



This Record Certifies that



### Play Notes:

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



Adventure Record#

597 CY  
ADVENTURE  
LEVEL OF  
PLAY  
(CIRCLE ONE)

Character Name \_\_\_\_\_ Class and Levels \_\_\_\_\_

Player Name \_\_\_\_\_ RPGA # \_\_\_\_\_

Has Completed  
*Ekb7-02 Ames Perdues*  
A Regional Adventure  
Set in the Ekbir Region

Home Region \_\_\_\_\_

Event: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

DM: \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

RPGA # \_\_\_\_\_

APL 2  
max 450xp; 450gp

APL 4  
max 675xp; 650gp

APL 6  
max 900xp; 900gp

APL 8  
max 1,125xp; 1,300gp

APL 10  
max 1,350xp; 2,300gp

APL 12  
max 1,575xp; 3,300gp

**Faveur du Mouqollad (Famille Gardanya):** La famille marchande du Mouqollad vous donne l'accès (VTF) aux enchantements d'armure suivants : Easy Travel (MIC 10) or Restful Armor (Du 39). De plus, le personnage obtient un accès aux objets (mais pas au « craft ») marqués d'un astérisque\*. Accès : régional si le personnage appartient au Mouqollad ou à une Grande Famille marchande. Accès : aventure sinon.

**Faveur spéciale des Familles Marchandes d'Ekbir:** Vous avez aidé les Familles Marchandes influentes d'Ekbir, en utilisant leurs faveurs :

Faveur de la Famille Kel'igan AR:

Faveur de la Famille Doukkali AR:

Faveur de la Famille Gardanya AR:

Vous pouvez choisir n'importe quel item d'un scénario Ekbir ou VTF où vous avez un accès aventure et le passer en accès régional.

AR: \_\_, Item: \_\_\_\_\_

**Faveur des autorités:** Le personnage gagne un point d'influence envers le Zashassar / Clergé de la Foi Exalté (entourer l'organisation valide)

**Corrompu par l'argent:** Le personnage obtient la somme de: \_\_ po, mais il s'attire l'animosité du Mouqollad qui se traduit par un malus de -2 aux tests de compétences sociales avec tous les membres du consortium dans les territoires Baklunis.

**Faveur d'un petit ange:** Le personnage bénéficie désormais de la protection d'un ange gardien qui veille sur ses pas, lui accordant une protection contre les Death Effect. La prochaine attaque magique de Death Effect dont le personnage sera la cible échouera automatiquement. Une fois utilisée cela doit être noté sur l'AR.

**Faveur de la marine:** La marine d'Ekbir donne au personnage l'un des bénéfices suivants (Entourer le choix à la fin du scénario). S'il est membre de la marine il peut choisir deux options et utiliser la faveur pour chaque option.

1- Accès à l'un des dons suivants : Aquatic Shot, Expert Swimmer, Old Salt, Sailor's Balance, Sea Legs, Clever Wrestler, Curling Wave Strike and Ship's Mage (*Stormwrack* Chapter 4).

2- Accès (une fois seulement) à une amélioration d'armure : Buoyant (MIC), Deepweller (MIC), Amphibious (*Planar Handbook*) ou une amélioration d'arme : Aquatic (MIC), Bane Aquatique ou Bane Aberration.

3- Accès (une fois seulement) à l'un des objets suivants : *amulet of aquatic salvation* (MIC 68), *ring of floating* (MIC 123), *ring of water blessing* (MIC 129), *glove of swimming and climbing*, *cloak of manta ray*, *pearl of the sirines* ou *plate armor of the deep*.

### ITEMS FOUND DURING THE ADVENTURE

Cross off all items **NOT** found

MIC - Magic Item Compendium; CAd - Complete Adventurer; MH - Miniatures Handbook

#### APL 2

- ❖ *Ring of swimming* (Adventure, DMG)
- ❖ *Scroll of lesser orb of electricity* (3<sup>rd</sup> CL) (Adventure, SpC) 75 gp
- ❖ *Silversheen* (Adventure, DMG)
- ❖ *Sleep arrow* (Adventure, DMG)
- ❖ *Wink brooch*\* (Adventure/Regional, MIC) 600 gp
- ❖ *Replenishing skin*\* (Adventure/Regional, MIC) 1,000 gp
- ❖ *Everlasting rations*\* (Adventure/Regional, MIC) 350 gp

#### APL 4 (all of APL 2 plus the following)

- ❖ *Bracer of quick strike* (Adventure, MIC) 1,400 gp
- ❖ *Field provisions box*\* (Adventure/Regional, MIC) 2,000 gp

#### APL 6 (all of APLs 2-4 plus the following)

- ❖ *Bracers of accuracy* (Adventure, MIC) 4,000 gp
- ❖ *Survival pouch*\* (Adventure/Regional, MIC) 3,300 gp

#### APL 8 (all of APLs 2-6 plus the following)

- ❖ *Bracers of archery, lesser* (Adventure, DMG)
- ❖ *Gloves of fortunate striking* (Adventure, MH) 2,000 gp
- ❖ *Personal oasis*\* (Adventure/Regional, MIC) 4,600 gp

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

- ❖ *+1 Frost Aquatic longbow* (Adventure, *Stormwrack*) 8,700 gp
- ❖ *Daern's instant tent*\* (Adventure/Regional, MIC) 9,000 gp

#### APL 12 (all of APLs 2-10 plus the following)

- ❖ *Bracers of archery, greater* (Adventure, DMG)
- ❖ *Veil of allure*\* (Adventure/Regional, MIC) 14,000 gp

### 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

1 OR 2 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