

Wolfenstein
THE
OLD
BLOOD™



LIBRO DELLE MISSIONI

©BSW

©2021 Bethesda Softworks LLC, una società di ZeniMax Media. Tutti i diritti riservati.

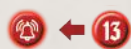
• CONTENUTI

Come leggere questo libro	2
Elenco dei componenti	3
Regole	3
Missioni:	4
1. Infiltrazione nel Castello Wolfenstein	4
2. Vendetta su Rudi e Fuga dal Castello	5
3. Wulfburg trema	6
4. Cimitero mostruoso	7
Note	8

• COME LEGGERE QUESTO LIBRO

Ogni missione in questo libro inizia con la storia introduttiva, seguita dagli obiettivi da conseguire per vincere. La sezione Allarme descrive in dettaglio le azioni da intraprendere quando l'indicatore di pericolo raggiunge il limite. I limiti dell'indicatore di pericolo e di round si trovano sotto il testo di apertura.

ALLARME



Se dovete generare delle unità perché è scattato l'allarme, vedrete anche queste generazioni elencate sulla mappa. Questo è un promemoria per voi, che vi ricorda di non generare quelle unità durante la preparazione della mappa.

PREPARARE LA MAPPA

Quando sistemate le tessere mappa, le stanze e i corridoi non richiedono illustrazioni specifiche. Nel posizionare una stanza, scegliete una qualsiasi tessera stanza disponibile (lo stesso per i corridoi). L'aspetto finale della mappa dipende da voi giocatori.

MINIATURE

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Panzerhund
- 1 x Comandante

Se giocate le missioni in ordine dalla prima all'ultima, non tutte le miniature devono essere assemblate subito. Questi riquadri vi informano su quali nuove miniature dovranno essere assemblate per la missione.

LISTA DEI NEMICI

1-2	1 x PANZERHUND
4-5	2 x COMANDANTE
18-19	1 x MARINE SPAZIALE
26-29	1 x SUPERSOLDATEN
30	1 x ÜBERSOLDATEN
34-39	4 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

I numeri nel riquadro rosso indicano il numero della miniatura e la relativa carta. Le carte in questi gruppi sono identiche, i numeri servono solo per aiutarvi a tenerne traccia durante i combattimenti di massa. Potete sempre sostituire la miniatura indicata con un'altra miniatura dello stesso tipo (comprese le carte corrispondenti).



• ELENCO DEI COMPONENTI

Wolfenstein: The Old Blood è un'espansione di *Wolfenstein: Il gioco da tavolo*. Comprende i seguenti componenti:

MINIATURE:

Miniature degli Eroi:

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

Miniature dei Mech:

Laderoboter

MINIATURE:

Miniature dei Nemici:

8 x Tremante
4 x Marksman
4 x Kampfhund

Miniature dei Boss:

Rudi Jäger
La Mostruosità

CARTE:

5 x carte Eroe
18 x carte Nemico
16 x carte Arma
31 x carte Equipaggiamento
11 x carte Evento
6 x carte Cassa

ALTRO:

6 x tessere Mappa
6 x tessere Corridoio

• REGOLE

Wolfenstein: The Old Blood offre ai giocatori 4 scenari che compongono una campagna autoconclusiva, ambientata nel 1946. Pertanto, per un'esperienza migliore, si consiglia di apportare le seguenti modifiche prima della preparazione.

- Giocate utilizzando solo le carte e le miniature degli Eroi accluse.
- Mescolate le carte equipaggiamento dell'espansione nel mazzo equipaggiamenti del gioco base.
- Mescolate le carte Doppietta nel mazzo armi del gioco base. Poi fate le seguenti sostituzioni:
 - MG-46 sostituisce MG-60;
 - Fucile d'assalto 1946-T sostituisce Fucile d'assalto 1960;
 - Bombenschuss sostituisce Fucile di precisione;
 - Schockhammer sostituisce Fucile automatico;
 - Pistola 1946 sostituisce Pistola 1960.
- Il mazzo eventi di questa espansione va usato al posto di quello del gioco base.

Le eventuali nuove regole sono precisate nella loro corrispondente missione. Le regole non differiscono al di fuori di queste modifiche. Le istruzioni per la lettura di questo libro delle missioni non differiscono da quelle delineate nel libro delle missioni del gioco base.

Tutti i componenti dell'espansione *Wolfenstein: The Old Blood* possono essere utilizzati anche nelle partite costruite con il generatore di mappe: basta mischiarli insieme ai componenti del gioco base e dell'espansione *Wolfenstein: All-Stars*.

1. INFILTRAZIONE NEL CASTELLO WOLFENSTEIN

L'Ufficio Azioni Segrete ha mandato il vostro gruppo a infiltrarsi nel famigerato Castello Wolfenstein. Dovete procurarvi la cartella della crudele Helga von Schabbs, contenente la posizione del Complesso di Deathhead. La vostra ricognizione ha già localizzato il suo ufficio e la chiave necessaria per entrare. Ve lo immaginate? Il destino della seconda guerra mondiale, il destino del mondo intero, dipende da voi!

OBIETTIVI:

1. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.
2. Usare la chiave (gettone obiettivo della missione) per aprire l'Ufficio di Helga.
3. Non perdere alcun Eroe e radunarli tutti nella stanza contrassegnata.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Generate le seguenti miniature sui gettoni generazione dei Nazisti indicati:

Generazione A: 1x Tremante
1x Marksman
1x Kampfhund

Generazione B: 1x Tremante
1x Marksman
1x Kampfhund

Generazione C: 1x Supersoldaten

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **18**



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature:

- Eroi
- 6 x Tremante
- 4 x Marksman
- 4 x Kampfhund

2. LA VENDETTA SU RUDI E LA FUGA DAL CASTELLO

A quanto pare la cartella non era nell'ufficio di Helga! Inoltre, durante la perquisizione dei documenti di Helga, siete stati catturati dal capo della prigione di Wolfenstein: Rudi Jäger, che era accompagnato da un gruppo di Supersoldaten. Dopo avervi disarmato e legato, il pazzo vi scatena addosso il suo cane, un Kampfhund bianco di nome Greta (ha anche detto che se morirete, le darà da mangiare i vostri cadaveri)! Sedete nella vostra cella, mutilati e insanguinati, sorvegliati da un Supersoldaten e da una porta chiusa a chiave. Quel bastardo pagherà per questo, appena scapperete da questa cella! La fuga dal castello è ora una priorità secondaria.

Tutti gli Eroi iniziano la missione con 1 gettone danno PS!

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Supersoldaten per aprire la porta della stanza con il gettone generazione degli Eroi.
2. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.
3. Usare la chiave (gettone obiettivo della missione B) per aprire il Teatro Anatomico. Poi uccidere Rudi Jäger.
4. Non perdere alcun Eroe.

5. Usare la chiave (gettone obiettivo della missione A) per sbloccare la Stanza Chiusa e radunare lì tutti gli Eroi.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Generate le seguenti miniature sui gettoni generazione dei Nazisti indicati:

Generazione A: 1x Supersoldaten
Generazione B: 1x Panzerhund

INDICATORE DI PERICOLO: 6

INDICATORE DI ROUND: 18

LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- GENERAZIONE DEI NAZISTI
- CASSA
- OBIETTIVO DELLA MISSIONE
- EVENTO
- PASSAGGIO SEGRETO
- PORTE

NEMICI:

- 1** 1 x PANZERHUND
- 4** 1 x COMANDANTE
- 10-12** 3 x SOLDATEN
- 26-29** 4 x SUPERSOLDATEN
- 42-43** 2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
- 46-48** 3 x TREMANTE
- 54-57** 4 x KAMPFHUND
- 58-60** 3 x MARKSMAN

GENERAZIONE DEGLI EROI

STANZA CHIUSA:

La stanza contrassegnata è esclusa dalla partita (non può essere l'obiettivo di alcun effetto di gioco) finché la porta non viene aperta da un Eroe con la chiave.



3. WULFBURG TREMA

La fuga dal castello di Wolfenstein è stata un successo! A Paderborn, grazie ai vostri contatti del Circolo Kreisau, avete saputo che Helga von Schabbs si trova nella vicina Wulfburg. Durante il viaggio verso la città, siete stati sopraffatti dal terrore. Wulfburg è scossa da terremoti e i feriti si stanno trasformando in Tremanti!

Pippa è riuscita a ottenere l'informazione che Helga si trova da qualche parte vicino al vecchio cimitero, dove vengono effettuati gli scavi. Purtroppo l'ingresso di questo luogo è sorvegliato da due Panzerhund! Di contro, B.J. ha trovato un Laderoboter abbandonato, che sarà sicuramente utile per farsi strada attraverso questa ripugnante città.

- Ogni Eroe che inizia il suo turno su un terreno difficile deve lanciare un dado:
 - SUCCESSO:** Non succede niente.
 - FALLIMENTO:** L'Eroe subisce 1 danno.
- Tutte le porte in questo scenario sono aperte fin dall'inizio.

OBIETTIVI:

1. Sconfiggere tutti i nemici nella stanza con il Comandante.
2. Uccidere 2 Panzerhund e un Comandante.
3. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.
4. Radunare tutti gli Eroi nella stanza contrassegnata.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Procedete come segue:

Scartare la carta Laderoboter e rimuovere la sua miniatura dal tabellone.

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **20**

NEMICI

1-2	2 x PANZERHUND
4	1 x COMANDANTE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
46-53	8 x TREMANTE
54-55	2 x KAMPFHUND
58-59	2 x MARKSMAN

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 2 x Tremante
- 1 x Laderoboter

GENERAZIONE DEGLI EROI

LADEROBOTER

L'Eroe che entra in una delle caselle occupate dalla miniatura del Laderoboter riceve la speciale carta Laderoboter.



LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- EVENTO
- PORTE

STANZA CONTRASSEGNATA:

Tutti gli Eroi devono entrare in questa stanza per completare la missione.

4. CIMITERO MOSTRUOSO

I Panzerhund sono stati eliminati. Ma quei suoni... la strada per il cimitero è aperta! Ora dovete solo trovare Helga e prenderle quella dannata cartella! Ma a questo punto, probabilmente non sarà così semplice. Incontrare l'orda di maleodoranti Tremanti attraversando la città ne è stato il primo indizio...

- Ogni volta che uccidete un Marksman, Assaltatore Lanciafiamme, Soldaten o Comandante, lanciate un dado.
SUCCESSO: Non succede niente
FALLIMENTO: Piazzate una miniatura Tremante al posto della miniatura uccisa.
- Tutte le porte in questo scenario sono aperte fin dall'inizio.

OBIETTIVI:

- Uccidere l'Assaltatore Lanciafiamme.
- Uccidere la Mostrosità.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Procedete come segue:

Scartare tutti i gettoni vita condivisa.

INDICATORE DI PERICOLO: 5

INDICATORE DI ROUND: 15



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

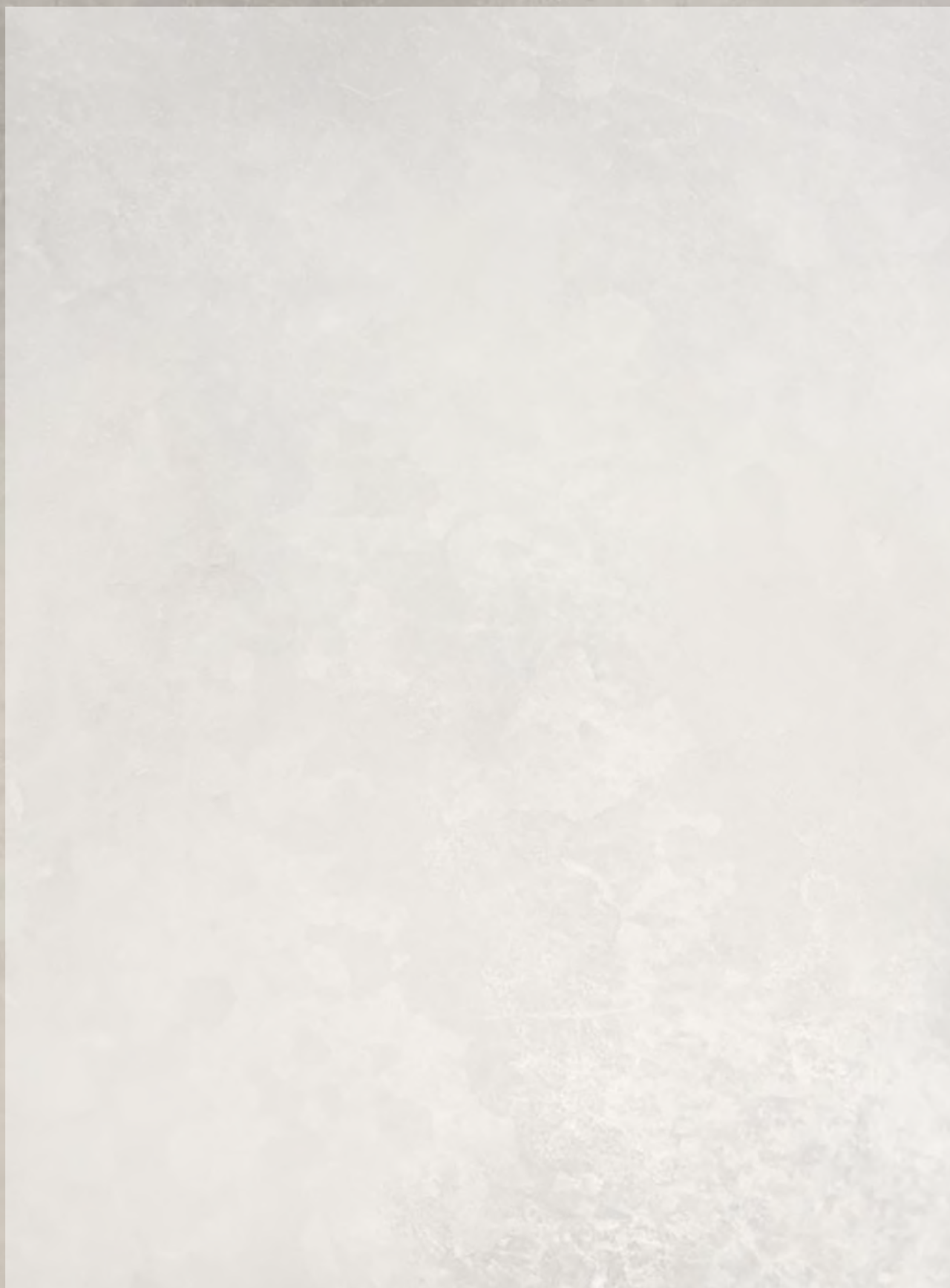
- La Mostrosità



NOTE



NOTE



• RICONOSCIMENTI

VERSIONE 1.0

RESPONSABILE DELLE REGOLE: Jakub S. Olekszyk

CREAZIONE DELLE REGOLE: Archon Studio

COPERTINA DELLA SCATOLA: Steve Hamilton

COPERTINE DEL REGOLAMENTO E DEI LIBRI DELLE MISSIONI: Sławomir Wolicki

ILLUSTRAZIONI E MODELLAZIONE: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

PROGETTAZIONE GRAFICA: Anna Gut

RESPONSABILE DEL PROGETTO: Michał Hartliński

REGOLAMENTO E REVISIONE: Bryan Gerding

CORREZIONE DELLE BOZZE: Derek Barry

TRADUZIONE E REVISIONE: Fabio Piovesan e Monica Spigariol

SUPERVISIONE DELLA PRODUZIONE: Michał Pawlaczyk

RESPONSABILE DELLO STUDIO: Jarosław Ewertowski

PLAYTEST E CONSULENZA:

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

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A:

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, una società di ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda e i relativi loghi sono marchi registrati di ZeniMax Media Inc. e/o delle sue affiliate negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un © di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati: Fatti in Cina. Miniature: Fatte in Polonia.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON È DESTINATO ALL'USO DA PARTE DI PERSONE DI 13 ANNI O PIÙ GIOVANI.

