

Wolfenstein
THE
OLD
BLOOD™



LIBRO DE MISIONES

©BSW

©2021 Bethesda Softworks LLC, una empresa de ZeniMax Media. Todos los derechos reservados.



• TABLA DE CONTENIDOS

Cómo leer este libro	2
Lista de componentes	3
Reglas	3
Misiones:	4
1. Infiltrando el castillo Wolfenstein	4
2. Venganza contra Rudi y huida del castillo	5
3. Wulfburg en llamas	6
4. Cementerio monstruoso	7
Notas	8

• CÓMO LEER ESTE LIBRO

Cada misión empieza con una historia introductoria y continúa con los objetivos para ganar. La sección Alarma detalla qué acciones llevar a cabo cuando el marcador de peligro llega al máximo. Bajo el texto introductorio se indica el límite de rondas y del marcador de peligro.

ALARMA

  Las unidades que se generan cuando suena la alarma se indican también en el mapa. Este es un recordatorio para no que no las generéis durante la preparación de la partida.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Las salas y pasillos no necesitan una apariencia concreta. Al colocar una sala, elegid cualquier loseta de sala disponible (y lo mismo para los pasillos). El aspecto final del mapa depende de vosotros, los jugadores.

MINIATURAS

Para jugar a esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- 1 panzerhund
- 3 oficiales

Nuevas miniaturas montar para la misión.

LISTA DE ENEMIGOS

1-2	2 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
18-19	2 × MARINE ESPECIAL
26-29	4 × SUPERSOLDADO
30	1 × ÜBERSOLDADO
34-39	6 × DRON
42-43	2 × TROPA DE DISPARO
44-45	2 × TROPA LANZACOHETES

Los números en las casillas rojas indican el número de miniatura y su carta. Las cartas de estos grupos son idénticas y los números solo sirven para ayudaros a controlarlas en combate. Siempre podéis reemplazar la miniatura indicada por otra del mismo tipo (y lo mismo con las cartas).



• LISTA DE COMPONENTES

Wolfenstein: The Old Blood es una expansión de *Wolfenstein: el juego de mesa*. Incluye los siguientes componentes:

MINIATURAS:

Miniaturas de héroes:

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

Miniatura de mecha:

Laderoboter

MINIATURAS:

Miniaturas de enemigos:

8 arrastrados
4 francotiradores
4 kampfhunde

Miniaturas de jefes:

Rudi Jäger
La monstruosidad

CARTAS:

5 cartas de héroe
18 cartas de enemigo
16 cartas de arma
31 cartas de equipo
11 cartas de evento
6 cartas de cofre

VARIOS:

6 losetas de mapa
6 losetas de pasillo

• REGLAS

Wolfenstein: The Old Blood ofrece a los jugadores cuatro escenarios de una campaña ambientada en 1946. Para una óptima experiencia de juego recomendamos hacer los siguientes cambios antes de preparar la partida:

- Jugar utilizando únicamente las cartas de héroe y miniaturas incluidas en esta expansión.
- Mezclar las cartas de equipo de la expansión con las del juego base.
- Mezclar las cartas Escopeta de dos cañones con las cartas de arma del juego base y sustituir:
 - MG-46 por MG-60,
 - Fusil de asalto de 1960 por Fusil de asalto 1946-T,
 - Fusil de francotirador por Bombenschuss,
 - Escopeta automática por Schockhammer,
 - Pistola de 1960 por Pistola de 1946.
- Usar el mazo de eventos de esta expansión en lugar del mazo de eventos del juego base.

Las reglas nuevas se detallan en las misiones correspondientes y el resto de reglas son las mismas. En el libro básico encontrarás las instrucciones para leer este libro.

Todos los componentes de la expansión *Wolfenstein: The Old Blood* se pueden usar en partidas preparadas con el generador de mapas; solo tenéis que mezclarlos con los componentes del juego base y el pack de la expansión *Wolfenstein: All Stars*.

1. INFILTRANDO EL CASTILLO WOLFENSTEIN

La Oficina de Acciones Secretas ha enviado a tu grupo a infiltrar el infame castillo Wolfenstein. vuestra misión es obtener la carpeta de la cruel Helga von Schabbs, que contiene la ubicación del complejo de Calavera. Tras vuestro reconocimiento localizáis su despacho y la llave que hace falta para acceder a él. ¿Podéis imaginároslo? El desenlace de la Segunda Guerra Mundial, el destino de la humanidad, descansa sobre vuestros hombros.

OBJETIVOS:

1. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.
2. Usar una llave (ficha de objetivo de misión) para abrir el despacho de Helga.
3. No perder a ningún héroe y reunirlos a todos en la sala marcada.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, la alarma sonará y aparecerán las siguientes miniaturas nazis:

- Punto de generación nazi A:** 1 arrastrado
1 francotirador
1 kampfhund
- Punto de generación nazi B:** 1 arrastrado
1 francotirador
1 kampfhund
- Punto de generación nazi C:** 1 supersoldado

MARCADOR DE PELIGRO: **6**

MARCADOR DE RONDA: **18**



ENEMIGOS

4	1 x OFICIAL
10-13	4 x SOLDADO
26-27	2 x SUPERSOLDADO
42	1 x TROPA DE DISPARO
46-51	6 x ARRASTRADO
54-57	4 x KAMPFHUND
58-61	4 x FRANCOOTIRADOR

DESPACHO DE HELGA

La sala marcada queda excluida de la partida y no puede ser objeto de ningún efecto hasta que uno de los héroes abra la puerta con la llave.

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- GENERACIÓN DE NAZIS
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA
- BARRICADA

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas:

- Héroes
- 6 arrastrados
- 4 francotiradores
- 4 kampfhunde

2. VENGANZA CONTRA RUDI Y HUIDA DEL CASTILLO

¡Resulta que la carpeta no estaba en el despacho de Helga! Pero, además, mientras rebuscabais entre los papeles os encontró Rudi Jäger, el alcaide de Wolfenstein, y un grupo de supersoldados. Después de desarmaros y ataros, os soltó a su perra, una kampfhund blanca llamada Greta, y os dijo que si moráis la alimentaría con vuestro cadáver. Ahora estáis en una celda, mutilados y ensangrentados, y os custodian un supersoldado y una puerta cerrada. ¡Ese bastardo os las va a pagar en cuanto escapéis de la celda! Huir del castillo vendrá después.

Todos los héroes comienzan la misión con 1 punto de daño.

OBJETIVOS:

1. Matar al supersoldado para abrir la puerta de la sala con la ficha de generación de héroes.
2. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.
3. Usar la llave (ficha de objetivo de misión B) para abrir el anfiteatro anatómico y matar a Rudi Jäger.
4. No perder a ningún héroe.

5. Usar la llave (ficha de objetivo de misión A) para abrir la sala cerrada y reunir a todos los héroes allí.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y aparecerán las siguientes miniaturas nazis:

Punto de generación nazi A: 1 supersoldado

Punto de generación nazi B: 1 panzerhund

MARCADOR DE PELIGRO: 6

MARCADOR DE RONDA: 18

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- GENERACIÓN DE NAZIS
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA

ENEMIGOS

- 1** 1 × PANZERHUND
- 4** 1 × OFICIAL
- 10-12** 3 × SOLDADO
- 26-29** 4 × SUPERSOLDADO
- 42-43** 2 × TROPA DE DISPARO
- 46-48** 3 × ARRASTRADO
- 54-57** 4 × KAMPFHUND
- 58-60** 3 × FRANCOOTIRADOR

→ PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES



3. WULFBURG EN LLAMAS

¡La huida del castillo Wolfenstein ha sido un éxito! En Paderborn, gracias a vuestros contactos en el círculo de Kreisau, os habéis enterado de que Helga von Schabbs está en la cercana ciudad de Wulfburg. De camino a ella, os invade el terror. ¡Wulfburg ha sufrido un terremoto y los heridos se están convirtiendo en arrastrados!

Pippa ha conseguido enterarse de que Helga está cerca del cementerio, donde se están llevando a cabo excavaciones. Por desgracia, la entrada a este lugar está guardada por dos panzerhunde. Menos mal que B. J. ha encontrado un laderoboter abandonado que sin duda os resultará útil cuando atraveséis esta horrible ciudad.

- Cada héroe que empiece su turno sobre terreno abrupto debe lanzar un dado:

ÉXITO: sin efecto.

FALLO: el héroe recibe 1 punto de daño.

- Todas las puertas de este escenario están abiertas desde el principio.

OBJETIVOS:

1. Derrotar a todos los enemigos en la sala del oficial.
2. Matar a 2 panzerhunde y 1 oficial.
3. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.
4. Reunir a todos los héroes en la sala marcada.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma. Descartad la carta Laderoboter y retirad su miniatura del tablero.

MARCADOR DE PELIGRO: 6

MARCADOR DE RONDA: 20

ENEMIGOS

1-2	2 x PANZERHUND
4	1 x OFICIAL
42-43	2 x TROPA DE DISPARO
46-53	8 x ARRASTRADO
54-55	2 x KAMPFHUND
58-59	2 x FRANCOOTIRADOR

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas:

- 2 arrastrados
- Laderoboter

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES

LADEROBOTER

El héroe que acceda a una de las casillas ocupadas por la miniatura del laderoboter recibe la carta especial Laderoboter.



TERRENO ABRUPTO

TERRENO ABRUPTO

TERRENO ABRUPTO

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- EVENTO
- PUERTA

SALA MARCADA

Todos los héroes deben entrar en esta sala para completar la misión.

4. CEMENTERIO MONSTRUOSO

Los panzerhunde se han ido, pero esos sonidos... ¡el camino hacia el cementerio se abre ante vosotros! Ya solo tenéis que encontrar a Helga y arrebatarle la maldita carpeta. Pero a estas alturas probablemente no resulte sencillo. Atravesar la ciudad y encontraros una horda de arrastrados malolientes debería haberos puesto sobre aviso...

- Cuando matéis a un francotirador, tropa de disparo, soldado u oficial, lanzad un dado.

ÉXITO: sin efecto.

FALLO: colocad una miniatura de arrastrado en lugar de la miniatura que ha muerto.

- Todas las puertas de este escenario están abiertas desde el principio.

OBJETIVOS:

1. Matar a la tropa de disparo.
2. Matar a la monstruosidad.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma. Descartad todas las fichas de vida compartida.

MARCADOR DE PELIGRO: 5

MARCADOR DE RONDA: 15

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES:
 B → C ← D

PASADIZO A ←

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES A →

PASADIZO B

PASADIZO C ←

TERRENO ABRUPTO

PASADIZO C →

PASADIZO B

PASADIZO A →

LA MONSTRUOSIDAD

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA
- BARRICADA

ENEMIGOS

4	1 × OFICIAL
10-12	3 × SOLDADO
42	1 × TROPA DE DISPARO
46-49	4 × ARRASTRADO
54-55	2 × KAMPFHUND
58-61	4 × FRANCOOTIRADOR

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas:

- La monstruosidad



NOTAS



NOTAS



• CRÉDITOS

VERSIÓN 1.0

DIRECTOR DEL DISEÑO DE REGLAS: Jakub S. Olekszyk

DISEÑO DE REGLAS: Archon Studio

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Steve Hamilton

ILUSTRACIONES DE LA PORTADA DEL REGLAMENTO Y EL LIBRO DE MISIONES: Sławomir Wolicki

ARTE Y DISEÑO: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

DISEÑO GRÁFICO: Anna Gut

GESTOR DEL PROYECTO: Michał Hartliński

REGLAMENTO Y REVISIÓN: Bryan Gerding

TRADUCCIÓN: Lis Díez Bourgoín

CORRECCIÓN: Antonio Recuenco Muñoz

SUPERVISIÓN DE LA PRODUCCIÓN: Michał Pawlaczyk

DIRECTOR DEL ESTUDIO: Jarosław Ewertowski

JUGADORES DE PRUEBAS Y CONSULTORES:

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

AGRADECIMIENTO ESPECIAL 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 empresa de ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda y logos relacionados son marcas o marcas registradas de ZeniMax Media Inc. o sus socios en Estados Unidos u otros países. Archon Studio y el logo de Archon Studio son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños. Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa, 8, Piła, 64-920, Polonia.

Los componentes pueden diferir de los que aparecen en las imágenes. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en Polonia.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS.

