

# Rękawica Przeznaczenia

## szkic przygody

**System:** D&D 4. edycja (lub 5. edycja z nakładką Skill Challenges z <https://spwhitton.name/gaming/5skillschallenges/>). **Czas przygotowania:** ~2 h. **Czas grania:** ~ 4 h. **Liczba graczy:** 3-5. **Ważne nazwy:** Olawell – król; Riverwest – miasto. **Autor:** Kuba

### Przeczytaj to najpierw

Przygoda wymaga przygotowania/wypełnienia scen statystykami NPCów i wysokością DC umiejętności (to, co potrzebne, opisane jest przy scenach).

(nie lubię tak, ale niestety nie mam czasu)

### Wstęp

- Gracze są najwierniejszymi dworakami króla **Olawella** (lub są przez niego wynajęci z obietnicą zapłaty → odpowiedni magiczny przedmiot pasujący do poziomu drużyny).
- Przybywają do miasta **Riverwest** w poszukiwaniu **Rękawicy Przeznaczenia**.
- Rękawica jest niezbędna dla dalszej kampanii wojennej prowadzonej przez **króla Olawella**.
- Gracze przybywają do Riverwest i mają **10 dni** na **odnalezienie** rękawicy i **przywrócenie** jej dawnych mocy.
- Za **10 dni** przybywa król na statku, żeby uzyskać rękawicę.



## Wstęp



### Szukanie rękawicy

3-pokojowy loch z d20 random dungeon generator

(<https://donjon.bin.sh/d20/dungeon/>)

**3 dni**



### Wybór

Gracze odnaleźli rękawicę, ale mają czas na tylko 2 *skill challenges*, które mogą napęlić rękawicę dawną mocą.



#### Druidzi

*Skill Challenge, negotiation*

**3 dni**



#### Gildia złodziei

*Skill Challenge*

**3 dni**



#### Kult

*Skill Challenge: negotiation*

**3 dni**



### Wizyta króla

**10 dzień**

Od tego, jaką rękawica ma moc, zależą dalsze losy królestwa.

