

The cover art features a dark, moody illustration of two characters from the Wolfenstein series. In the foreground, a man with short brown hair and a serious expression, wearing a brown leather trench coat with a yellow fur collar, looks directly at the viewer. Behind him, a woman with dark hair and blue eyes, wearing a blue and yellow jacket, also looks forward. The background is a dark, stylized cityscape with silhouettes of buildings and several blimps flying in the sky against a red and black gradient. The title 'Wolfenstein' is written in a large, white, stylized font at the top, with 'LE JEU DE PLATEAU' in a smaller, white, sans-serif font below it. At the bottom, the text 'LIVRET DE RÈGLES' is written in a large, white, sans-serif font.

Wolfenstein®

LE JEU DE PLATEAU

LIVRET DE RÈGLES

©BSW

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

• CONTENU

But du jeu	2	Sous le feu ennemi : phase des héros	14
Nombre de joueurs	3	La phase nazie	16
Liste des composants	3	Contrôleur de l'IA.....	16
Types de cartes	5	L'activation nazie.....	16
Cartes héros.....	5	Initiative nazie.....	16
Cartes ennemi.....	5	Les actions des nazis.....	16
Cartes arme.....	5	Sous le feu ennemi : la phase nazie	17
Cartes équipement.....	6	La mort et mourrir	18
Cartes coffre.....	6	Armure et PV.....	18
Cartes événement.....	7	Saignement : pas de PV.....	18
Mise en place du jeu	7	Vie partagée.....	18
Séquence d'une manche : les phases	8	Mort.....	18
Marqueur de manches	8	Fin de la partie	18
Phase des joueurs.....	8	Plus de détails : priorité et défausser	18
Phase des nazis.....	8	Figurines spéciales : surdimensionnées et bots	19
Phase de maintenance.....	8	Mode solo	19
À votre tour : actions, fatigue et dés	9	Règles avancées	20
Points d'action.....	9	Remarques	21
Fatigue.....	9	Liste et index des actions	23
Dés et succès/échecs	9		
Le plateau : déplacement et objets	10		
Action se déplacer	10		
Tuiles obstacle.....	10		
Jetons et figurines obstacles	10		
Passages secrets.....	10		
Action rechercher : jetons événement et coffre	10		
Attaquer : action et gloire	11		
Action attaquer.....	11		
Ligne de vue et portée	11		
Munitions et capacités des armes.....	11		
Points de gloire	12		
Bruit	12		
Exécution silencieuse et silencieux.....	12		
Étourdissement et sabotage.....	12		
Autres équipements	13		
Cartes objet équipé	13		
Échanger des équipements, des armes et des munitions	13		
Sonner l'alarme !	13		
Marqueur de danger et alarme	13		
Faire apparaître les figurines nazies.....	13		



• BUT DU JEU

Wolfenstein : Le jeu de plateau est un jeu coopératif à mission pour 1 à 4 joueurs. Vous pouvez choisir de jouer des missions individuelles ou de jouer les missions à la suite les unes des autres. Le livret de mission qui se trouve dans le jeu de base propose un total de 10 missions et 4 niveaux de difficulté que vous pouvez essayer. Ce jeu mettra donc au défi même les joueurs les plus aguerris tout en offrant des options plus abordables aux nouveaux joueurs. Chaque mission indique la manière dont elle est organisée, son objectif et les éventuelles règles spéciales.

À la fin de la campagne, cependant, votre objectif principal est d'éliminer Adolf Hitler et de mettre fin à son règne de terreur.

• NOMBRE DE JOUEURS

Wolfenstein est un jeu de plateau coopératif qui se joue de préférence de deux à quatre joueurs. Toutefois, le jeu peut également être joué en mode solo avec un joueur qui contrôle les quatre héros (voir p. 19). Les règles du jeu ne diffèrent pas en fonction du nombre de joueurs.

• LISTE DES COMPOSANTS

FIGURINES :

Figurines des héros :

B.J. Blazkowicz
Anyu Oliwa
Set Roth
Bombate
Max Hass
Klaus Kreutz

Figurines ennemies :

8 x Soldat
8 x Space Marine
4 x Supersoldat
3 x Panzerhund
6 x Officier
8 x Drone
4 x Übersoldat
2 x Fire Trooper
2 x Rocket Trooper

Figurines de boss :

Professeur Solomon Bevl
Général Oscar von Grim
Mecha-Hitler
Adolf Hitler

JETONS :

24 x jetons point de dégâts (1, 2, 3)
24 x jetons armure (1, 2, 3)
8 x jetons vie partagée
5 x jetons étourdi
8 x jetons recharge
4 x jetons fatigue
8 x jetons coffre
5 x jetons événement
32 x jetons point de gloire
12 x jetons munitions légères
12 x jetons munitions lourdes
12 x jetons munitions spéciales
8 x jetons bruit
4 x jetons terrain difficile
1 x jeton contrôleur de l'IA
1 x jeton Shoshana
2 x jetons combinaison de puissance
2 x jetons sabotage
4 x jetons apparition de héros (A, B, C, D)
4 x jetons apparition de nazis (A, B, C, D)
4 x jetons objectif de mission (A, B, C, D)
6 x jetons passage secret (A, B, C)

CARTES :

6 x cartes héros
49 x cartes ennemi
31 x cartes arme
62 x cartes équipement
20 x cartes événement
14 x cartes coffre

AUTRES :

1 x ce livret de règles
1 x livret de mission

12 x dés d'attaque personnalisés (D 12)
8 x tuiles plateau
8 x tuiles couloir

14 x portes en plastique
4 x barricades en plastique
4 x tableaux de bord

1 x marqueur de danger
1 x marqueur de manches



FIGURINES DES HÉROS



PANZERHUNDE



DRONES



MECHA-HITLER



SOLDATS



SPACE MARINES



SUPERSOLDATS



OFFICIERS



ÜBERSOLDATEN



FIRE TROOPERS



ROCKET TROOPERS



FIGURINES DE BOSS



BARRICADE



PORTE

• LISTE DES COMPOSANTS



CE LIVRET DE RÈGLES



LIVRET DE MISSION



CARTES COFFRE



CARTES ÉQUIPEMENT



DÉS PERSONNALISÉS



CARTES ENNEMI



CARTES ÉVÉNEMENT



TABLEAU DE BORD



CARTES HÉROS



CARTES ARME



TUILES PLATEAU



TUILES COULOIR



JETONS APPARITION DE HÉROS



JETONS ARMURE



JETONS APPARITION DE NAZIS



JETONS POINTS DE DÉGÂTS



MARQUEUR DE DANGER



MARQUEUR DE MANCHES



JETONS OBJECTIF DE MISSION



JETONS COFFRE



JETONS VIE PARTAGÉE



JETONS RECHARGE



JETONS PASSAGE SECRETS



DIFFICULTÉ TERRAIN
TOKENS



JETONS ÉVÉNEMENT



JETONS BRUIT



JETONS POINT DE GLOIRE



JETONS FATIGUE



JETONS MUNITIONS



JETONS SABOTAGE



JETONS ÉTOURDI



JETONS COMBINAISON DE PUISSANCE



JETON SHOSHANA



JETON CONTRÔLEUR DE L'IA

• TYPES DE CARTES

CARTES HÉROS

Les héros sont les champions alliés venus vaincre la menace nazie. Ils sont dirigés par les joueurs et représentés par une figurine et sa carte correspondante. Ces héros se déplacent sur le plateau en activant des événements et en tuant les ennemis avec pour objectif final de mener à bien la mission en cours et de passer à la suivante.

Chaque mission est une partie distincte, de sorte que les héros tués au cours d'une campagne sont disponibles pour la partie suivante. Les héros ne conservent ni équipement, ni armes, ni munitions, ni points de gloire entre les missions.

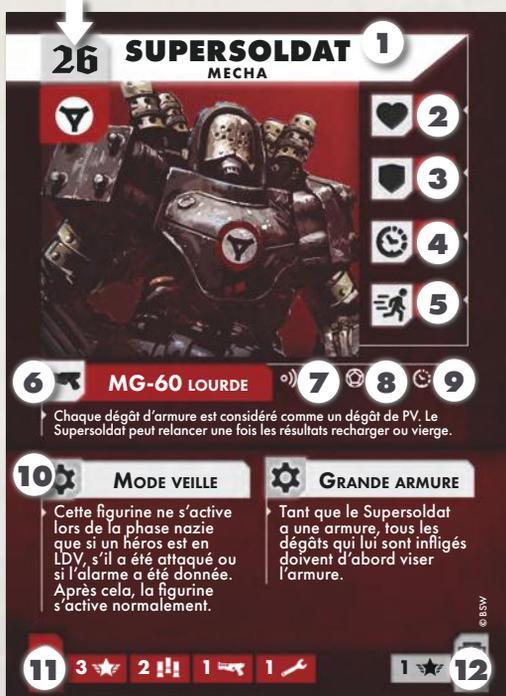


- 1 - Nom
- 2 - Capacités point de gloire
- 3 - Points de vie
- 4 - Points d'armure
- 5 - Points d'action
- 6 - Points de précision
- 7 - Équipement de démarrage
- 8 - Emplacement pour les armes
- 9 - Emplacements d'objet

CARTES ENNEMI

Ce sont les sbires du Führer qui se tiennent entre vous et votre objectif final. Dans certaines missions, ces ennemis devront être éliminés tandis que d'autres missions pourront être menées à bien en les évitant.

Chaque figurine nazie sur le plateau possède sa carte correspondante (celle-ci est repérée par le numéro correspondant dans le coin supérieur gauche de la carte et sur le socle de la figurine).



- 1 - Nom
- 2 - Points de vie
- 3 - Points d'armure
- 4 - Points d'action
- 5 - Points d'initiative
- 6 - Arme
- 7 - Portée des armes
- 8 - Dés d'attaque
- 9 - Coût en points d'action
- 10 - Capacités
- 11 - Butin des joueurs
- 12 - Butin de l'équipe

CARTES ARME

Tuer des nazis à mains nues serait une tâche difficile pour la plupart de nos héros, c'est pourquoi ils utilisent une grande variété d'armes. La plupart des héros commencent avec une arme et peuvent en ramasser d'autres au fur et à mesure de leur progression dans les missions.



- 1 - Nom
- 2 - Portée de l'arme
- 3 - Dés d'attaque
- 4 - Coût en points d'action
- 5 - Type de munitions
- 6 - Capacités
- 7 - Coût en munitions

• TYPES DE CARTES

CARTES ÉQUIPEMENT

Tout au long de la partie, les héros auront la possibilité de gagner des cartes équipement. Celles-ci représentent un large éventail d'objets utiles qui peuvent être utilisés à des fins diverses. Pour utiliser une carte équipement pendant votre tour, dépensez les points d'action (PA) indiqués et réalisez l'action décrite sur la carte.



- 1 - Nom
- 2 - Coût en points d'action
- 3 - Description et effets
- 4 - Type d'objet

CARTES COFFRE

Une carte coffre est piochée chaque fois qu'un héros effectue une action rechercher sur une case à côté d'un jeton coffre. Le jeton coffre est retiré de la partie et le héros effectue l'action comme indiqué sur la carte coffre.



- 1 - Nom
- 2 - Description et butin

TYPES D'OBJETS :

- Armure** - objets attachés à une carte héros. Ils protègent contre les dégâts.
- À attacher** - objets attachés à une carte arme. Ils augmentent les possibilités d'une arme.
- Boost** - objets attachés à une carte héros. Ils augmentent les PV de base ou l'armure du héros.
- Consommable** - objets divers. Ces cartes sont défaussées après une utilisation.
- Combinaison** - objets attachés à une carte héros. Elles permettent aux héros de se dissimuler aux yeux des nazis ou d'augmenter leurs capacités de défense.
- Autres** - objets aux effets différents attachés à une carte héros.



• TYPES DE CARTES

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes événement sont des missions secondaires que les héros ont la possibilité d'entreprendre. Dans certains cas, les héros n'auront pas la possibilité de refuser une mission secondaire. Le succès ou l'échec d'une mission secondaire peut avoir un certain nombre de conséquences.



ACHTUNG

Certaines missions exigent que vous remplissiez un certain nombre de cartes événement. Celles-ci sont décrites dans le livret de mission. Si vous ne remplissez pas le nombre nécessaire de cartes événement avant la fin de la mission, la partie sera perdue.

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1 - Titre | 4 - Butin du joueur |
| 2 - Première option | 5 - Butin de l'équipe |
| 3 - Deuxième option | |

ÉVÉNEMENT

1 POURSUIVI

Vous tombez sur un groupe de prisonniers qui a échappé au général von Grim. Ils vous supplient de les aider à s'enfuir et vous promettent une récompense pour votre aide. Faites attention à l'équipe de nazis qui traquent les prisonniers évadés.



©BSW

2

Nous allons vous aider.

Vous décidez d'aider les prisonniers. Conservez cette carte et défaussez-la lorsque vous atteignez le jeton d'apparition des héros le plus proche. Puis gagnez la récompense.

Faites apparaître 1 Soldat, 1 Space Marine et 1 Officier. C'est l'équipe de nazis qui traque les prisonniers évadés.



3

Vous devriez mourir de toute façon.

Tuez les prisonniers. Obtenez la récompense et défaussez cette carte.



• MISE EN PLACE DU JEU

1 CHOISIR LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Voir : Règles avancées, p. 20.

2 CHOISIR VOTRE MISSION

Choisissez une mission dans le livret de mission et suivez les instructions données en disposant les tuiles plateau et les pièces en plastique fournies pour la mission spécifique ainsi que les jetons correspondants, les figurines ennemies et leurs cartes. Assurez-vous que les cartes ennemies correspondent au numéro inscrit sur les figurines placées (voir dessous de la figurine).



ACHTUNG

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

3 CHOISIR VOS HÉROS

Choisissez quatre héros et répartissez-les entre tous les joueurs de manière aussi égale que possible. Certaines listes de missions suggèrent des héros que vous devriez utiliser, mais ce n'est pas obligatoire.

4 PLACER LES CARTES

Les joueurs placent la ou les cartes héros qu'ils ont choisies sur la table avec leur jeton munitions correspondant et un jeton vie partagée. Créez une pile de jetons points de dégâts et armure à utiliser pendant la partie.

5 VÉRIFIER LES MARQUEURS

Réglez le marqueur de manches sur 1 et le marqueur de danger sur 0.

6 SE PRÉPARER À L'ACTION

Les joueurs parcourent ensuite le paquet d'armes et d'équipement à la recherche des principales cartes arme et équipement de leur héros. Mélangez et placez le paquet d'armes, le paquet d'équipement, le paquet de coffres et le paquet événement à côté du plateau. Ensuite, chaque héros pioche au hasard une carte du paquet d'équipement.

7 COMMENCER DE LA PARTIE

Choisissez un premier joueur et commencez la phase de joueur. À la première manche d'une mission et seulement au premier tour d'un héros, le héros actif est placé sur le jeton apparition de héros comme indiqué dans le livret de mission. Ce héros joue son tour complet avant qu'un autre héros n'apparaisse.



Dans les scénarios avec un seul jeton apparition de héros, chaque héros apparaît sur le même jeton. Dans les scénarios avec quatre jetons apparition de héros, chaque héros apparaît à partir d'un jeton différent.



ACHTUNG

Bien qu'il s'agisse d'un jeu coopératif, il arrive parfois qu'une décision (comme celle de savoir qui sera le premier joueur) nécessite une intervention. Le cas échéant, les joueurs en lice lancent chacun deux dés. Le joueur qui a le plus de boucliers et de cœurs est le vainqueur.

• SÉQUENCE D'UNE MANCHE : LES PHASES

Une partie de Wolfenstein se déroule en plusieurs manches, chacune comprenant trois phases. Tous les héros et les nazis ont la possibilité de s'activer à chaque manche. Une fois qu'ils ont tous été activés (si possible), une nouvelle manche commence.

Chaque scénario indique le nombre maximum de manches au cours desquelles les joueurs doivent atteindre leurs objectifs. Si tous les objectifs sont atteints au cours de ce nombre de manches, les joueurs remportent la partie. Dans le cas contraire ou si tous les héros sont vaincus, les joueurs perdent.

• MARQUEUR DE MANCHES

Les joueurs utilisent le marqueur de manches pour connaître le nombre de manches. Le marqueur augmente d'un point à la fin de chaque manche jusqu'à ce que la dernière manche soit terminée. Si les joueurs n'ont pas gagné la partie à la fin de la dernière manche, la partie est terminée.

S'il y a plus de 10 manches dans une mission, le marqueur se déplace de 10 à 1, le 1 signifiant désormais 11.

• PHASE DU JOUEUR

Lors de cette phase, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, vous activez chacun de vos héros individuellement. Un seul héros est actif à la fois et doit terminer son activation complète avant qu'un autre héros ne s'active. Si vous contrôlez plusieurs héros, ils peuvent être activés dans n'importe quel ordre et n'ont pas besoin d'être activés dans le même ordre que lors des manches précédentes. Une fois que vous avez activé tous vos héros, c'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

En commençant par le premier joueur, choisissez un héros à activer.



ex. 1 : Il y a les figurines Anya Oliwa et B.J. Blazkowicz dans la pièce. Anya a déjà été activée lors de cette manche, le joueur active donc B.J. Blazkowicz.

HÉROS :

1. Appliquez les effets de fatigue du tour précédent
2. Générez des points d'action (PA)
3. Dépensez des PA pour réaliser des actions dans l'ordre de votre choix
4. Retirez un jeton fatigue s'il se trouvait sur la carte héros au début de l'activation du héros
5. Générez du bruit si vous êtes dans une pièce ou dans le couloir avec une autre figurine

ex. 2 : B.J. Blazkowicz a réalisé une action de fatigue au tour précédent. Il commence donc ce tour avec 3 PA (la moitié de sa valeur de base). Il a un soldat à portée de son arme et utilise 3 PA pour l'attaquer. Le tir fait du bruit dans cette pièce et dans le couloir avec 2 soldats. Mettez un jeton bruit dans la pièce et dans le couloir.

À la fin de l'activation de Blazkowicz, retirez le jeton fatigue de sa carte.

• PHASE NAZIE

Une fois que tous les joueurs ont activé leurs héros, les nazis commencent leur contre-attaque. Les figurines nazies réalisent des actions suivant une programmation spécifique et ne s'activeront que si certaines conditions sont remplies. Les figurines nazies s'activent dans l'ordre d'initiative et uniquement pendant la phase nazie.



le plus possible de la figurine de B.J. Blazkowicz.

ex. 3 : Un des soldats a été tué par Blazkowicz (mettez la figurine de côté). Le second soldat va du couloir à la pièce (la porte était déjà ouverte), tire et se rapproche

• PHASE DE MAINTENANCE

Retirez les jetons bruit, les figurines et les cartes qui ne sont plus nécessaires avant le tour du joueur suivant. Déplacez le marqueur de manches. Choisissez un premier joueur pour commencer la prochaine manche.



ex. 4 : Retirez la figurine du soldat tué et le jeton bruit dans le couloir. Ne retirez pas le jeton bruit de la pièce, car il y a encore des figurines.



• À VOTRE TOUR : ACTIONS, FATIGUE ET DÉS



POINTS D'ACTION (PA)

Les héros et les nazis sont activés en utilisant leurs points d'action (PA), qui se trouvent à côté du symbole de l'horloge sur leur carte héros/nazis. Ces points d'action sont utilisés pour effectuer des tâches telles que se déplacer, ouvrir des portes et tirer. Une liste complète de toutes les actions et de leur coût se trouve à la fin de ce livret de règles.

Les héros peuvent réaliser leurs actions dans n'importe quel ordre et toutes les actions, **sauf attaquer**, peuvent être répétées tant que votre héros a des PA disponibles. Par exemple, un héros peut dépenser 1 PA pour se déplacer d'une case, 3 PA pour attaquer avec son laser, puis 1 autre PA pour reculer d'une case.

Vous pouvez mettre fin à l'activation de votre héros à tout moment. Tous les PA restants sont perdus.



L'action attaquer ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour de héros, à moins que le héros ne fasse une action de fatigue. L'action de fatigue ne peut être effectuée qu'une seule fois.



FATIGUE

Parfois, vous avez juste besoin de tirer un peu plus de vos héros. Peut-être ont-ils besoin de courir comme des diables ou une seule attaque de plus fera tomber l'ennemi.

Lorsqu'un héros entreprend une action de fatigue, il gagne des PA supplémentaires correspondant à la moitié de la valeur de ses points d'action de base. Ensuite, placez un jeton fatigue sur sa carte héros. Le héros continue son tour normalement.

L'action de fatigue ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour et ne peut pas être réalisée si le héros a un jeton fatigue sur sa carte. Lorsqu'un héros effectue une action de fatigue, il a également la possibilité de réaliser une seconde action d'attaque. Le joueur doit dépenser des PA pour cette seconde attaque comme d'habitude.

Le jeton fatigue ne sera pas défaussé avant la fin du **prochain** tour du héros. Si un héros commence son tour avec un jeton fatigue sur sa carte héros, il ne reçoit que la moitié de ses PA.

La fatigue peut être un coût ou un effet (c'est toujours écrit sur la carte jouée). Si la fatigue est le coût d'une action, cette action ne peut pas être réalisée si le héros a déjà un jeton fatigue. Cependant, si la fatigue est un effet et que le héros a déjà un jeton fatigue, n'ajoutez pas d'autre jeton (chaque héros ne peut avoir qu'un seul jeton fatigue). Une action de fatigue est considérée comme un coût.



DÉS ET SUCCÈS/ÉCHECS

Pour certaines actions, vous devrez lancer les dés uniques fournis avec le jeu afin de déterminer leur résultat. Les dés sont à 12 faces et contiennent divers symboles. Ce sont :



- Dégât PV



- Recharger



- Dégât d'armure



- Vierge

Vous pouvez être amené à lancer des dés pour déterminer si une action est un succès ou un échec. Lorsqu'un événement ou une règle spéciale l'exige, le joueur actif lance un dé. Un dégât de PV ou d'armure est considéré comme un succès, tandis qu'une face vierge ou le symbole recharger est considéré comme un échec. Reportez-vous à la carte événement ou à la règle spéciale pour déterminer les conséquences du résultat.

RELANCER

Les héros peuvent avoir la possibilité — ou être forcés — de relancer un ou plusieurs dés. Dans ce cas, la capacité ou l'aptitude vous permettra de savoir combien de dés, ou quels résultats spécifiques peuvent être relancés. En fait, le premier lancer est ignoré et les seconds résultats sont conservés à la place.



Il n'est pas possible de refaire un nouveau lancer de dés. Le second résultat est conservé même s'il est moins bon que le premier.



• LE PLATEAU : DÉPLACEMENT ET OBJETS

ACTION SE DÉPLACER

L'action se déplacer coûte 1 PA et permet à une figurine héros ou ennemi de se déplacer dans n'importe quelle direction (orthogonale et diagonale). Cependant, certains types de terrain, de jetons et d'autres figurines peuvent limiter ou modifier la manière dont cette action doit être effectuée (voir ci-dessous). Si une figurine ne peut pas se permettre d'entrer sur une case (par exemple, terrain difficile), elle doit arrêter son déplacement avant la case en question.



TUILES OBSTACLES

MURS

Le périmètre de tout le plateau est considéré comme un mur. Si deux tuiles se touchent, elles sont considérées comme étant reliées et non séparées par un mur. Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les murs et les murs bloquent la ligne de vue (voir Ligne de vue, p. 11).

TERRAIN DIFFICILE

Les figurines (héros et nazis) qui se déplacent sur une case contenant un terrain difficile doivent dépenser un point d'action supplémentaire pour entrer sur cette case. Un terrain difficile ne bloque pas la ligne de vue.



ex. 1 : Le héros doit dépenser 1 PA supplémentaire pour entrer dans ce couloir. Se déplacer d'un terrain difficile vers un terrain normal ne nécessite pas de dépenser de PA supplémentaire.

JETON ET FIGURINES D'OBSTACLES

PORTES

Les portes fermées bloquent la ligne de vue. Les portes ouvertes ne bloquent pas la ligne de vue. L'ouverture d'une porte coûte 1 PA. Une fois ouvertes, les portes ne peuvent plus être refermées.

BARRICADE

Les barricades empêchent les figurines de se déplacer à travers elles sans les avoir préalablement dégagées. Les

barricades ne bloquent pas la ligne de vue (les figurines peuvent attaquer et utiliser des cartes équipement telles qu'une grenade sonore ou TNT pour cibler les figurines de l'autre côté d'une barricade). Les barricades ne peuvent être retirées que par un héros utilisant une arme avec la capacité « Percer le métal » - ce héros doit également dépenser 1 PA.

AUTRES JETONS

Les figurines ne peuvent pas occuper ou se déplacer sur une case avec un jeton événement, coffre ou objectif de mission. Ces jetons ne bloquent pas la ligne de vue.

Les figurines peuvent passer par les jetons apparition de héros et de nazis, mais elles ne peuvent pas arrêter leur déplacement sur eux. Ces jetons ne bloquent pas la ligne de vue.

FIGURINES

Chaque figurine peut se déplacer librement sur une case occupée par une autre figurine amie, mais pas sur une case occupée par un ennemi. Ainsi, les héros peuvent passer par des cases occupées par une figurine de héros, mais pas par une figurine nazie, et vice versa. Les figurines bloquent la ligne de vue.



PASSAGES SECRETS

Certaines missions vous demanderont de placer des jetons passage secret. Un héros peut passer entre les jetons passage secret pour le coût de 1 PA. Le héros reçoit également un jeton fatigue (effet).

Les héros ne peuvent pas terminer leur déplacement sur une case avec un jeton passage secret. Par conséquent, ils doivent avoir suffisamment de PA pour utiliser le passage ou se déplacer hors du jeton lors de leur prochaine action. Les figurines nazies ne peuvent pas utiliser, se déplacer ou terminer leur déplacement sur des jetons passage secret.

ACTION RECHERCHER : JETONS ÉVÉNEMENT ET COFFRE



Lorsqu'un héros se trouve sur une case adjacente à un jeton événement et réalise une action rechercher (1 PA), retirez le jeton événement du plateau, piochez une carte du paquet d'événements et lisez-la aux autres joueurs. Choisissez une des options présentées et résolvez son effet. Si vous devez faire apparaître des nazis, reportez-vous à la section « Faire apparaître des figurines nazies » p. 13.



Vous ne pouvez pas réaliser une action rechercher à côté d'un jeton événement s'il y a des figurines ennemies dans cette pièce.

Lorsque le héros entre sur une case adjacente à un jeton coffre et réalise une action rechercher, retirez le jeton coffre du plateau, piochez une carte du paquet de coffres, et résolvez la carte immédiatement.

• ATTAQUER : ACTION ET GLOIRE

ACTION ATTAQUER

Un héros ou un nazi peut effectuer une action attaquer s'il a une ligne de vue sur sa cible et s'il dépense le nombre de PA requis.



Une arme avec un jeton recharger doit être rechargée (2 PA) pour retirer le jeton. Ensuite, elle ne peut plus être utilisée lors de cette activation sans gagner de fatigue. Le rechargement est un travail de longue haleine !

Une action attaquer ne peut pas être déclarée si la cible est hors de portée de l'arme utilisée. Une fois que vous avez déterminé qu'une cible est à portée, vérifiez l'arme ou la carte nazie pour déterminer combien de dés seront lancés. Lorsque vous lancez des dés pour un héros, ajoutez également un nombre de dés égal à la valeur de précision du héros et tout dé supplémentaire provenant des capacités de l'arme activée. Le nombre total de dés est alors lancé.



Le nombre total de dés d'attaque d'un héros = valeur de précision + valeur d'attaque de l'arme + capacité de l'arme activée [optionnel].



Un dégât de PV blesse la cible et contourne toute armure dont elle pourrait disposer.



Les héros et les nazis peuvent avoir une valeur d'armure sur leur carte. Chaque résultat de dégâts d'armure sur le dé diminue l'armure de la cible de 1. Une fois que la valeur d'armure tombe à 0 (ou si elle commence à 0), tout dégât d'armure supplémentaire réduit les PV à la place. L'armure ne se répare pas, une fois détruite, le héros reste à 0 armure.



Si vous attaquez avec une arme à feu, un résultat recharger sur les dés indique que vous avez fait un peu trop de zèle avec la gâchette et que vous avez vidé votre arme. Placez un jeton recharger sur l'arme utilisée. Un seul jeton recharger peut être placé sur une carte arme. Appliquez normalement les dégâts obtenus. Lors de sa prochaine activation, le héros peut dépenser 2 PA pour recharger l'arme, **mais ne peut pas tirer lors de cette activation, sauf s'il fait une action de fatigue.**

Si un héros ou une figurine nazie subit des dégâts de PV ou d'armure, ajoutez des jetons sur la carte de la figurine en fonction de la quantité et du type de dégâts reçus.

Si une figurine nazie est réduite à 0 PV, retirez la figurine du plateau et le héros reçoit le butin du joueur indiqué sur la carte du nazi. Le reste de l'équipe du héros peut également recevoir le butin de l'équipe. Remarque : le héros qui a tué la figurine ne reçoit pas le butin de l'équipe.

Si une figurine nazie n'est pas réduite à 0 PV, placez des jetons de dégâts (points de vie et/ou armure) sur la carte correspondant à la figurine en fonction de la quantité et du type de dégâts reçus.



Tous les effets de jeu infligeant des dégâts sans lancer les dés endommageront d'abord les armures. Voir Armure et PV en p. 18.

LIGNE DE VUE ET PORTÉE

La ligne de vue détermine ce qu'une figurine peut voir sur le plateau. Pour vérifier si une figurine a une ligne de vue sur une figurine ennemie, vous devez tracer deux lignes droites entre deux coins différents de la case occupée par l'attaquant, jusqu'à deux coins différents de la case de la cible. Si au moins une de ces lignes passe par une zone qui bloque la ligne de vue, alors la figurine ciblée ne peut pas être attaquée.



Si au moins une de ces lignes passe le long du bord d'un mur, la ligne de vue est bloquée !

La ligne de vue est bloquée par les portes fermées et les figurines (tant ennemies qu'amies).

L'arme utilisée par votre héros détermine la portée de l'attaque. Comptez le nombre de cases entre votre héros et sa cible (en comptant orthogonalement et en diagonale 1 case chacun) pour déterminer la distance entre les deux figurines. La valeur de portée de l'arme doit être au moins égale à cette distance.

MUNITIONS ET CAPACITÉS DES ARMES

Il y a trois types de munitions dans le jeu - légères, lourdes, spéciales. Chaque type de munition est représenté par un jeton qui marque l'ensemble du chargeur.



munitions légères



munitions lourdes



munitions spéciales



tout type de munitions

Les armes ne fonctionnent pas sans munitions. Lorsque vous voulez attaquer avec une arme de votre choix, votre héros doit avoir au moins un jeton munitions correspondant à son type d'arme pour réaliser l'attaque. **Les munitions, dans ce cas, ne sont pas défaussées.**

Lors d'une attaque, et une seule fois par tour, votre héros peut activer une capacité de son arme en se défaussant des jetons munitions du type et du nombre indiqués par la carte arme. Un héros peut déplacer librement les jetons munitions entre ses armes pendant son tour.

Toute capacité de héros ou d'arme portant le symbole ∞ est considérée comme toujours active et doit être prise en compte lors de la réalisation de toute action où elle est pertinente (notamment les attaques). L'utilisation d'une de ces capacités/aptitudes n'annule pas la possibilité d'utiliser une autre capacité/apptitude.



POINTS DE GLOIRE

Les héros ne seraient pas des héros s'ils étaient des soldats normaux. Non, nos héros mangent des nazis au petit déjeuner et possèdent un nombre de capacités qui les aident à faire souhaiter aux nazis de ne jamais être nés.

Les points de gloire (PG) sont reçus pour avoir complété avec succès des cartes événement et/ou comme butin reçu pour avoir tué des figurines ennemies (indiqués sur leur carte nazie). Placez tout PG gagné près de votre carte héros.

À tout moment de votre tour, mais une seule fois, votre héros peut dépenser des points de gloire pour réaliser des exploits de force, d'intelligence ou simplement pour faire du grabuge. Choisissez une capacité indiquée sur votre carte héros et dépensez les points requis. **Les points de gloire ne peuvent pas être échangés entre héros.**

Les capacités portant le symbole ∞ sont toujours considérées comme actives et indiquent quand et quelles actions seront concernées.



BRUIT

Le bruit résonne autour du château de Wolfenstein et les nazis fouillent toutes les sources de ce dernier alors qu'ils sont à l'affût de la racaille alliée. Il est important que les héros réduisent le bruit au minimum, sinon ils risquent d'être découverts et les nazis de donner l'alerte.

Du bruit est généré lors de toute attaque faite par un héros ou une figurine nazi (les attaques faites avec un tuyau, un couteau, une hachette, et des armes avec une carte équipement silencieux ne génèrent pas de bruit).

Si la figurine attaquante se trouve dans une pièce ou un couloir différent de celui de la figurine cible, le bruit est généré à la fois dans la pièce/couloir de l'attaquant et dans celle de la figurine cible.

Si un héros et une autre figurine (héros ou nazi) se trouvent dans la même pièce ou le même couloir, placez immédiatement un jeton bruit dans cette pièce/couloir.

Si jamais il y a un jeton bruit dans une pièce/couloir, n'en placez pas d'autre.

EXÉCUTION SILENCIEUSE ET SILENCIEUX

Certaines cartes objets (comme le couteau, la hachette ou le tuyau) vous permettent de réaliser une exécution silencieuse. Pour ce faire, votre héros doit réaliser une action attaquer (2 PA) lorsqu'il se trouve sur une case adjacente à une figurine ennemie. La carte objet est défaussée et le héros lance le nombre de dés d'attaque spécifié (les résultats de rechargement sont traités comme un résultat vierge). Aucun jeton bruit n'est ajouté et le marqueur de danger n'augmente pas.

Si un héros a une carte silencieux attachée à une arme, attaquer avec cette arme ne génère pas de bruit et ne déplace pas le marqueur de danger.



ÉTOURDISSEMENT ET SABOTAGE

Certains effets du jeu peuvent étourdir ou saboter la cible. En cas de succès, placez un jeton étourdi ou sabotage sur la carte de la figurine cible. Une figurine avec un jeton étourdi ne peut pas réaliser d'actions au cours de son prochain tour. Une figurine avec un jeton sabotage ne peut pas attaquer au cours de son prochain tour. Les deux jetons sont défaussés à la fin du tour de ce joueur.



• AUTRE ÉQUIPEMENT

CARTES OBJET ÉQUIPÉES

L'emplacement pour l'arme se trouve à droite de chaque carte héros et est réservé à l'arme active du héros. Les cartes arme restantes doivent être placées à côté du portrait du héros, non utilisées. Les héros peuvent changer et choisir l'arme qu'ils veulent utiliser pendant leur tour.

Certaines cartes équipement ne fonctionnent que lorsqu'elles sont attachées à une carte héros ou à une carte arme. Ces cartes sont marquées d'un symbole spécial dans le coin supérieur droit (voir : « Carte équipement » à la page 6).

Les emplacements pour les objets sont situés en bas de la carte héros. Chaque héros peut avoir un objet équipé de chaque type correspondant aux symboles indiqués.

Chaque carte arme ne peut comporter qu'une seule carte équipement spécial, par exemple une baïonnette.

ÉCHANGE D'ÉQUIPEMENT, D'ARMES ET DE MUNITIONS

À tout moment au cours de son activation, un héros peut retirer les cartes attachées à sa carte héros et les échanger contre d'autres cartes qu'il possède. De même, un joueur peut retirer une carte silencieux ou baïonnette d'une carte arme et l'attacher à une autre.

Le joueur actif a également la possibilité de donner des cartes équipement, des armes et des jetons munitions à d'autres héros, mais seulement si les deux figurines de héros se trouvent sur des cases adjacentes. Si un joueur donne une carte arme avec un jeton recharger à un autre joueur, conservez ce jeton sur cette carte arme.



Lorsque vous donnez des cartes et des jetons à un autre joueur, vous ne faites que les donner, pas les échanger. Vous ne pouvez rien tirer de cette action.



Les cartes portant le symbole  ou le symbole  ne peuvent pas être retirées après avoir été attachées à une carte héros.

• SONNER L'ALARME !

MARQUEUR DE DANGER ET ALARME

Le marqueur de danger est un ennemi clé dans chaque mission que vous jouez. Chaque mission comporte un seuil d'alarme. Si le marqueur atteint le seuil d'alarme, l'enfer se déchaîne.

Le marqueur de danger augmente d'un point à chaque fois que :

- un ennemi est tué (exception : exécution silencieuse),
- une carte événement l'indique, ou
- une règle ou une aptitude spéciale le mentionne (par exemple Soldat).



Une fois que tous les officiers du plateau sont tués, remettez le marqueur de danger à 0.

Le livret de mission précisera les effets de l'activation de l'alarme.



FAIRE APPARAÎTRE LES FIGURINES NAZIES

Si l'alarme est déclenchée et que la mission vous demande de faire apparaître des ennemis, les figurines nazies apparaissent sur les cases du plateau spécifiées dans le livret de mission, qui sont marquées par le jeton apparition de nazis (vous pouvez également localiser et placer toute nouvelle carte ennemie). Si ces cases sont occupées, placez la figurine sur la case adjacente la plus proche (toujours aussi près des héros que possible). Les figurines ayant une plus grande initiative sont placées plus près des héros.

Le nombre et le type de figurines qui apparaissent après le déclenchement de l'alarme sont également spécifiés dans le livret de mission.

De la même manière, si des figurines apparaissent à la suite d'une carte événement, vous devez placer les ennemis apparaissant sur la case du jeton événement et sur les cases adjacentes (sauf si la carte événement indique le contraire).



Si l'alarme a été déclenchée pendant la phase d'activation nazie, déployez immédiatement les figurines et activez-les pendant cette phase d'activation selon leur initiative !

SOUS LE FEU ENNEMI : PHASE DES HÉROS



1 Klaus Kreutz (6 PA de base) s'est déplacé de 4 cases (4 PA) et est tombé sur une patrouille de deux soldats nazis. L'un d'eux est à 2 cases de distance, l'autre à 4 cases. Klaus sort son fidèle pistolet 1960 et décide d'attaquer.



2 En regardant la carte pistolet 1960, on note qu'il a une portée maximale de 2 cases. Klaus décide de tirer sur l'ennemi le plus proche (2 PA), car l'autre ennemi est trop éloigné.

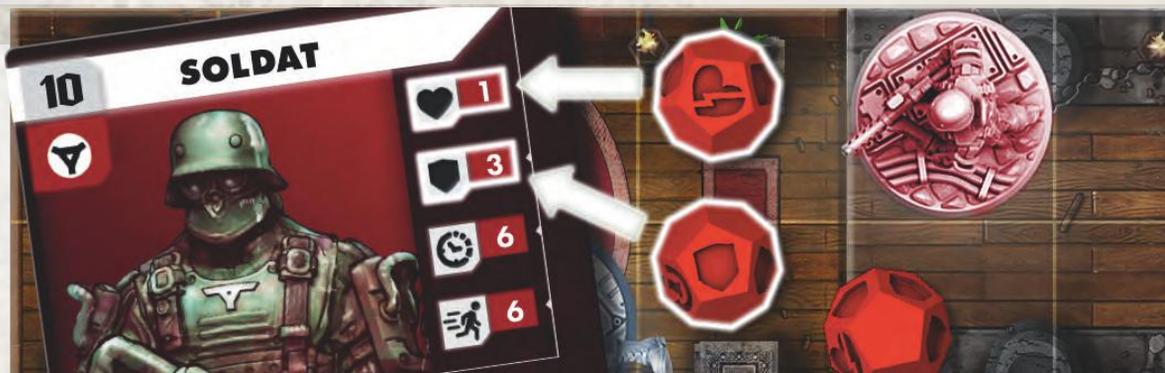


3 En regardant à nouveau la carte pistolet 1960, on note une attaque avec un seul dé. Hmm, pas très bien, mais heureusement, Klaus a une précision de 2, ce qui nous donne un total de 3 dés. Les choses s'améliorent !



4 Les résultats sont : recharger, un vierge et un dégât d'armure. Pas très bon. Le rechargement n'est pas bon, car il faudra du temps pour recharger l'arme au prochain tour et avec 2 soldats qui regardent Klaus, il pourrait avoir besoin de plus de temps pour sortir d'ici. Heureusement, la capacité de Klaus, vétérans de la guerre, ★ lui permet de relancer un résultat recharger. Génial ! La relance transforme le dé recharger en un dégât de PV.

SOUS LE FEU ENNEMI : PHASE DES HÉROS



- 5** Le dé vierge ne fait rien. Le soldat a 3 points d'armure, donc le dégât d'armure le réduira à 2 d'armure, ce qui le rendra plus facile à tuer si Klaus devait lui tirer dessus à nouveau. Le dégât de PV contourne son armure et fait perdre 1 PV au Soldat. Comme le Soldat n'a que 1 PV, cela réduit le Soldat à 0 PV, ce qui le tue. Joli tir, Klaus !



- 6** Klaus gagne le butin du joueur de 1 point de gloire, une carte équipement prise sur le paquet d'équipement, et un jeton munitions de son choix. Malheureusement, le soldat n'offre pas de butin d'équipe.



- 7** Klaus est maintenant à court de PA. Il pourrait se fatiguer, mais le bruit du premier coup de feu a alerté le reste des nazis, il décide donc de conserver ses PA pour son prochain tour. Un jeton bruit est placé dans la pièce, le marqueur de danger est augmenté de 1 (voir p. 13), et Klaus termine son activation. C'est maintenant l'activation des nazis (voir p. 16).



• LA PHASE NAZIE

Une fois que tous les joueurs ont activé leurs héros, les nazis commencent leur contre-attaque. Les figurines nazies ne peuvent effectuer que les actions suivantes :

- Attaquer (le coût des PA est couvert par la carte correspondante)
- Se déplacer (1 PA par case, sauf en cas de traversée d'un terrain difficile, auquel cas il est de 2 PA par case)
- Ouvrir une porte (1 PA)



Il arrive parfois que les figurines nazies ne puissent réaliser aucune action. Dans ce cas, le joueur contrôleur de l'IA doit passer la phase d'activation nazie et passer à la phase de maintenance.



CONTRÔLEUR DE L'IA

Les figurines nazies suivent des règles établies en matière de déplacement et d'attaque et sont déplacées sur le plateau par le contrôleur de l'IA. Lorsque les joueurs ont un nombre égal de héros, les nazis sont déplacés par le joueur possédant le jeton contrôleur de l'IA, en commençant par le premier joueur. Ce jeton se déplace ensuite dans le sens horaire à la fin de la phase nazie.

Lorsqu'un joueur perd un héros ou qu'il y a 3 joueurs, tout joueur ayant 2 héros ne pourra pas recevoir le jeton contrôleur de l'IA. Cela permet de limiter le temps d'attente pour les joueurs n'ayant qu'un seul héros.

Lorsqu'une figurine nazie est en conflit, par exemple lorsqu'il y a deux options égales pour leur action, le contrôleur de l'IA décide de l'option à prendre.

ACTIVATION NAZIE

Au début du tour nazi, vérifiez quelles figurines nazies seront activées dans cette manche. Un nazi ne s'activera que si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Une figurine de héros est dans sa ligne de vue.
- Il y a un jeton bruit dans la même pièce ou le même couloir, ou dans une pièce ou un couloir adjacent.

L'activation nazie n'est vérifiée qu'une seule fois et seulement au début de la phase nazie. Par exemple, si du bruit est ajouté dans une pièce pendant la phase nazie, cela ne provoque pas l'activation des nazis inactifs.

Pensez à utiliser des jetons gloire pour vous rappeler quels nazis s'activent à cette manche.



INITIATIVE NAZIE

Les figurines nazies attaquent et se déplacent en fonction de leur valeur d'initiative - les figurines ayant une valeur d'initiative plus élevée réalisent leurs actions en premier.

S'il existe plusieurs figurines du même type et ayant la même valeur d'initiative, les figurines les plus proches des héros joueront en premier. S'il y a deux figurines équidistantes d'une figurine de héros avec la même valeur d'initiative, le joueur possédant le jeton contrôleur

de l'IA décidera quelle figurine agira en premier.

Si une figurine ne peut réaliser aucune action (par exemple, si elle est bloquée), activez la ou les figurines suivantes dans l'ordre d'initiative, puis vérifiez à nouveau la figurine bloquée. Répétez ce cycle jusqu'à ce que la figurine bloquée puisse réaliser une action. Si toutes les autres figurines ont été activées et que la figurine est toujours bloquée, elle passe pour cette manche.

Si une figurine nazie rencontre un obstacle qu'elle ne peut pas franchir — ou s'il n'y a pas de chemin vers la source du bruit — la figurine nazie restera près de l'obstacle jusqu'à ce que celui-ci disparaisse, qu'un autre chemin vers la source du bruit apparaisse, qu'un héros apparaisse dans la ligne de vue de la figurine nazie, ou si l'emplacement de la source du bruit change.

ACTIONS DES NAZIS

Les figurines nazies activées suivent une programmation simple. Elles dépenseront des PA pour réaliser les actions suivantes dans l'ordre :

ÉTAPE 1 : attaquer le héros le plus proche à portée et dans la ligne de vue.

ÉTAPE 2 : se déplacer vers le héros le plus proche dans la ligne de vue en utilisant le chemin le plus court possible.

Si les nazis ne peuvent pas réaliser l'étape 1, ils réaliseront l'étape 2 jusqu'à ce que l'étape 1 soit possible. Après avoir réalisé l'étape 1, la figurine nazie continuera à suivre l'étape 2 jusqu'à ce qu'elle soit adjacente au héros ou qu'elle soit à court de points d'action.

S'il y a égalité pour le héros le plus proche, le nazi donne la priorité au héros ayant le plus petit total de PV + armure.

S'il n'y a pas de héros en ligne de vue, la figurine nazie se déplace vers la pièce/couloir adjacent qui l'a activée jusqu'à ce qu'elle puisse réaliser l'attaque. S'il y a plusieurs pièces/couloirs avec des jetons de bruit, la figurine nazie donne la priorité à celui qui a le plus de héros.



Chaque figurine nazie ne peut attaquer qu'une seule fois par phase d'activation nazie.



Lorsqu'un nazi attaque, tout résultat de dé avec un recharger est considéré comme un résultat vierge.



S'il n'y a aucun jeton bruit dans les pièces/couloirs adjacents du nazi, la figurine nazie ne s'active pas - elle ne se déplace pas !



Les figurines Officier et Boss ne sont pas attirées par les jetons bruit. Ils sont trop intelligents pour vous, racaille alliée ! Les Officiers et les Boss ne se déplacent que si un héros est dans leur ligne de vue ou s'ils ont été attaqués.

SOUS LE FEU ENNEMI : LA PHASE NAZIE



- 1** Klaus a abattu un soldat nazi, mais l'autre soldat a levé son arme et l'a pointée en direction de Klaus. Cela n'a pas l'air très bon.



- 2** Le soldat est à 4 cases de Klaus et les nazis tirent toujours en premier avant de se déplacer (tirer d'abord, poser des questions au cadavre ensuite). En vérifiant la carte soldat, nous voyons que la mitraillette a une portée de 4. Le soldat nazi ouvre le feu (2 PA). La mitraillette du soldat lui permet normalement de lancer 3 dés. Cependant, ce nombre est réduit d'un dé (au minimum 1 dé) pour chaque case entre lui et la cible. Cela signifie qu'à portée 4, le soldat ne lance qu'un seul dé (ouf !).



- 3** Le nazi obtient un recharger. Haha ! Le nazi n'a aucun moyen de relancer et considère donc le recharger comme un dé vierge. Cela signifie que le tir du nazi est manqué. Un jeton bruit serait placé dans la pièce s'il n'y en avait pas déjà un.



- 4** Le Soldat avance alors vers Klaus et termine son déplacement (3 PA) sur la case à côté de Klaus. Si le soldat parvient à tirer à nouveau sur Klaus depuis cette case, il lancera 3 dés. Klaus est maintenant heureux d'être un vétéran de la guerre et de ne pas s'être fatigué pour un second tir plus tôt. En plus de cela, il peut certainement entendre de lourds bruits de pas qui se dirigent vers lui.

• LA MORT ET MOURIR



ARMURE ET PV

Chaque fois qu'une figurine subit des dégâts de PV, ajoutez à la carte de la figurine des jetons PV correspondant au montant des dégâts subis. Les nazis qui atteignent 0 PV sont retirés de la partie (voir p. 11) tandis que les héros commencent à se vider de leur sang.

L'armure joue le rôle d'une deuxième série de PV pour les héros et les nazis. Chaque fois qu'une figurine est attaquée et qu'un résultat  est obtenu, ajoutez à la carte de cette figurine des jetons d'armure correspondant au montant obtenu. Si une figurine atteint une armure de 0, tous les effets futurs qui supprimeraient des jetons d'armure suppriment des PV à la place.

SAIGNER : PAS DE PV

Lorsqu'un héros n'a plus de points de vie restants, il commence à se vider de son sang. La figurine de héros est placée sur le côté pour le montrer. Si le héros qui saigne n'est pas soigné par un autre héros au début de son prochain tour (en utilisant l'action de vie partagée), ce héros meurt.



VIE PARTAGÉE

Au début du jeu, chaque héros reçoit un jeton vie partagée. Ce jeton peut être utilisé lorsque le héros se trouve sur une case adjacente à un héros qui saigne. Le héros actif peut défausser son jeton vie partagée et recevoir un jeton fatigue (effet) pour restaurer un héros qui saigne au maximum de PV et d'armure. Les jetons vie partagée ne peuvent pas être échangés entre les héros.



Un héros ne peut pas utiliser son jeton vie partagée pour s'empêcher de se vider de son sang - il ne peut être utilisé que sur d'autres héros.

MORT

Si un héros meurt, retirez sa figurine du plateau et retirez tout son équipement de la partie. Si « Ne pas perdre de héros » est un objectif de la mission, les joueurs ont maintenant perdu. Sinon, continuez à jouer. Si un joueur n'a plus de héros, ce joueur devient le seul contrôleur de l'IA jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce qu'un autre joueur soit également à court de héros).

• FIN DE LA PARTIE

PARTIE TERMINÉE

Tous les joueurs perdent si le compteur de manches dépasse le nombre de manches indiqué par la mission. Vous avez manqué de temps, PARTIE TERMINÉE.

Tous les joueurs perdent si tous les héros sont morts. Vous n'avez plus de sang, PARTIE TERMINÉE.

La mission choisie peut également énumérer certaines conditions pour lesquelles les joueurs perdent la partie.

VOUS GAGNEZ !

Chaque mission contient une liste d'objectifs - comme tuer des figurines spécifiques ou un certain nombre d'événements. Si votre équipe atteint tous ces objectifs avant que l'une des deux conditions de défaite ne soit remplie, les joueurs gagnent la partie. Cela inclut les joueurs qui n'ont plus de héros.

Vos noms seront connus longtemps après votre mort, VOUS GAGNEZ !

• PLUS DE DÉTAILS : PRIORITÉ ET DÉFAUSSER

PRIORITÉ DES CAPACITÉS SPÉCIALES

Un certain nombre de règles ou de capacités peuvent se contredire pendant la partie. Si cela se produit, la liste des priorités est la suivante :

1. Capacités nazies
2. Capacités des héros
3. Effets des équipements et des armes

Par exemple, la capacité GRANDE ARMURE d'un Supersoldat l'emporte sur la capacité de PERCER LES ARMURES du fusil d'assaut.

DÉFAUSSER DES CARTES

Lorsque les cartes coffre, équipement et événements sont utilisées ou doivent être défaussées, elles sont mises dans une pile de défausse séparée près de leur paquet respectif. Si le paquet n'a plus de cartes, mélangez la pile de défausse et formez un nouveau paquet.

Les cartes arme n'ont pas de défausse. Elles sont replacées dans le paquet d'armes, qui est ensuite mélangé.

Les cartes nazies appartenant à des figurines qui ne sont plus en jeu peuvent être replacées dans le paquet nazi.

• FIGURINES SPÉCIALES : SURDIMENSIONNÉES ET BOTS

FIGURINES SURDIMENSIONNÉES

Les grandes figurines (Panzerhund et Mecha-Hitler) occupent quatre cases sur le plateau. La ligne de vue d'une grande figurine est tracée à partir et vers n'importe laquelle des cases qu'elle occupe. Lorsqu'un héros veut attaquer une grande figurine, il peut vérifier s'il l'a en ligne de vue en traçant une ligne jusqu'au coin d'une des cases occupées par la grande figurine.

Lorsqu'une grande figurine termine son déplacement sur une case avec une porte, elle doit être déplacée d'une case supplémentaire vers l'avant (pour qu'elle se déplace de l'autre côté de la porte). Si cela ne peut pas être fait, la figurine ne peut pas entrer dans l'embrasure de la porte.

Lorsqu'une des cases occupées par une grande figurine est visée par un effet de zone (par exemple, une carte grenade à main), ne traitez pas les trois cases restantes qu'elle occupe comme des cases adjacentes.



BOTS

À la suite de certains événements, les héros peuvent obtenir un « bot » - une figurine nazie qui devient un « héros » supplémentaire pour le joueur. La figurine appropriée doit être placée sur la case du jeton d'événement.

Cette figurine s'active immédiatement après l'activation du héros qui a terminé l'événement (ce n'est pas un nouveau tour). Le bot se déplace et attaque de la même manière qu'un héros et est traité par les nazis comme une figurine de héros.

Lorsque le bot tue une figurine nazie, déplacez le marqueur de danger normalement. Le butin gagné par le bot est donné au héros qui a obtenu le bot.

Un bot ne se vide pas de son sang et est retiré du jeu dès que ses PV atteignent 0 (utilisez des jetons de points de vie pour en garder la trace).

Un bot ne peut pas porter ou utiliser de cartes équipement et arme, ni être ciblé par les capacités spéciales d'un héros. Il peut cependant ouvrir des portes et réaliser des actions rechercher sur des jetons coffre. Lorsqu'un bot trouve de l'équipement, celui-ci et tout autre butin sont remis au héros qui contrôle le bot.



Si le bot obtient un recharger pendant l'attaque, traitez-le comme un dé vierge.



Les bots ne peuvent PAS réaliser d'actions rechercher sur les jetons événement.

• MODE SOLO

Les règles du mode solo ne diffèrent pas des règles habituelles du jeu. Le joueur solo est obligé de choisir quatre héros et de les contrôler pendant la partie.



• RÈGLES AVANÇÉES

DIFFICULTÉ DU JEU

Wolfenstein le jeu de plateau est conçu pour être joué avec la difficulté « Apportez-les ! » (normale). Cependant, le jeu peut être rendu plus facile ou plus difficile selon votre préférence.

Il suffit d'appliquer les règles ci-dessous pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile :



Mode	<i>Je peux jouer papa ?</i>	<i>Ne me faites pas de mal !</i>	<i>Apportez-les !</i>	<i>Je suis la mort incarnée</i>
Muni-tions	Les héros commencent chaque mission avec +2 munitions de leur choix. Lors d'une attaque, les armes n'ont pas besoin d'avoir un jeton munitions.	Lors d'une attaque, les armes n'ont pas besoin d'avoir un jeton munitions.	Par défaut	Les attaques spéciales coûtent un jeton munitions spécifique de plus.
Points de gloire	Doublez les PG reçus en tuant des ennemis et en terminant des événements.	Doublez les PG pour avoir terminé les événements.	Par défaut	Toutes les capacités coûtent +1 PG. Chaque fois que vous utilisez des PG, vous gagnez un jeton fatigue (effet).
Vie partagée	Restaurer un héros qui saigne ne nécessite pas de jeton vie partagée.	Chaque héros commence la partie avec 2 jetons vie partagée.	Par défaut	Un seul héros commence la partie avec un jeton vie partagée.
Bruit	Attaquer ne crée pas de bruit. Le nombre de héros dans une pièce ou un couloir ne crée pas de bruit.	L'attaque ne crée pas de bruit.	Par défaut	Les figurines de héros comptent comme des jetons de bruit, lors de la vérification de l'activation nazie.
Boss	La capacité de <i>Maître des marionnettes</i> du Prof. Solomon Bevli invoque un soldat au lieu d'un supersoldat. La capacité <i>Ich Bin der Führer !</i> d'Hitler ne fonctionne que sur un résultat recharger.	La capacité <i>Ich Bin der Führer !</i> d'Hitler ne fonctionne que sur un résultat recharger.	Par défaut	* Mission 8 : remplacez la figurine de Fire Trooper dans la salle avec le professeur Solomon Bevli par la figurine de Hans Grösse. Mission 9 : remplacez la figurine Supersoldat dans la salle par le Général Oscar von Grim avec la figurine Hans Grösse. Mission 10 : remplacez la figurine Fire Trooper dans la salle de Mecha-Hitler par la figurine Hans Grösse.
Re-charge-r	Vous pouvez recharger et attaquer dans le même tour (sans faire une action de fatigue).	Vous pouvez recharger et attaquer dans le même tour (sans faire une action de fatigue).	Par défaut	Lorsque vous retirez un jeton recharger d'une arme, lancez un dé - sur un résultat recharger vous échouez. Remettez le jeton recharger sur la carte arme.

• REMARQUES

LISTE DE CHOSES À FAIRE :

- battre des nazis
- tuer Hitler
- ????
- profit

• CRÉDITS

VERSION 1.0

CONCEPTEUR GÉNÉRAL DES RÈGLES : Jakub S. Olekszyk

CONCEPTION DES RÈGLES : Archon Studio

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE DE LA BOÎTE : Steve Hamilton

ILLUSTRATION DES COUVERTURES DES LIVRETS DE RÈGLES ET DE MISSION : Sławomir Wolicki

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

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 ÂGÉES DE 13 ANS OU MOINS.

• LISTE ET INDEX DES ACTIONS

ACTIONS ET COÛTS DISPONIBLES		
Action	Coût en PA	Page
Se déplacer	1	10
Se déplacer : Terrain difficile	2	10
Se déplacer : Passage secret	2	10
Ouvrir une porte	1	10
Retirer une barricade	1	10
Rechercher	1	10
Attaquer	En fonction de la carte utilisée	11
Mode d'attaque spéciale	0 En fonction de la carte utilisée	11
Utiliser l'équipement	En fonction de la carte utilisée	13
Recharger	2	11
Donner de l'équipement, des armes et des munitions à un héros adjacent	0 Votre tour seulement	13
Équiper ou échanger du matériel sur votre héros	0 Votre tour seulement	13
Fatigue	0 Votre tour seulement	9
Guérir un saignement (vie partagée)	0	18

BRUIT

Généré par les attaques des héros ou des nazis. Ajoutez un jeton dans la pièce de l'attaquant ainsi que dans la pièce du défenseur.

Si un héros et une autre figurine (héros ou nazie) se trouvent dans la même pièce ou le même couloir, placez immédiatement un jeton bruit dans cette pièce/couloir.



Tous les effets du jeu qui infligent des dégâts sans lancer les dés endommagent d'abord les armures. Voir Armure et PV à la page 18.

INDEX :

Alarme	13
Attaque spéciale/capacité de l'arme	11
Attaquer	11
Barricade	10
Bots	19
Bruit	12
Cartes arme	5
Cartes coffre	6
Cartes ennemi	5
Cartes équipement	6
Cartes événement	7
Cartes héros	5
Contrôleur nazi (IA)	16
Dégâts d'armure	9, 11, 18
Dégâts de PV	9, 11, 18
Déplacement	10
Dés	9
Difficulté du jeu	20
Échanger des équipements, des armes et des munitions	13
Étourdissement	12
Exécution silencieuse	12
Faire apparaître les figurines nazies	13
Fatigue	9
Figurines surdimensionnées	19
Initiative nazie	16
Jetons coffre	10
Jetons événement	10
Les actions et déplacements des nazis	16
Ligne de vue	11
Marqueur de danger	13
Marqueur de manches	8
Mise en place	7
Mode solo	19
Munitions	11
Murs	10
Obstacles	10
Passages secrets	10
Phase d'activation des joueurs	8
Phase d'activation nazie	8, 16
Points d'action	9
Points de gloire	12
Portes	10
Recharger	9, 11
Rechercher	10
Relancer	9
Sabotage	12
Saigner	18
Séquence d'une manche	8
Succès et échecs	9
Terrain difficile (zone)	10
Tour du joueur	9
Vie partagée	18
Vierge	9

