

Wolfenstein  
THE  
OLD  
BLOOD™



LIVRET DE MISSION

©BSW

© 2021 Bethesda Softworks LLC, une société de ZeniMax Media. Tous droits réservés.





# • CONTENU

Ce livret.....	2
Liste des composants .....	3
Règles .....	3
Missions :	4
1. Infiltration du château de Wolfenstein.....	4
2. Se venger de Rudi et s'enfuir du château.....	5
3. Wulfburg en feu.....	6
4. Cimetière monstrueux.....	7
Remarques.....	8

# • LIRE CE LIVRET DE MISSION

Chaque mission de ce livret commence par l'introduction de l'histoire, suivie des objectifs que vous devez atteindre pour gagner. La section sur l'alarme détaille les actions à entreprendre lorsque le marqueur de danger atteint la limite. Les limites du marqueur de danger et du marqueur de manche sont détaillées dans le texte d'introduction.

## ALARME

  **13** Si des unités apparaissent en raison de l'alarme, vous les verrez également apparaître sur le plateau. Nous vous rappelons de ne pas faire apparaître ces unités lors de la mise en place du plateau.

## CONSTRUIRE LE PLATEAU

Lors de l'installation des tuiles plateau, les pièces et les couloirs n'ont pas d'illustration spécifique. Lorsque vous devez placer une pièce, choisissez n'importe quelle tuile disponible (de même pour les couloirs). L'aspect final de la carte dépend de vous et de vos joueurs.

## FIGURINES

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Panzerhund
- 3 x Officier

Si vous jouez les missions dans l'ordre, toutes les figurines n'ont pas besoin d'être montées en même temps. Ces boîtes de dialogue vous informent des nouvelles figurines qui devront être montées pour la mission.

## Liste des ennemis

1-2	2 x PANZERHUND
4-5	2 x OFFICIER
18-19	2 x SPACE MARINE
26-29	4 x SUPERSOLDAT
30	1 x ÜBERSOLDAT
34-39	6 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

Les numéros dans la case rouge indiquent le numéro de figurine et la carte correspondante. Les cartes de ces groupes sont identiques, les numéros ne servent qu'à vous aider à garder une trace en cas de combat de masse. Vous pouvez toujours remplacer la figurine indiquée par une autre figurine du même type (y compris les cartes correspondantes).



## • LISTE DES COMPOSANTS

*Wolfenstein : The Old Blood* est une extension de *Wolfenstein : le jeu de plateau*. Elle se compose des éléments suivants :

### FIGURINES :

#### Figurines de héros :

B.J. Blazkowicz  
Richard Wesley  
Ludwig Kessler  
Annette Krause  
Pippa Shepherd

#### Figurines de mecha :

Laderoboter

### FIGURINES :

#### Figurines ennemies :

8 x Shambler  
4 x Tireur d'élite  
4 x Kampfhund

#### Figurines de boss :

Rudi Jäger  
La monstruosité

### CARTES :

5 x cartes héros  
18 x cartes ennemi  
16 x cartes arme  
31 x cartes équipement  
11 x cartes événement  
6 x cartes coffre

### AUTRES :

6 x tuiles plateau  
6 x tuiles couloir

## • RÈGLES

*Wolfenstein : The Old Blood* propose aux joueurs 4 scénarios qui constituent une campagne complète, qui se déroule en 1946. Pour une meilleure expérience, il est donc recommandé d'apporter les modifications suivantes avant la mise en place.

- Jouez en utilisant uniquement les figurines de héros et leurs cartes ci-jointes.
- Mélangez les cartes équipement de l'extension avec le paquet d'équipement du jeu de base.
- Mélangez les cartes Fusil de chasse à double canon dans le paquet d'armes du jeu de base. Effectuez ensuite les remplacements suivants :
  - MG-46 remplace MG-60,
  - Fusil d'assaut 1946-T remplace Fusil d'assaut 1960,
  - Bombenschuss remplace AR Tireur d'élite,
  - Schockhammer remplace le fusil automatique,
  - Le pistolet 1946 remplace Le pistolet 1960.
- Le paquet d'événements de cette extension doit être utilisé à la place de celui du jeu de base.

Toute nouvelle règle est détaillée dans la mission correspondante. Les règles ne diffèrent pas en dehors de ces changements. Les instructions pour la lecture de ce livret de mission ne diffèrent pas de celles qui sont décrites dans le livret de mission du jeu de base.

Tous les éléments de l'add-on *Wolfenstein : The Old Blood* peuvent également être utilisés dans les parties construites à l'aide du générateur de plateau - il suffit de les mélanger avec les composants du jeu de base et de l'extension *Wolfenstein : All Stars*.



# 1. INFILTRATION DU CHÂTEAU WOLFENSTEIN

Le Bureau des Actions Secrètes a envoyé votre groupe pour infiltrer le tristement célèbre château de Wolfenstein. Vous devez vous procurer le dossier de la cruelle Helga von Schabbs - contenant l'emplacement du complexe de la Tête de mort. Votre reconnaissance a déjà permis de localiser son bureau et la clé nécessaire pour y entrer. Le croirez-vous ? Le sort de la Seconde Guerre mondiale, le sort du monde entier, dépend de vous !

## OBJECTIFS :

1. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.
2. Utiliser la clé (jeton objectif de mission) pour ouvrir le bureau de Helga.
3. Ne perdre aucun héros et les rassembler tous dans la pièce indiquée.

**MARQUEUR DE DANGER :** 6

**MARQUEUR DE MANCHE :** 18

## ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenche et fera apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

**Point d'apparition A :** 1 x Shambler  
1 x Tireur d'élite  
1 x Kampfhund

**Point d'apparition B :** 1 x Shambler  
1 x Tireur d'élite  
1 x Kampfhund

**Point d'apparition C :** 1 x Supersoldat



## BUREAU DE HELGA

La pièce marquée est exclue du jeu (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet de jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

## LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- POINT D'APPARITION DE NAZIS
- COFFRE
- OBJECTIF DE MISSION
- ÉVÉNEMENT
- PASSAGE SECRET
- PORTES
- BARRICADES

Pour jouer cette mission, montez les figurines suivantes :

- Héros,
- 6 x Shambler,
- 4 x Tireur d'élite,
- 4 x Kampfhund.



## 2. SE VENGER DE RUDI ET S'ENFUIR DU CHÂTEAU

Il s'avère que le dossier n'était pas dans le bureau d'Helga ! De plus, en fouillant les papiers d'Helga, vous avez été surpris par le chef de la prison de Wolfenstein : Rudi Jäger, qui était accompagné d'un groupe de Supersoldats. Après vous avoir désarmés et ligotés, le fou vous a « présenté » son chien, un Kampfhund blanc nommé Greta (il a aussi dit que si vous mourez, il lui donnera votre cadavre) ! Vous êtes assis dans votre cellule, mutilés et ensanglantés, gardés par un Supersoldat et une porte verrouillée. Ce bâtard paiera pour cela, dès que vous vous serez libérés de cette cellule ! S'échapper du château est maintenant une priorité secondaire.

Tous les héros commencent la mission avec 1 PV de dégâts !

### OBJECTIFS :

1. Tuer le Supersoldat pour ouvrir la porte de la pièce avec le jeton apparition de héros.
2. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.
3. Utiliser la clé (jeton objectif de mission B) pour ouvrir l'amphithéâtre d'anatomie. Puis tuer Rudi Jäger.
4. Ne perdre aucun héros.

5. Utiliser la clé (jeton objectif de mission A) pour déverrouiller la salle fermée et y rassembler tous les héros.

### ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenchera et fera apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition des nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Supersoldat

Point d'apparition B : 1 x Panzerhund

MARQUEUR DE DANGER : 6

MARQUEUR DE MANCHES : 18

### LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- POINT D'APPARITION DE NAZIS
- COFFRE
- OBJECTIF DE MISSION
- ÉVÉNEMENT
- PASSAGE SECRET
- PORTES

### ENNEMIS

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFFICIER
10-12	3 x SOLDAT
26-29	4 x SUPERSOLDAT
42-43	2 x FIRE TROOPER
46-48	3 x SHAMBLER
54-57	4 x KAMPFHUND
58-60	3 x TIREUR D'ÉLITE

➔ POINT D'APPARITION DE HÉROS



### PIÈCE VERROUILLÉE

La pièce marquée est exclue du jeu (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

Pour jouer cette mission, montez la figurine suivante :

- Rudi Jäger.

### AMPHITHÉÂTRE D'ANATOMIE

La pièce marquée est exclue du jeu (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

Le héros qui commence à se vider de son sang dans cette pièce est automatiquement retiré de la partie !



# 3. WULFBURG EN FEU

L'évasion du château de Wolfenstein a été un succès ! À Paderborn, grâce à vos contacts du Cercle de Kreisau, vous avez appris que Helga von Schabbs se trouve dans la ville voisine de Wulfburg. En vous rendant dans la ville, vous avez été terrorisés. Wulfburg est frappée par des tremblements de terre et les blessés se transforment en Shamblers !

Pippa a réussi à obtenir des informations selon lesquelles Helga est stationnée quelque part près de l'ancien cimetière, où des fouilles sont effectuées. Malheureusement, l'entrée de ce lieu est gardée par deux Panzerhunde ! D'autre part, B.J. a trouvé un Laderoboter abandonné, qui sera certainement utile pour traverser cette ville infâme.

- Chaque héros qui commence son tour sur un terrain difficile doit lancer un dé :  
**SUCCÈS** : rien ne se passe.  
**ÉCHEC** : le héros subit 1 dégât.
- Toutes les portes de ce scénario sont ouvertes dès le début.

## OBJECTIFS :

1. Vaincre tous les ennemis dans la pièce avec l'Officier.
2. Tuer 2 Panzerhunde et un Officier.
3. Effectuer au moins une mission marquée par un jeton événement.
4. Rassembler tous les héros dans la salle indiquée.

## ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenchera. Faites ce qui suit :

Défaussez la carte Laderoboter et retirez sa figurine du plateau.

**MARQUEUR DE DANGER :** 6

**MARQUEUR DE MANCHE :** 20

## ENNEMIS

1-2 2 x PANZERHUND

4 1 x OFFICIER

42-43 2 x FIRE TROOPER

46-53 8 x SHAMBLER

54-55 2 x KAMPFHUND

58-59 2 x TIREUR D'ÉLITE

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 2 x Shambler.
- 1 x Laderoboter.

POINT D'APPARITION DE HÉROS

## LADEROBOTER

Le héros qui entre dans une des cases occupées par la figurine du Laderoboter reçoit la carte spéciale Laderoboter.



## LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- COFFRE
- ÉVÈNEMENT
- PORTES

## PIÈCE MARQUÉE

Tous les héros doivent entrer dans cette pièce pour accomplir la mission.



# 4. CIMETIÈRE MONSTRUEUX

Les Panzerhunde ont disparu. Cependant, ces bruits... la route du cimetière est libre ! Il ne vous reste plus qu'à trouver Helga et lui prendre ce fichu dossier ! Mais à ce stade, ce ne sera probablement pas aussi simple. Traverser la ville et rencontrer la horde de Shamblers nauséabonds a été votre premier indice...

- Chaque fois que vous tuez un Tireur d'élite, un Fire Trooper, un Soldat ou un Officier, lancez un dé.

**SUCCÈS :** rien ne se passe.

**ÉCHEC :** placez une figurine de Shambler à la place de la figurine tuée.

- Dans ce scénario, toutes les portes sont ouvertes dès le début.

## OBJECTIFS :

1. Tuer le Fire Trooper.
2. Tuer la monstruosité.

## ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenche. Faites ce qui suit : Défaussez tous les jetons de vie partagée.

**MARQUEUR DE DANGER :** 5

**MARQUEUR DE MANCHES :** 15

**POINTS D'APPARITION DE HÉROS :**

→ B      C ←      → D

**PASSAGE A**      **PASSAGE B**      **PASSAGE C**

**POINT D'APPARITION DE HÉROS A**

**TERRAIN DIFFICILE**

**LA MONSTRUOSITÉ**

**LÉGENDE**

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- COFFRE
- ÉVÉNEMENT
- PASSAGE SECRET
- PORTES
- BARRICADES

**ENNEMIS**

4	1 × OFFICIER
10-12	3 × SOLDAT
42	1 × FIRE TROOPER
46-49	4 × SHAMBLER
54-55	2 × KAMPFHUND
58-61	4 × TIREUR D'ÉLITE

Pour jouer cette mission, montez la figurine nazie suivante :

- La monstruosité







# REMARQUES

A large, empty rectangular area intended for handwritten notes or observations.



# REMARQUES





## • CRÉDITS

### VERSION 1.0

**CONCEPTEUR GÉNÉRAL DES RÈGLES :** Jakub S. Olekszyk

**CONCEPTION DES RÈGLES :** Studio Archon

**ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE DE LA BOÎTE :** Steve Hamilton

**ILLUSTRATION DES COUVERTURES DE LIVRET DE RÈGLES ET DE MISSION :** Sławomir Wolicki

**ILLUSTRATION ET INGÉNIERIE :** Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,  
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** Anna Gut

**CHEF DE PROJET :** Michał Hartliński

**LIVRET ET ÉDITION :** Bryan Gerding

**RELECTURE :** Derek Barry

**TRADUCTION :** French Team

**SUPERVISION DE LA PRODUCTION :** Michał Pawlaczyk

**CHEF DE STUDIO :** Jarosław Ewertowski

#### TESTS ET CONSEILS :

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

#### MERCI À :

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, une société de ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda et les logos associés sont des marques déposées ou des marques commerciales de ZeniMax Media Inc. et/ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Archon Studio et le logo Archon Studio sont des TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un © de Archon Studio. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé à Warsztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Pologne. Les composants réels peuvent varier par rapport à ceux indiqués. Composants imprimés : Fabriqués en Chine. Figurines : Fabriquées en Pologne. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. IL N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR DES PERSONNES AGÉES DE 13 ANS OU MOINS.



