**Opis:**

Jest to intryga przygodowa, stworzona pod system Warhammera Fantasy 2 edycji, pomysł jednak da się zaadaptować do wielu innych systemów. Rozgrywka dla 4-6 graczy (najlepszy byłby komplet 6 graczy), czas gry to około 4-6 godzin. Przygodę należy rozegrać na jednym spotkaniu – wymaga tego jej dynamiczny charakter. Scenariusz posiada gotowe karty postaci dla graczy.

Zapraszam Cię, o Mistrzu Gry, do poprowadzenia przygody, w której przyjaciel będzie knuł przeciwko przyjacielowi, wróg z wrogiem działał będzie ramię w ramię, a zdanie „A ja ci ufałem, zdrajco!” może paść niejednokrotnie. Zdrada, poświęcenie za sprawę, dylematy i wzajemne mierzenie się wzrokiem – to właśnie oferuje ta przygoda.

**W skrócie:**

Syn książęcy wraz ze swoją eskortą opuszczają po kryjomu stolicę księstwa, owładniętą przez zarazę. Celem ich podróży jest najbliższe miasto, w którym dziedzic tronu będzie bezpieczny. Każdy z graczy wcieli się w jednego z członków eskorty (oraz jeden w samego dziedzica). Wówczas każdy z nich otrzyma także informację o swojej tożsamości ukrytej – nie każdy bowiem jest tym, za kogo się podaje. Gracze dowiedzą się również o specjalnych zdolnościach, wyposażeniu i głównych celach swojej postaci. A Twoim zadaniem, o Mistrzu gry, będzie udostępnić im pole do snucia intryg, prowadzenia wzajemnych śledztw i wbijania noża w plecy.