

Wolfenstein
THE
OLD
BLOOD™



KSIĘGA MISJI

©BSW

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

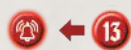
• SPIS TREŚCI

Jak czytać ten podręcznik	2
Lista komponentów	3
Zasady	3
Scenariusze:	4
1. Infiltracja zamku Wolfenstein	4
2. Zemsta na Rudim i ucieczka z zamku	5
3. Ognisty Wulfburg	6
4. Potworny cmentarz	7
Notatki	8

• JAK CZYTAĆ TEN PODRĘCZNIK

Każdy scenariusz zawarty w 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 załączonej do każdego scenariusza. To przypomnienie, by nie rozstawiać tych jednostek podczas przygotowywania mapy.

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 trzeba będzie złożyć podczas wybranego scenariusza.

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.

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 SZURKOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY
30	4 x ÜBERSOLDAT

Cyfry w czerwonej ramce wskazują numer modelu i odpowiadającą mu karty. Karty w poszczególnych grupach są identyczne, a cyfry mają jedynie pomóc w utrzymaniu porządku podczas masowej walki.

W czasie przygotowania gry zawsze istnieje możliwość wymiany wskazanego modelu na inny tego samego typu (łącznie z odpowiednimi kartami).



• LISTA KOMPONENTÓW

Wolfenstein: The Old Blood to dodatek do *Wolfenstein: Gra Planszowa*. W jego skład wchodzi następujące elementy:

MODELE:

Modele Bohaterów:

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

Model Mecha:

Laderoboter

MODELE:

Modele Wrogów:

8 x Szuracz
4 x Snajper
4 x Kampfhund

Modele Bossów:

Rudi Jäger
Potworność

KARTY:

5 x kart bohaterów
18 x kart wrogów
16 x kart broni
31 x kart ekwipunku
11 x kart wydarzeń
6 x kart skrzyń

INNE:

6 x kafelków pomieszczeń
6 x kafelków korytarzy

• ZASADY

Wolfenstein: The Old Blood oferuje graczom cztery scenariusze tworzące zamkniętą kampanię. Akcja kampanii toczy się w 1946 roku, dlatego dla lepszych wrażeń zaleca się wprowadzenie następujących zmian przed rozłożeniem gry:

- Grać wyłącznie przy użyciu obecnych w dodatku kart i modeli bohaterów.
- Wtasować karty ekwipunku z dodatku do talii ekwipunku z gry podstawowej.
 - Wtasować karty „Dwururka” do talii broni z gry podstawowej. Następnie dokonać następujących zmian:
 - MG-60 zastąpić MG-46,
 - karabin szturmowy 1960 zastąpić karabinem szturmowym 1946-T,
 - karabin snajperski zastąpić bombenschussem,
 - strzelbę automatyczną zastąpić schockhammerem,
 - pistolet 1960 zastąpić pistoletem 1946.
- Zamiast talii wydarzeń z gry podstawowej użyć talii wydarzeń z tego dodatku.

Wszelkie nowe zasady zostały szczegółowo wyjaśnione poniżej, w opisach poszczególnych misji. Poza tym zasady dodatku nie różnią się od tych opisanych w instrukcji gry podstawowej.

Wszystkie komponenty z dodatku *Wolfenstein: The Old Blood* mogą być również używane w grach tworzonych za pomocą generatora map – wystarczy połączyć je z komponentami z gry podstawowej i dodatku *Wolfenstein: All Stars*.

1. INFILTRACJA ZAMKU WOLFENSTEIN

Twoja grupa została wysłana przez Biuro Tajnych Operacji do infiltracji owianego złą sławą zamku Wolfenstein. Musisz zdobyć folder okrutnej Helgi von Schabbs – zawiera on lokalizację sztabu „Trupiej główki”. W trakcie rekoniesansu namierzyłeś już jej biuro oraz potrzebny klucz. Potrafisz to sobie wyobrazić? Losy II wojny światowej, losy całego świata, zależą właśnie od Ciebie!

CELE:

1. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
2. Podnieść klucz (żeton celu misji), aby otworzyć biuro Helgi.
3. Nie stracić żadnego bohatera i zgromadzić ich wszystkich w oznaczonym 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 Szuracz
1 x Snajper
1 x Kampfhund

Wsparcie Wroga B: 1 x Szuracz
1 x Snajper
1 x Kampfhund

Wsparcie Wroga C: 1 x Supersoldat

WSKAŹNIK ZAGROZENIA: **6**

LICZNIK RUND: **18**



BIURO HELGI

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

LEGENDA

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

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

- 6 x Szuracz,
- 4 x Snajper,
- 4 x Kampfhund.

2. ZEMSTA NA RUDIM I UCIECZKA Z ZAMKU

Okazało się, że folderu nie ma już w biurze Helgi! Ponadto, podczas przeszukiwania jej dokumentów, zostaliście złapani przez naczelnika więzienia Wolfenstein: Rudiego Jägera, któremu towarzyszyła grupa supersoldatów. Po rozbrojeniu i związaniu Was szaleniec spuścił swojego psa, białego kampfhunda o imieniu Greta (powiedział też, że jak zdechniecie, nakarmi ją Waszym truchtem!) Siedzicie więc w celi, okaleczeni i zakrwawieni, strzeżeni przez supersoldata i zaryglowane drzwi. Ten drań Rudi zapłaci za to wszystko, gdy tylko się uwolnicie! Ucieczka z zamku jest teraz celem drugorzędym...

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę z żetonem Obrażenie 1 PZ!

CELE:

1. Zabić supersoldata, aby otworzyć drzwi w pomieszczeniu z żetonem „Start bohaterów A”.
2. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
3. Użyć klucza (żeton celu misji B), by otworzyć Teatr Anatomiczny. Zabić Rudiego Jägera.
4. Nie stracić żadnego bohatera.

5. Użyć klucza (żeton celu misji A), by otworzyć zamknięte pomieszczenie. Zgromadzić tam wszystkich bohaterów.

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 Panzerhund

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: 6

LICZNIK RUND: 18

LEGENDA

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

WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFICER
10-12	3 x SOLDAT
26-29	4 x SUPERSOLDAT
42-43	2 x SZTURMOWIEC
46-48	3 x SZURACZ
54-57	4 x KAMPFHUND
58-60	3 x SNAJPER

 START BOHATRÓW



ZAMKNIĘTE POMIESZCZENIE

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

TRUDNY TEREN

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

- 1 x Rudi Jäger.

TEATR ANATOMICZNY

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

Bohater, który zaczyna wykrwawiać się w tym pomieszczeniu, jest automatycznie usuwany z gry!

3. OGNISTY WULFBURG

Ucieczka z zamku Wolfenstein zakończyła się sukcesem! W Paderborn, dzięki kontaktom Kręgu z Krzyżowej, dowiedziałeś się, że Helga von Schabbs znajduje się w pobliskim Wulfburgu. W czasie podróży do miasta zostałeś przytłoczony terrorem. Wulfburg nawiedzają trzęsienia ziemi, a ranni ludzie zamieniają się w szuraczy!

Pippa pozyskała informację, że Helga stacjonuje gdzieś w pobliżu starego cmentarza, na którym prowadzone są wykopaliska. Niestety wejścia do tego miejsca pilnują dwa panzerhundy!

B. J., z kolei, znalazł opuszczonego laderobotera, który z pewnością przyda się podczas przebijania się przez to splugawione miasto.

Każdy bohater, który rozpoczyna swoją turę na trudnym terenie, musi rzucić kością:

SUKCES: brak efektu.

PORAŻKA: dany bohater otrzymuje 1 obrażenie.

W tym scenariuszu od początku wszystkie drzwi są otwarte.

CELE:

1. Zabić wszystkich wrogów w pomieszczeniu z oficerem.
2. Zabić 2 panzerhundy i oficera.
3. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
4. Zgromadzić wszystkich bohaterów w zaznaczonym pomieszczeniu.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy wykonać następującą czynność:

Odrzucić kartę „laderoboter” i usunąć jego model z planszy.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: 6

LICZNIK RUND: 20

WROGOWIE

1-2 2 x PANZERHUND

4 1 x OFICER

42-43 2 x SZTURMOWIEC

46-53 8 x SZURACZ

54-55 2 x KAMPFHUND

58-59 2 x SNAJPER

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 2 x Szuracz.
- 1 x Laderoboter

LADEROBOTER

Bohater, który wejdzie na jedno z pól zajmowanych przez model laderobotera, otrzymuje specjalną kartę „Laderoboter”.



LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- WYDARZENIE
- DRZWI

ZAZNACZONE POMIESZCZENIE

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

4. POTWORYNY CMENTARZ

Panzerhundy unieszkodliwione. Jakkolwiek to zabrzmia... droga na cmentarz jest otwarta! Teraz musisz tylko znaleźć Helgę i odebrać jej ten cholerny folder! Ale w tym momencie prawdopodobnie nie będzie to takie proste. Przeprowadzenie przez miasto i spotkanie z hordą cuchnących szuraczy było tego najlepszym dowodem...

- Za każdym razem, gdy gracz zabije snajpera, szturmowca, soldata lub oficera, rzuca kością.

SUKCES: brak efektu.

PORAŻKA: umieszczenie modelu szuracza na polu zajmowanym przez zabity model.

- W tym scenariuszu od początku wszystkie drzwi są otwarte.

CELE:

1. Zabić szturmowca.
2. Zabić Potworność.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy wykonać następującą czynność:

Odrzucić wszystkie żetony współdzielonego życia.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: **5**

LICZNIK RUND: **15**



W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

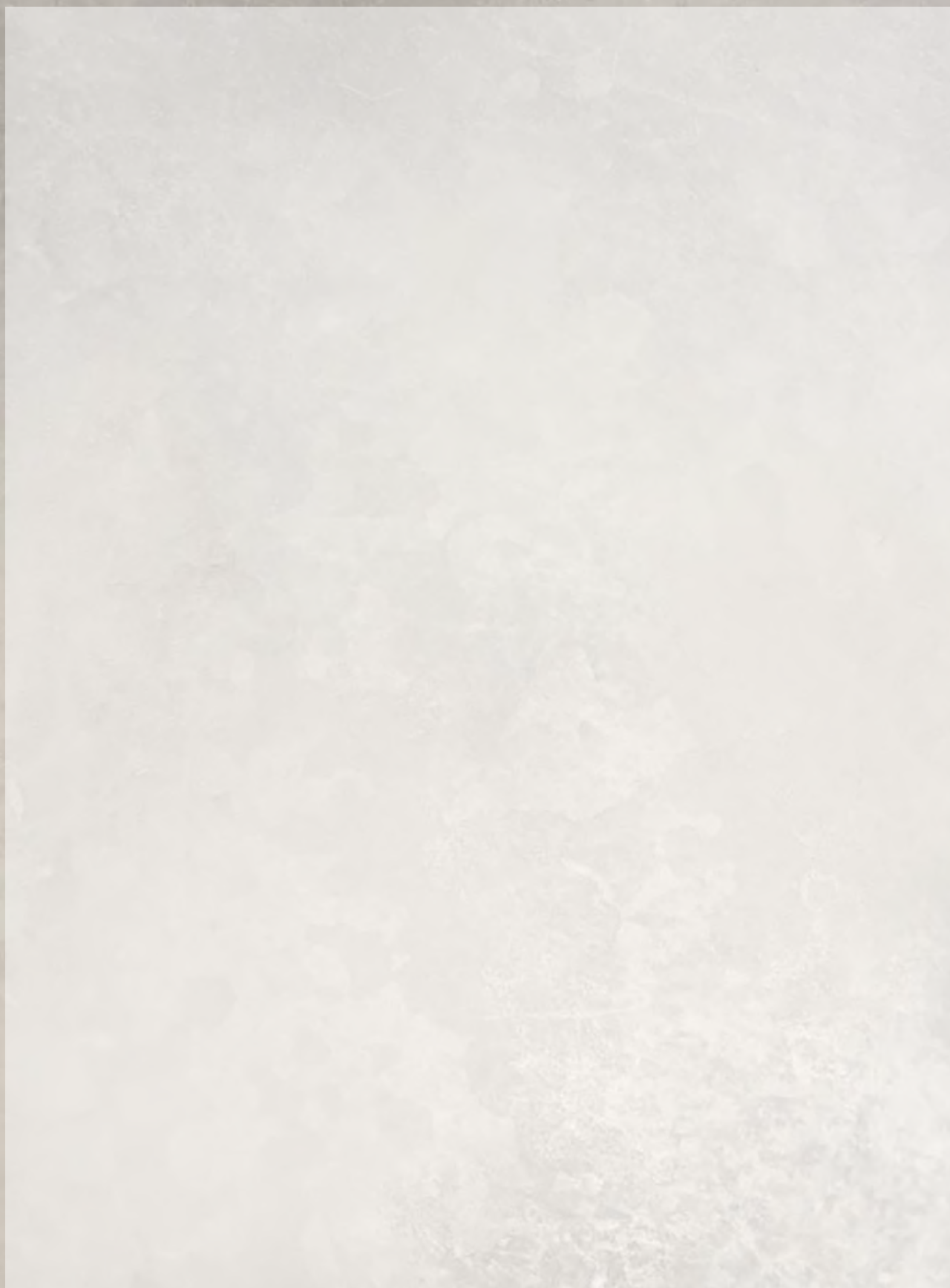
- 1 x Potworność.



NOTATKI



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

TESTERZY I KONSULTANCI:

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" Rachfat
Tomasz Rudnik
Oskar Skwierczyński
Szymon Swiontek-Brzeziński
Marta Szczypińska
Karol M. Toporowicz
Tomasz Turski
Dominik Wiśniewski

SPECJALNE 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 Piła. 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.

