# Scenariusz 2.5

### Założenia:

Scenariusz ma być przeskokiem między jedną poważną bitwą, a drugą. Nie powinien jednak zaopatrywać gracza w dodatkowe złoto, jednak pozwolić mu na awans jednostek. W następnym scenariuszu przyjdzie nam walczyć z duchami i szkieletami, zatem obecność kuszników na polu walki może odmienić los bitwy. Scenariusz ma pozwolić nam ich pozyskać, poprzez awanse właśnie. Ponadto ma wypełnić lukę fabularną, która występuje w miejscu pokonywania przełęczy przez orków i być dodatkową zachętą do zagrania w poprawioną wersję kampanii.

### Projekt mapy, balans i przejście scenariusza:

Rozpoczynamy na wschodzie, w małym garnizonie pozwalającym na rekrutację tylko kilku jednostek na turę. Mapę zakrywa całun, a naszym pierwszym zadaniem jest rozpoznanie się w terenie. Cała północ i południe okryte są wysokimi górami i górami nie do przejścia. Musimy iść środkiem mapy — poszarpaną linią wzgórz, lasów i niewielkich pól. Pamiętać trzeba o śniegu.

Przy spotkaniu pierwszego ogra następuje dialog i zmiana celów zwycięstwa. Kolejny dialog pojawia się, gdy spotykamy Yeti’ego. Końcowy, gdy go zabijamy (lub oszczędzamy). Spotkania wilków, wargów i nietoperzy nie wywołują dialogu. Rekrutuje je Yeti ze swojego zamku, podobnie jak ogry.

Sam zamek naszego przeciwnika powinien znajdować się gdzieś na zachodzie, mógłby być wciśnięty w jakąś kotlinkę, by wymusić na graczu wywabienie go z gniazda bądź dziką szarżę na jego leże. Mapa powinna mieć jakieś 25 heksów szerokości. Mamy tutaj trudny teren, całun i gracza, który ma mały zamek i nie wie, co i w jakiej ilości rekrutować na początku. Poza tym nie ma być to scenariusz w stu procentach bitewny. Ilość wiosek ograniczona do maksymalnie sześciu.

### Pierwsze Cele misji:

1. Przeszukaj przełęcz.

### Porażka:

1. Śmierć Marbusa.
2. Śmierć Kochana.
3. Koniec limitu tur.

### Drugie Cele misji:

1. Pokonaj przywódcę wroga.

### Porażka:

1. Śmierć Marbusa.
2. Śmierć Kochana.
3. Koniec limitu tur.

### Spis dialogów:

1. Dialog początkowy.
2. Dialog spotkania pierwszego ogra.
3. Dialog spotkania Yeti’ego.
4. Dialog końcowy, zabicie lub oszczędzenie Yeti’ego.
5. Dialogi śmierci Marbusa i Kochana, koniec limitu tur.

### Uwagi:

1. Obecność scenariusza wymaga zmian w prologu scenariusza trzeciego.
2. Oszczędzenie Yeti’ego powinno skutkować jego przybyciem na pole walki w scenariuszu trzynastym.
3. Zabicie Yeti’ego powinno skutkować specjalną cechą, która zapewni Marbusowi/jednostce zabijającej Yeti’ego/Marbusowi i jednostce zabijającej Yeti’ego bonus do odporności.

### Prolog:

**PL**  
*(Tutaj jest urwany fragment. W polskiej wersji kampanii, w plikach gry, jest całość. Znajduje się w prologu scenariuszu trzeciego. Trzeba ją stamtąd wyciągnąć i tu wstawić, nim całkowicie zmienimy prolog scenariusza trzeciego.)*

W orkowych opowieściach co jakiś czas usłyszeć można stare porzekadło: bój się niczego, co krwawi przeciwnika, który nie ma w sobie ni krwi, ni uczuć, ni życia. Przywódca klanu musiał więc podjąć decyzję o ucieczce...

**EN**

In orcish stories you may often hear an old saying: 'Do not feel fear of anything that bleeds'. However Marbus's clan had to face an enemy that had no blood, neither felling nor life. Thus, the clan's leader had no choice but to escape.

**PL (Zmiana!)**

Jedyną nadzieją na przetrwanie było powtórne przekroczenie przeklętej od Wieków, górskiej ścieżki i dotarcie do byłego domu Klanu Marbusa, Gelu'Aben. Choć starcy, kobiety i dzieci lękali się wyruszenia w drogę, Marbus poprowadził wszystkich żelazną ręką. Wkrótce orkowie zagłębili się w przełęcz…

**EN**

The only hope for survival was crossing the long cursed Pass and reaching the old home of the clan, Gelu'Aben. Even though the elders, women and children dreaded the journey, Marbus guided them with iron fist. Soon, the whole clan was walking into the Pass.

### Dialogi:

#### Dialog początkowy.

##### Kochan:

Wilki się uspokajają. Nie wiem, czy jesteśmy tu bezpieczni, ale zdaje się, że nieumarli odpuścili sobie pościg za nami.

The wolves are growing calmer. I’ve no idea whether we are safe here nor not, but it seems the undead ceased pursuing us.

##### Marbus:

To prawda. Cieszę się, że nie mamy ich na karku, jednak ciągle przypominam sobie naszą ostatnią podróż przez tę przełęcz. To przeklęte, dzikie miejsce. Nie wiadomo, co tu zastaniemy.

It’s true. I’m happy that they aren’t breathing down our necks, but I can still remember our last crossing through the Pass. It’s a cursed and wild place. We don’t know what to expect of it.

##### Kochan:

Dobrze będzie wykonać zwiad i wezwać kilku doświadczonych wojowników. Jeśli przyjdzie nam tu walczyć, będziemy musieli wykorzystać ten trudny teren.

We’d better scout the area and summon some more experienced warriors. If we are to fight here, we will have to use the hard terrain.

#### Dialog spotkania pierwszego ogra.

##### Ogr:

Waaaaarg~! Świeża żywność! Można napełnić nią brzuchy. Biały Bóg będzie zadowolony.

Fresh food! We can fill our bellies. The White God will be pleased.

##### Marbus:

Psia krew! To ogry. Nie sądziłem, że jeszcze kiedyś je spotkam. To jedyna rasa, która odmówiła współpracy z jakąkolwiek potęgą północy. Nawet Sojusz nie ma ich wśród swoich wojsk.

What the heck! These are ogres! I didn’t think I would have ever met them. This is the only race which refused cooperation with any of the northern forces. Even the Alliance has no army of its own.

##### Kochan:

Fakt. Powszechnie uważa się, że wymarły. Bardziej martwi mnie jednak ten „Biały Bóg”, o którym wspomniał. Ogry nie należą do specjalnie religijnych ras. Bylebyśmy nie spotkali tu kogoś groźniejszego od nich.

It’s true. It’s widely believed that they have died out. I’m more concerned about the “White God” he mentioned. Ogres are not especially religious. Hopefully you won’t meet anything more dangerous than them.

\*Zmiana celów misji.\*

#### Dialog spotkania Yeti’ego.

##### Biały Bóg (Yeti):

WAAAAARGH~~!

##### Kochan:

Mamy odpowiedź. Jednak trafiliśmy na coś groźniejszego, niż ogry.

This is the answer to our question. We’ve come across something more dangerous than the ogres.

##### Marbus:

Potężne bydle… Nie ma jednak dla nas drogi odwrotu. Może łucznicy i kusznicy zdołaliby podpalić jego sierść. Trzeba wywabić go na trudny dla niego teren, wówczas nasze szanse wzrosną.

A massive bastard! However, there is no way out. Perhaps the archers and crossbowmen could set its fur afire. We need to lure it to a difficult terrain and then our odds will lengthen.

#### Dialog końcowy, zabicie Yeti’ego. OPCJA 1

##### Biały Bóg:

Waaaargh…

##### Kochan:

Udało nam się go powalić. Zdaje się, że nie będzie nam już przeszkadzał. To chyba… Samica. W jej leżu widać młode.

We’ve managed to bring it down. It won’t disturb us anymore. This seems to be … a female yeti. There are her young in the womb.

##### Marbus:

Udało nam się powalić coś tak niebezpiecznego i niespotykanego… Zostaje teraz kwestia tego, co zrobić dalej… Myślę, że…

We’ve manager to bring such a dangerous and rare thing. We’re now left with deciding what to do next… I think that …

**Opcja 1:** Trzeba dobić bestię i obmyć się w jej krwi. We have to kill the beast and wash ourselves in its blood.

**Opcja 2:** Trzeba oszczędzić bestię i ruszyć dalej. We have to spare the beast and move on.

##### Marbus:

Nie możemy ryzykować, że rzuci się za nami w pogoń. Jej młode mogą podrosnąć i zaatakować nas, gdy będziemy wracać przełęczą do domu. Dajcie mi siekierę, sam to zrobię… Krew Yeti’ego czyni ponoć cuda.

We cannot risk letting it chase us. Its offspring can grow and attack us on our way back through the Pass. Give me the axe, I’ll do it myself. Yeti’s blood presumably works wonders.

\*Yeti umiera, Marbus zyskuje cechę „Pogromca Yeti’ego”.\*

##### Logo Wesnoth:

Marbus zyskał cechę „Pogromca Yeti’ego”. Wszystkie jego odporności zwiększyły się o 10%.

Marbus gained the trait „Yeti Slayer”. All resistance increased by 10%.

\*Koniec scenariusza.\*

#### Dialog końcowy, oszczędzenie Yeti’ego. OPCJA 2

##### Biały Bóg:

Waaaargh…

##### Kochan:

Udało nam się go powalić. Zdaje się, że nie będzie nam już przeszkadzał. To chyba… Samica. W jej leżu widać młode.

We’ve managed to bring it down. It won’t disturb us anymore. This seems to be … a female yeti. There are her young in the womb.

##### Marbus:

Udało nam się powalić coś tak niebezpiecznego i niespotykanego… Zostaje teraz kwestia tego, co zrobić dalej… Myślę, że…

We’ve manager to bring such a dangerous and rare thing. We’re now left with deciding what to do next… I think that …

**Opcja 1:** Trzeba dobić bestię i obmyć się w jej krwi. We have to kill the beast and wash ourselves in its blood.

##### Opcja 2: Trzeba oszczędzić bestię i ruszyć dalej. We have to spare the beast and move on.

##### Marbus:

To stworzenie nic nam już nie zrobi. Przełęcz jest zaś zawistna, jeśli zabijemy kogoś bez potrzeby, może spaść na nas przekleństwo, czego wolę uniknąć. Zbierajmy się stąd, póki nieumarli nie ruszyli w nasze ślady.

This creature can do us no harm. The Pass is malicious, if we kill someone for no reason, we can be cursed, and I’d prefer to avoid such situation. Let’s get going before the undead start following our footsteps.

\*Koniec scenariusza.\*

#### Dialogi śmierci Marbusa i Kochana, koniec limitu tur.

\*Standardowe. Jak w poprzednich scenariuszach.\*

Opis cechy „Zabójca Yeti’ego”:

Marbus rozprawił się z Yeti’m zamieszkującym przełęcz Tut’anor i obmył się w jego krwi, co zapewnia mu stały bonus do wszystkich odporności w wysokości 10%.

Marbus dealt with the Yeti residing in the Tut’anor Pass and washed himself in its blood, which provides a constant 10% bonus to all his resistance.