

# wolfenstein<sup>®</sup>

GRA PLANSZOWA



## KSIĘGA MISJI

©BSW

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wszelkie prawa zastrzeżone.

# • SPIS TREŚCI

1. Pierwsza krew.....	3
2. Rozdzielić się!.....	4
3. Zdążyć przed radarem!.....	5
4. Części pancernia wspomaganego.....	6
5. Czas się przebrać!.....	7
6. Wojna w rodzinie!.....	8
7. Vae victis? Gloria victis?.....	9
8. Zdrajca Da'at Yichud.....	10
9. Po trupach do... generała von Grima.....	11
10. Sieg hell!.....	12
Notatki.....	14

# • JAK CZYTAĆ TEN PODRĘCZNIK

Każdy scenariusz zawarty w tej książce otwiera wprowadzenie, po którym wymienione zostały cele, które należy zrealizować, by wygrać. Akapit „Alarm” zawiera szczegółowe informacje dotyczące czynności, jakie należy podjąć, gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu. Wskaźnik zagrożenia i licznik rund zostały umieszczone poniżej tekstu wprowadzającego.

## ALARM



Konieczność rozstawienia jednostek po włączeniu alarmu oznaczona została przy mapie każdego scenariusza. To przypomnienie, by nie rozstawiać tych jednostek podczas przygotowywania mapy.

## UKŁADANIE MAPY

Pomieszczenia i korytarze nie posiadają wymaganej grafiki, którą należy zastosować podczas układania kafelków mapy. Kiedy układasz pomieszczenie, wybierz dowolny dostępny kafelek (podobnie w przypadku korytarzy). Ostateczny wygląd mapy zależy jedynie od Ciebie i pozostałych graczy.

## MODELE

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Żołnierz piechoty kosmicznej
- 1 x Supersoldat

Jeśli realizujesz scenariusze po kolei, pamiętaj, że nie wszystkie modele muszą być składane od razu. Zamieszczone tam ramki informują, jakie nowe modele

będzie trzeba złożyć, by rozegrać wybrany scenariusz.

## LISTA WROGÓW

4-5	2 x OFICER
34-39	6 x DRON
26-29	4 x SUPERSOLDAT
18-19	2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
1-2	2 x PANZERHUND
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY
30	4 x ÜBERSOLDAT

Cyfry w czerwonej ramce wskazują numer modelu i odpowiadającej mu karty. Karty w poszczególnych grupach są identyczne, a cyfry mają jedynie pomóc w utrzymaniu porządku podczas masowej walki. W czasie przygotowania gry zawsze masz możliwość wymiany wskazanego modelu na inny tego samego typu (łącznie z odpowiednimi kartami).



# 1. PIERWSZA KREW

„Hitlerze, twój czas dobiegł końca. Nie pozwolimy, aby twoje rządy terroru trwały dalej ani nie damy ci możliwości realizacji twoich złowieszczych planów. Zrobimy wszystko, co w naszej mocy, aby oczyścić świat z nazistowskiego brudu. Zaatakujemy cię tam, gdzie czujesz się najbezpieczniej: w okrytym złą sławą zamku Wolfenstein. Więc uciekaj i kryj się, Hitlerze. Idziemy po ciebie!”

Zacznijmy tę imprezę! To dopiero początek. Aby przejść dalej, musisz znaleźć klucz i zabić oficera na tym poziomie.

## CELE:

1. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
2. Podnieść klucz – żeton celu misji A.
3. Zabić oficera.

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

- Wsparcie wroga A:** 1 x Soldat  
1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej  
1 x Dron
- Wsparcie wroga B:** 1 x Panzerhund
- Wsparcie wroga C:** 1 x Supersoldat

**WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: 6**

**LICZNIK RUND: 12**

## LEGENDA

- START BOHATERÓW
- WSPARCIE WROGA
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI

## WROGOWIE

- 1** 1 x PANZERHUND
- 4** 1 x OFICER
- 10-13** 4 x SOLDAT
- 18-19** 2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-27** 2 x SUPERSOLDAT
- 34-39** 6 x DRON

## BIURO OFICERA

Zaznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte przez bohatera dzierżącego klucz.

WSPARCIE WROGA B

**1**



CEL MISJI

WSPARCIE WROGA C

**27**

WSPARCIE WROGA A

**39**

**19**

**13**

W celu rozegrania tego scenariusza – oprócz bohaterów – należy złożyć następujące modele:

- 4 x Soldat,
- 2 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej,
- 2 x Supersoldat,
- 1 x Panzerhund,
- 1 x Oficer,
- 6 x Dron.



START BOHATERÓW



## 2. ROZDZIELIĆ SIĘ!

Przed Wami drzwi pancerne. Naprawdę nie macie czasu na „przebijanie głową muru”. Poza tym, nawet gdybyście to zrobili, naziści zaczęliby ostrzeliwać Was z każdej strony. Patrząc na te drzwi, zdajecie sobie sprawę, że można je otworzyć tylko przez jednoczesne pociągnięcie kilku dźwigni. Będziecie musieli się rozdzielić, aby je znaleźć i otworzyć mechanizm drzwi.

### CELE:

1. Nie stracić żadnego bohatera.
2. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
3. Ustawić 4 modele bohaterów jednocześnie na 4 żetonach celów misji.

### ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm: Wszyscy bohaterowie (z wyjątkiem Maksa Hassa) wybierają jedną posiadaną broń, a resztę odrzucają. Obejmuje to też ekwipunek dołączony do broni. Przed odrzuceniem broni należy rozdzielić uzyskane po zabiciu wrogów tupy przed włączeniem alarmu.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:

6

LICZNIK RUND:

14



W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Panzerhund,
- 3 x Oficer.

### LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYŃNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- DRZWI

### WROGOWIE

- 1-2 2 x PANZERHUND
- 4-7 4 x OFICER
- 10-12 3 x SOLDAT
- 18 1 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-27 2 x SUPERSOLDAT
- 34 1 x DRON

START BOHATERÓW



# 3. ZDĄŻYĆ PRZED RADAREM!

A

W korytarzach aż roi się od dronów! Będziecie musieli oczyścić teren, żeby przedostać się głębiej! Niestety, podąża za Wami skanujący radar, więc musicie się pospieszyć! W przeciwnym razie Wasza misja zakończy się, zanim się na dobre rozpoczęła.

Żeton celu misji przesuwa się o 1 pole w prawo na koniec tury każdego z bohaterów. Bohaterowie nie mogą przejść przez ten żeton lub zakończyć na nim swojego ruchu. Jeśli żeton przesunie się na pole zajmowane przez bohatera, misja kończy się porażką.

Za każdy model nazisty rozstawiony w wyniku dociągnięcia kart wydarzeń należy przesunąć żeton celu misji o jedno pole w lewo.

## CELE:

1. Zabić wszystkie modele nazistów, zanim żeton celu misji przesunie się do prawej krawędzi mapy.
2. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

**Wsparcie wroga A:** 1 x Soldat

**Wsparcie wroga B:** 1 x Soldat

**Wsparcie wroga C:** 1 x Supersoldat

**Sugerowani Bohaterowie:** Ania Oliwa i Bombate (ich szybkość może się przydać!).

**WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:** 5

**W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND**

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej,
- 1 x Supersoldat.



## LEGENDA

	START BOHATERÓW
	WSPARCIE WROGA
	SKRZYŃIA
	CEL MISJI
	WYDARZENIE
	DRZWI

## WROGOWIE

4	1 x OFICER
10-11	2 x SOLDAT
18-20	3 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26-28	3 x SUPERSOLDAT
34-36	3 x DRON



# 4. CZĘŚCI PANCERZA WSPOMAGANEGO

Podczas „rozmowy” z kilkoma nazistowskimi żołnierzami odkryliście, że różne pomieszczenia zamku są wykorzystywane jako laboratoria naukowe. Ponadto jeden nazista był na tyle miły, że „sam z siebie” wspominał o pancernu wspomaganym, który może być bardzo przydatny w dalszej infiltracji zamku. Posiadasz już lokalizację dwóch pomieszczeń zawierających jego części. Trzeba być jednak ostrożnym! Naziści stali się bardziej uważni i zdają sobie sprawę, że w zamku Wolfenstein coś się dzieje!

## CELE:

1. Podnieść żeton celu misji A i celu misji B i dostarczyć je do żetonu celu misji C.
2. Zabić wszystkich wrogów w pomieszczeniu zawierającym żeton celu misji C.
3. Nie włączyć alarmu!
4. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.

Usunięcie krat spowoduje cofnięcie wskaźnika zagrożenia o jeden punkt (efekt ten będzie miał zastosowanie tylko przy pierwszych usuniętych kratach!).

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. W tym scenariuszu oznacza to porażkę.

**Sugerowani bohaterowie:** Ania Oliwa i Klaus Kreutz (do manipulowania wskaźnikiem zagrożenia) oraz B. J. Błazkiewicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: **6**

LICZNIK RUND: **10**

## LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI
- KRATA

## WROGOWIE

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICER
10-11	2 × SOLDAT
18-20	3 × ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26	1 × SUPERSOLDAT
34-36	3 × DRON





# 5. CZAS SIĘ PRZEBRAĆ!

Pancerz wspomagany na pewno się przyda. Przed Wami kolejna trudna misja! Aby ruszyć naprzód, musicie dostać się do pilnie strzeżonego pomieszczenia w północnej części zamku i przejść przez drzwi. Nie jest to jednak tak łatwe jak ostatnio, ponieważ drzwi otwierają się i zamykają w oparciu o mechanizm koordynujący tylko w określonych godzinach. Czas chwycić za broń... i zegarki.

## CELE:

1. Umieścić model jednego z bohaterów na żetonie celu misji A, gdy wskaźnik zagrożenia wskazuje parzystą liczbę. Wszyscy pozostali bohaterowie muszą znajdować się w tym samym pomieszczeniu.
2. Nie stracić żadnego bohatera.
3. Nie włączyć alarmu!

Podczas tego scenariusza jeden bohater wybrany przez aktywnego gracza może otrzymać żeton pancerza wspomaganego (jeśli bohater z żetonem pancerza wspomaganego zostanie zaatakowany,

przed obrażeniami ochroni go żeton, który należy wtedy odrzucić).

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. W tym scenariuszu oznacza to porażkę.

**Sugerowani bohaterowie:** Ania Oliwa i Klaus Kreutz (do manipulowania wskaźnikiem zagrożenia) oraz B.J. Blazkiewicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: **6**

LICZNIK RUND: **10**

**CEL MISJI A** ←

→ **PRZEJŚCIE B**

**PRZEJŚCIE A**

↑

↓ **PRZEJŚCIE B**

**START BOHATERÓW** ←

### WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x OFICER
10-11	2 x SOLDAT
18	1 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26	1 x SUPERSOLDAT
34-37	4 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

### LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI
- KRATA

**PRZEJŚCIE A**

↑

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 2 x Szturmowiec
- 2 x Żołnierz Rakiетowy.



# 6. WOJNA W RODZINIE!

Jesteście już tak blisko! Wkrótce dotrzecie do gabinetu profesora Solomona Bevliego. Tam odszukacie jego laboratorium i – miejmy nadzieję – zakończycie jego szalone eksperymenty. Jednak podczas podziału ról do tej misji doszło do konfliktów wewnętrznych i dwie grupy odmawiają współpracy. Fizycznie oznacza to odmowę przebywania w tym samym pomieszczeniu co członkowie drugiej grupy. Cholera! Co za czas, żeby ludzie zachowywali się aż tak dziecinnie! Nawet Max wydaje się rozsądny w porównaniu z nimi! Nie pozostaje nic innego, jak zacisnąć zęby i mimo wszystko zrealizować postawione cele.

## CEL:

**1.** Zabić wszystkich wrogów w pomieszczeniu z oficerem.

Na początku gry gracze muszą wybrać dwie drużyny, w których znajdzie się po dwóch bohaterów. Podczas tego scenariusza bohaterowie obu drużyn są rozstawiani na innych żetonach startu bohaterów. Żaden członek danej drużyny nie może znajdować się w jakimkolwiek pomieszczeniu ani korytarzu, jeśli w tym samym czasie znajduje się tam członek (lub członkowie) drugiej drużyny. W takiej sytuacji misja zakończy się porażką.

Obie drużyny nie mogą wchodzić w jakiegokolwiek interakcje (np. używać umiejętności na członkach innej drużyny albo przekazywać im ekwipunku, broni lub amunicji). Łupy drużyny zdobyte za zabicie wroga lub wypełnienie misji z żetonu wydarzenia będą miały zastosowanie tylko w grupie danego bohatera. Karty dotyczące wszystkich bohaterów będą dotyczyć tylko drużyny aktywnego bohatera.

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

**Wsparcie wroga A:** 1 x Supersoldat




**Wsparcie wroga B:** 1 x Supersoldat  
1 x Übersoldat

**Sugerowani Bohaterowie:** B. J. Blazkovicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

**WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:** 6

**W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND**

## LEGENDA

-  START BOHATERÓW
-  SKRZYNIA
-  WSPARCIE WROGA
-  WYDARZENIE
-  TAJNE PRZEJŚCIE
-  DRZWI
-  KRATA

## WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFICER
10-13	4 x SOLDAT
18-20	3 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26-28	3 x SUPERSOLDAT
30-33	4 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY



W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Supersoldat,
- 4 x Übersoldat.



# 7. VAE VICTIS? GLORIA VICTIS?

W końcu! Klótnie skończyły się w samą porę. Zlokalizowaliście gabinet profesora Bevliego, ale żeby się do niego dostać, musicie wyłączyć system bezpieczeństwa na całym piętrze. Następnie musicie aktywować alarm w innym miejscu, aby wywabić supersoldatów.

## CELE:

1. Zebrać cztery żetony celu misji w odpowiedniej kolejności – D, C, B, a na końcu A.

Po podniesieniu żetonu celu misji D:

**Wsparcie wroga A:** 1 x Soldat

Po podniesieniu żetonu celu misji C:

**Wsparcie wroga B:** 1 x Soldat

Po podniesieniu żetonu celu misji B:

**Wsparcie wroga A:** 1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej

2. Włączyć Alarm!

3. Nie stracić żadnego bohatera.

4. Zgromadzić wszystkich bohaterów w zaznaczonym pomieszczeniu.

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

**Wsparcie wroga A:** 1 x Supersoldat

**Wsparcie wroga B:** 1 x Supersoldat

**Wsparcie wroga C:** 1 x Supersoldat

**Wsparcie wroga D:** 1 x Supersoldat

**Sugerowani Bohaterowie:** Ania Oliwa i Bombate (ich szybkość może się przydać!)

**WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:** 6

**LICZNIK RUND:** 20

### ZAZNACZONE POMIESZCZENIE

Wszyscy bohaterowie muszą zgromadzić się w tym pomieszczeniu, aby zrealizować ten scenariusz.

## WROGOWIE

1-2 2 x PANZERHUND

4-5 2 x OFICER

18-19 2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ

26-29 4 x SUPERSOLDAT

30 1 x ÜBERSOLDAT

34-39 6 x DRON

42-43 2 x SZTURMOWIEC

44-45 2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

The map shows a complex layout of rooms and corridors. Key features include:

- Start Bohaterów:** Indicated by a blue icon at the bottom right.
- Wsparcie Wroga:** Four points labeled A, B, C, and D, each with a red icon and a number (26, 27, 28, 29).
- Cel Misji:** Four mission objectives labeled A, B, C, and D, each with a green icon and a number (18, 19, 42, 43).
- Skrynia:** Treasure chests scattered throughout the map.
- Wydarzenie:** Event markers (yellow stars) at various locations.
- Drzwi:** Door icons (grey rectangles) marking entry points.

## LEGENDA

START BOHATERÓW

WSPARCIE WROGA

SKRYNIA

CEL MISJI

WYDARZENIE

DRZWI



# 8. ZDRAJCA DA'AT YICHUD

Czas spotkać się z profesorem Solomonem Bevlim i nie, nie macie umówionego spotkania! Usunięcie go przybliży Was o krok do odnalezienia samego Führera. Niestety zabicie tego zdrajcy nie będzie łatwe! Podczas poprzedniej misji odkryliście kwas, który według Seta powinien zneutralizować mechaniczne kończyny Bevliego. Jednak ze względu na niestabilny skład nawet kropla krwi dotykająca kwasu zneutralizuje jego działanie. Oznacza to, że nikt ranny nie powinien się za to zabierać!

Na początku gry należy wybrać bohatera, który otrzyma żeton celu misji. Żeton ten można wymieniać między bohaterami jak ekwipunek czy amunicję. Profesor Bevli może zostać zabity tylko przez bohatera, który ma pełne PŻ i posiada żeton.

Za każdym razem, gdy inny bohater (bez żetonu/pełnych PŻ) redukuje PŻ profesora Bevliego do 0, należy przywrócić połowę jego początkowych PŻ i pancerza.

## CEL:

1. Zabić profesora Solomona Bevliego.

## ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

- Wsparcie wroga A:** 1 x Supersoldat  
**Wsparcie wroga B:** 1 x Supersoldat  
**Wsparcie wroga C:** 1 x Supersoldat

**Sugerowani Bohaterowie:** Ania Oliwa i Set Roth (ich umiejętności mogą się przydać!).

**WSKAŹNIK ZAGROZENIA:** 6

**W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND**

## WROGOWIE

- 1-2 2 x PANZERHUND
- 18-21 4 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-28 3 x SUPERSOLDAT
- 30-32 3 x ÜBERSOLDAT
- 34 1 x DRON
- 42-43 2 x SZTURMOWIEC
- 44-45 2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

## LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYŃKA
- WSPARCIE WROGA
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI

PRZEJŚCIE B

PRZEJŚCIE A



PRZEJŚCIE A

PRZEJŚCIE B

26

27

WSPARCIE WROGA A

WSPARCIE WROGA B



W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Prof. Solomon Bevli,
- 1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej.



PROF. BEVLI

28

WSPARCIE WROGA C

START BOHATERÓW:





# 9. PO TRUPACH DO... GENERAŁA VON GRIMA

Wszyscy są już świadomi Waszej obecności. Alarm obija się echem po całym zamku, podczas gdy na korytarzach pojawia się coraz więcej żołnierzy. Tylko myśl o tym, jak daleko zasłiście, podnosi na duchu i utwierdza w słuszności podjętych postanowień. Dzięki dokumentom uzyskanym w gabinecie profesora Bevliego znacie już lokalizację prawej ręki Hitlera – generała Oscara von Grima. Zabicie go wywoła panikę w Trzeciej Rzeszy i otworzy drzwi... by usunąć samego Führera.

## CEL:

1. Zabić generała Oscara von Grima.

**Uwaga!** Alarm jest włączony od początku rozgrywki!

**Sugerowani bohaterowie:** B. J. Blazkowicz, Ania Oliwa (jej umiejętność „Pielęgniarka” może być bardzo pomocna!), Max Hass i Set Roth (ich umiejętności „Max kocha zabawki” i „Inżynier Da'at Yichud” tworzą świetne kombo w tym scenariuszu!).

Na koniec tury każdego z bohaterów należy rozstawić 1 soldata i 1 żołnierza piechoty kosmicznej we wszystkich korytarzach sąsiadujących z pomieszczeniami, w których znajduje się co najmniej 1 bohater. Następnie rzucić kostką. W razie sukcesu rozstawić 1 soldata we wszystkich korytarzach / pomieszczeniach zawierających przynajmniej 1 bohatera. W przypadku porażki rozstawia się tam 1 żołnierza piechoty kosmicznej.

Gracz rozstawia te modele jak najbliżej bohatera, który posiada najniższą sumę PŻ i pancerza. Jeśli w wyznaczonym pomieszczeniu / korytarzu nie ma wolnych pól, ignoruje ten efekt.

Podczas przygotowania do gry każdemu z bohaterów należy przydzielić żeton celu misji. Bohater może odrzucić ten żeton, aby zapobiec rozstawieniu 1 soldata lub 1 żołnierza piechoty kosmicznej. Żetonów nie można wymieniać między bohaterami.

**TRUDNY TEREN**

**START BOHATERÓW**

**GEN. VON GRIM**

WROGOWIE	
1	1 x PANZERHUND
4-6	3 x OFICER
26-27	2 x SUPERSOLDAT
30-32	3 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIEZ RAKIETOWY

LEGENDA	
	START BOHATERÓW
	SKRZYNIA
	DRZWI

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

- 1 x Gen. Oscar von Grim.



## 10. SIEG HELL!

*Puk, puk! Hitlerze, chcemy zamienić dwa słowa. Wiesz, że nie jesteśmy zadowoleni z tej całej inwazji, zabijania niewinnych i szalonych eksperymentów, które się tu odbywają. Słuchaj, wiemy, że długo żyłeś w napięciu, więc chcielibyśmy wystać cię na wakacje... wieczne!*

Pożegnaj się z Ewą!

Biuro oficera i zamknięte pomieszczenie są niedostępne od początku scenariusza – nie można ich otworzyć bez klucza. Klucz do zamkniętego pomieszczenia to żeton celu misji B. Klucz do biura oficera to żeton celu misji C.

To ostatnia misja. Zbliżacie się do Hitlera i wszyscy w zamku są już świadomi Waszej obecności.

**Uwaga!** Alarm jest włączony od początku rozgrywki!

### CEL:

1. Zabić Adolfa Hitlera.

Model bohatera stojący obok żetonu celu misji A może wydać 1 PA, aby wyłączyć reaktor magnetyczny zasilający kombinezon mecha-Hitlera. Jeśli reaktor jest włączony, wszelkie obrażenia zadane mecha-Hitlerowi są przyciągane przez jego pancerz i nie traci on żadnych PŻ.

**Uwaga!** Dwie rundy po dezaktywacji reaktora (żeton celu misji A) włącza się ponownie. Można użyć licznika rund, by je oznaczać.

**Sugerowani Bohaterowie:** Set Roth (jego drony mogą się przydać!), B. J. Blazkowicz.

**W TYM SCENARIUSZU  
NIE MA LICZNIKA RUND**





# 10. SIEG HELL!

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Mecha-Hitler,
- 1 x Adolf Hitler.



## BIURO OFICERA

Zaznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte przez bohatera dzierżącego klucz.

## ZAMKNIĘTE POMIESZCZENIE

Zaznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte przez bohatera dzierżącego klucz.

## LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI

## WROGOWIE

- |       |                                  |
|-------|----------------------------------|
| 1     | 1 x PANZERHUND                   |
| 4-5   | 2 x OFICER                       |
| 10    | 1 x SOLDAT                       |
| 18-21 | 4 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ |
| 26-27 | 2 x SUPERSOLDAT                  |
| 30-31 | 2 x ÜBERSOLDAT                   |
| 34-37 | 4 x DRON                         |
| 42-43 | 2 x SZTURMOWIEC                  |
| 44    | 1 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY           |



# NOTATKI





## • OPRACOWANIE

### WERSJA 1.0

**KIEROWNIK PROJEKTU ZASAD:** Jakub S. Olekszyk

**PROJEKT ZASAD:** Archon Studio

**OKŁADKA:** Steve Hamilton

**OKŁADKI PODRĘCZNIKA I KSIĘGI MISJI:** Sławomir Wolicki

**GRAFIKA I INŻYNIERIA:** Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,  
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

**PROJEKT GRAFICZNY:** Anna Gut

**KIEROWNIK-KOORDYNATOR PROJEKTU:** Michał Hartliński

**PODRĘCZNIK I REDAKCJA:** Bryan Gerding

**KOREKTA:** Derek Barry

**KIEROWNICTWO PRODUKCJI:** Michał Pawlaczyk

**SZEF STUDIA:** Jarosław Ewertowski

#### TESTERY I KONSULTNCI:

Arkadiusz Arendt  
Kamil Białkowski  
Marijn Bierhof  
Maxime Bouchard  
Maciej Cabaj  
Marcin Czopek  
Loquak Davian  
Jakub Dywicki  
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska  
Sylvia Kajkowska  
Oliwia Kieruj  
Kacper Kozłowski  
Łukasz Krogulec  
Aleksander Kubiak  
Maks Kuśmierz  
Dawid Kuźniacki  
Karol Lach

Peer Lagerpusch  
Konstantinos Lekkas  
Stanisław Machowski  
Michał Michalski  
Philip Middleton  
Wiktor Nowacki  
Rafał Nowak  
Sebastian Pełechaty  
Bartosz Perzyński

Jacek Podgajny  
Arkadiusz "Pallek" Rachwał  
Tomasz Rudnik  
Oskar Skwierczyński  
Szymon Swiontek-Brzeziński  
Marta Szczypińska  
Karol M. Toporowicz  
Tomasz Turski  
Dominik Wiśniewski

#### SPECIALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

David Evans  
Joshua Gillespie  
Jerk Gustafsson  
Oskar Hansson

Derek Hidey  
Joey Howell  
John Jennings

Michael Kochis  
Nicklas Larsson  
Ivan Martinez

Derek Salisbury  
Axel Torvenius  
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda i powiązane logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest © Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Archon Studio mieści się w Polsce, ulica Warsztatowa 8, 64-920 Pila. Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wyprodukowano w Polsce.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.



