts ou humanoïdes monstrueux.

☛ **Faveur du Califat d'Ekbir** : Au cours d'une aventure en Ekbir, le personnage peut faire appel aux autorités du Califat pour bénéficier gratuitement, une seule fois, d'un *heal*, d'un *dispel evil*, d'un *remove curse* ou d'un *break enchantment* (CL 17). De plus, si le bénéficiaire est membre de l'une des organisations suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Garde sacrée, Faris ou Askar, il a également accès une fois à une amélioration d'arme avec l'enchantement *Gardienne* en payant la différence de coût.

☛ **Malédiction de Garaduk** : Le porteur de cette malédiction ressent le poids du sacrilège et le regard d'Asman qui pèse sur ses épaules. Plus lourd, il perd 1,5 mètres à sa vitesse de déplacement de base et subit un malus de -2 à l'initiative. Seul un *Souhait limité*, un *Souhait* ou un *Miracle* peut libérer la victime de cette malédiction.

Zulgorn's spellbook: **APL 2-12**: 0—*detect magic*, *acid splash*, *flare*, *read magic*, *resistance*, *daze*, *ray of frost*; 1st—*shield*, *alarm*, *color spray*, *charm person*, *grease*, *ray of enfeeblement*; 2nd—*blindness*, *mirror image*, *scorching ray*. **APL 4-12**: 2nd—*Tacha's hideous laughter*, *invisibility*, *fearsome grapple*. **APL 6-12**: 3rd—*fireball*, *fly*, *slow*, *lightning bolt*, *dispel magic*. **APL 8-12**: 3rd—*Girallon's blessing*; 4th—*globe of invulnerability lesser*, *fire shield*, *evard's black tentacles*, *dimension door*. **APL 10-12**: 5th—*wall of force*, *dominate person*, *baleful polymorph*.

ITEMS FOUND DURING THE ADVENTURE

Cross off all items **NOT** found

APL 2

- ❖ *Zulgorn spellbook* (Adventure; See above)
- ❖ *Mithral chain shirt* (Adventure; DMG)
- ❖ *Wand of magic missile (1st level)* (Adventure; DMG)
- ❖ *Bag of Holding type I** (Adventure/ Regional; DMG)

APL 4 (all of APL 2)

- ❖ *Wand of magic missile (3rd level)* (Adventure; DMG)
- ❖ *Stone of Alarm** (Adventure/ Regional; DMG)

APL 6 (all of APLs 2-4)

- ❖ *Bracers of armor +3* (Adventure; DMG)
- ❖ *+1 mithral chain shirt* (Adventure; DMG)
- ❖ *Wand of magic missile (5th level)* (Adventure; DMG)
- ❖ *Brooch of shielding* (Adventure; DMG)

APL 8 (all of APLs 2-6)

- ❖ *+1 keen short sword* (Adventure; DMG)
- ❖ *+1 spell storing scimitar* (Adventure; DMG)
- ❖ *Wand of magic missile (7th level)* (frequency: Adventure; DMG)
- ❖ *Ring of counterspells* (Adventure; DMG)
- ❖ *Bag of Holding type III** (Adventure/ Regional; DMG)

APL 10 (all of APLs 2-8 plus the following):

- ❖ *+1 shadow mithral chain shirt* (Adventure; DMG)

APL 12 (all of APLs 2-10)

- ❖ *Bracers of armor +4* (Adventure; DMG)
- ❖ *Cloak of resistance +2* (Adventure; DMG)
- ❖ *Scimitar +1 shock spell storing* (Adventure; DMG)

Lifestyle

- ☐ None
- ☐ Standard (12 gp x TU)
- ☐ Rich (50 gp x TU)
- ☐ Luxury (100 gp x TU)

Lifestyle Cost _____

Other Coin Spent _____

Total Coin Spent _____

Items Sold

Total Value of Sold Items _____

Add ½ this value to your gp value

Items Bought

Total Cost of Bought Item _____

Subtract this value from your gp value

GP

Starting GP

GP

GP Spent

GP

Subtotal

+ GP

GP Gained

GP

Subtotal

+ GP

GP Gained

GP

Subtotal

- GP

GP Spent

GP

FINAL GP TOTAL

TU

Starting TU

2 OF 4 TU

TU Cost

TU

Added TU Costs

TU REMAINING

XP

Starting XP

XP

XP lost or spent

XP

Subtotal

+ XP

XP Gained

XP

FINAL XP TOTAL