

wolfenstein[®]

★ ALL-STARS ★



LIBRO DELLE MISSIONI

©BSW

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

• CONTENUTI

| | |
|--|----|
| Elenco dei componenti | 2 |
| Come leggere questo libro | 3 |
| Regole | 3 |
| Missioni: | 4 |
| 1. Dr. Schabbs, preparati a morire! | 4 |
| 2. Feroce, grosso, grasso... e pieno di gas velenoso | 5 |
| 3. La liberazione di Campo Belica | 6 |
| 4. Il Complesso di Deathshead | 8 |
| 5. La barriera del professor Bevli | 9 |
| Note | 10 |
| Generatore di mappe | 11 |

• ELENCO DEI COMPONENTI

Wolfenstein: All-Stars è la seconda espansione di *Wolfenstein: Il gioco da tavolo*. Comprende i seguenti componenti:

MINIATURE:

Miniature degli Eroi:

Caroline Becker
Sigrun Engel
Horton Boone
Grace Walker
Norman Caldwell
Mary Sue Ellington
Jacques Leroy
Jessie Blazkowicz
Zofia Blazkowicz
Fergus Reid
Probst Wyatt III

Miniature dei Boss:

Irene Engel
Wilhelm Strasse
Dottor Schabbs
Generale Fettgesicht

Miniature Dei Mech:

Wachroboter

CARTE:

12 x Carte Eroe
4 x Carte Nemico
25 x Carte Equipaggiamento
28 x Carte Evento

ALTRO:

4 x Barili in plastica
4 x Gettoni Cassa in plastica
4 x Gettoni Evento in plastica
4 x Gettoni Generazione degli Eroi (A, B, C, D) in plastica
4 x Gettoni Generazione dei Nazisti (A, B, C, D) in plastica
4 x Gettoni Obiettivo della Missione (A, B, C, D) in plastica

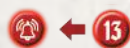
6 x Gettoni Passaggio Segreto (A, B, C) in plastica
4 x Gettoni Terreno Difficile in plastica
4 x Gettoni Rumore in plastica
12 x Gettoni Munizioni Pesanti in plastica
12 x Gettoni Munizioni Leggere in plastica
12 x Gettoni Munizioni Speciali in plastica



• 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 ASSALTORE LANCIATIFLAMME |
| 44-45 | 2 x ASSALTORE 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).

• REGOLE

Wolfenstein: All-Stars offre un libretto delle missioni con 5 scenari singoli e unici (ognuno incentrato su un boss!). Inoltre, parte integrante dell'espansione è un generatore di mappe che fornisce milioni di possibili scenari per partite veloci su mappe casuali!

Wolfenstein: All-Stars è pienamente compatibile con il gioco base di Wolfenstein e con l'espansione The Old Blood. Tutti gli Eroi, le carte equipaggiamento, le carte cassa, le carte arma e le carte evento disponibili possono essere utilizzate per giocare sia gli scenari del libretto delle missioni che quelli del generatore di mappe.

Le regole per gli scenari del libretto delle missioni sono le stesse del gioco base e dell'espansione The Old Blood (vedere le regole del generatore di mappe a p. 11). **All-Stars**, tuttavia, introduce un nuovo elemento di gioco:

- **Barili esplosivi**, rappresentati da miniature in plastica. Se, durante un attacco (eseguito da un Eroe o da un Nazista), almeno una Linea di Vista attraversa la miniatura di un barile, il barile esplose e infligge 1 danno in quella casella e in tutte le caselle adiacenti, eventualmente distruggendo barricate, facendo esplodere altri barili o aprendo una porta chiusa! Gli Eroi possono sparare direttamente ai barili (azione attaccare con l'arma scelta), mentre i Nazisti non hanno questa opzione.

I barili non bloccano la Linea di Vista; gli Eroi e i Nazisti possono camminarci attraverso, ma non possono terminare lì il loro movimento.

Quando usate il generatore di mappe, all'inizio della partita potete posizionare liberamente sulla mappa fino a 3 di questi barili.

Suggerimento: Se nessuno degli Eroi in partita ha un'arma che permette di rimuovere le barricate, potete farlo utilizzando un barile.

1. DR. SCHABBS, PREPARATI A MORIRE!

L'esercito Nazista è pieno di pazzi che non esitano a usare "metodi non convenzionali" per portare vittoria e gloria al loro odioso Reich. Uno di loro è il Dr. Schabbs. Avete sentito che questa bestia sanguinaria sta conducendo esperimenti sulle persone, con l'intento di trasformarle in mutanti! Avete localizzato la sua base, quindi è ora di fermarlo.

I vostri informatori riferiscono che una stanza nella sezione ovest dell'edificio ha un moderno dispositivo che può rivelarsi molto utile in questa missione. Con o senza di esso: Dr. Schabbs, preparati a morire!

Il gettone obiettivo della missione può essere raccolto (1 PA). Può anche essere scambiato tra gli Eroi, come le munizioni. Se scatta l'allarme e non è stato raccolto, scartate il gettone.

Il proprietario del gettone obiettivo della missione può scartarlo durante il suo turno per fare una delle seguenti cose:

1. spostare indietro di 1 punto l'indicatore di pericolo;
2. ottenere 1 gettone vita condivisa;
3. bloccare il talento "Risate Sinistre" del Dr. Schabbs per il resto della missione.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Dr. Schabbs.

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:** 1 x Tremante
Generazione B: 1 x Supersoldaten
Generazione C: 1 x Tremante

INDICATORE DI PERICOLO: **5**

INDICATORE DI ROUND: **12**

LEGENDA

- 👤 GENERAZIONE DEGLI EROI
- 👤 GENERAZIONE DEI NAZISTI
- 📦 CASSA
- 🎯 OBIETTIVO DELLA MISSIONE
- 🌟 EVENTO
- 🚪 PASSAGGIO SEGRETO
- 🔥 BARILE
- 🚪 PORTE

NEMICI

| | |
|-------|------------------------------|
| 26-29 | 4 x SUPERSOLDATEN |
| 30 | 1 x ÜBERSOLDATEN |
| 34 | 1 x DRONE |
| 42 | 1 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME |
| 44 | 1 x ASSALTATORE LANCIARAZZI |
| 46-50 | 5 x KAMPFHUND |
| 58 | 1 x MARKSMAN |

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature:

- Dr. Schabbs

2. FEROCCE, GROSSO, GRASSO... E PIENO DI GAS VELENOSO

Un altro generale... ma non uno qualsiasi: Fettgesicht è una delle persone più importanti del Reich. Il Circolo Kreisau ha scoperto che questa disgustosa creatura sta studiando una nuova arma chimica. Non ne siete affatto sorpresi.

Il quartier generale di Fettgesicht è pesantemente sorvegliato, quindi dovrete prima recuperare i cifrari nell'ala est e nell'ala ovest dell'edificio. Dovrete stare attenti che Fatface non rilasci il suo gas su di voi!

La stanza con il Generale Fettgesicht è chiusa a chiave. Può essere aperta solo da un Eroe che possiede entrambi i cifrari: i gettoni obiettivo della missione A e B. Questi gettoni possono essere scambiati tra gli Eroi, come le munizioni.

Fettgesicht ha rilasciato il suo gas su di voi. All'inizio del turno di ogni Eroe, tirate un dado.

SUCCESSO: Non succede niente.

FALLIMENTO: Quell'Eroe subisce 1 danno.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Generale Fettgesicht.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Quando tirate il dado all'inizio del turno di ogni Eroe, il fallimento infligge 2 danni invece di 1.

INDICATORE DI PERICOLO: **4**

INDICATORE DI ROUND: **14**

UFFICIO DEL GENERALE:

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 che possiede entrambi i cifrari.



LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- OBIETTIVO DELLA MISSIONE
- EVENTO
- BARILE
- PORTE

OBBIETTIVO DELLA MISSIONE A



OBBIETTIVO DELLA MISSIONE B



NEMICI

| | |
|-------|------------------------------|
| 1 | 1 x PANZERHUND |
| 4-5 | 2 x COMANDANTE |
| 30 | 1 x ÜBERSOLDATEN |
| 34 | 1 x DRONE |
| 42 | 1 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME |
| 44 | 1 x ASSALTATORE LANCIARAZZI |
| 54-55 | 4 x KAMPFHUND |
| 58 | 1 x MARKSMAN |

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature:

- Generale Fettgesicht
- Wachroboter

→ PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI

3. LA LIBERAZIONE DI CAMPO BELICA

È ora di intrufolarsi a Campo Belica, far pagare al Generale Irene Engel le sue atrocità e liberare le persone che ha oppresso! Avete due opzioni: attenervi rigorosamente al piano di Set Roth (spegnere il sistema di sicurezza, recuperare la batteria "Detronic" e prendere il controllo del Laderoboter) o, usando un'arma introdotta di nascosto, spingervi oltre e distruggere il Laderoboter. Avanti!

Il gettone obiettivo della missione A è un prigioniero di nome Milo. Egli risiede nella parte del campo dove si trova il sistema di sicurezza. Dovete raggiungerlo e scambiarvi i vestiti. Un qualsiasi Eroe può giungere su una casella adiacente a Milo e spendere 1 PA per raccogliere il gettone (che ora rappresenta i vestiti di Milo e può essere scambiato tra i giocatori, come le munizioni). Se nessun giocatore raccoglie il gettone entro la fine del round, scartatelo.

La porta della stanza con il gettone obiettivo della missione B (il sistema di sicurezza del campo) può essere aperta solo da un Eroe con il gettone A (i vestiti che permettono di entrare in questa parte del campo).

Il gettone obiettivo della missione D (protezione del sistema di sicurezza) è una struttura che ha 10 PS; gli Eroi devono ridurli a 0 per disattivare il gettone B (sistema di sicurezza).

Il gettone obiettivo della missione B (sistema di sicurezza) può essere disattivato da un Eroe adiacente spendendo 1 PA (scartate il gettone B).

La stanza con la batteria "Detronic" (gettone obiettivo della missione C) si apre solo dopo che il sistema di sicurezza è stato spento (scartando il gettone B).

La batteria "Detronic" (il gettone C) può essere raccolta da un qualsiasi Eroe adiacente spendendo 1 PA. Questo gettone può essere scambiato tra gli Eroi, come le munizioni. Solo un Eroe con questo gettone può entrare nel Laderoboter.

Se la stanza contenente il Laderoboter viene aperta e nessun Eroe è in grado di prenderne il controllo, si attiva come unità nemica con i parametri indicati:

MECH

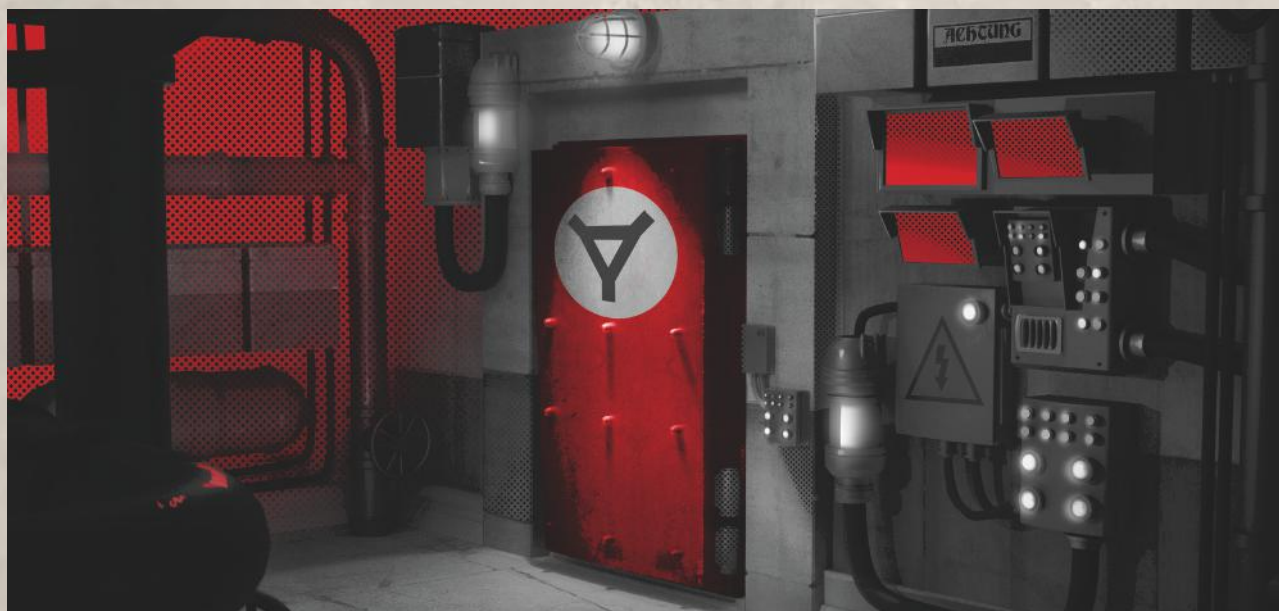
PS: 4, Corazza: 7, Portata: 2,
Dadi: 8, PA: 6, PA Attacco: 3,
Iniziativa: 12.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Comandante chiamato "La Lama".
 2. Uccidere Irene Engel.
 3. Sconfiggere o prendere il controllo del Laderoboter.
 4. Non perdere alcun Eroe.
 5. Radunare tutti gli Eroi nel corridoio contrassegnato.
- Attenzione!** L'allarme suona dall'inizio della partita!

INDICATORE
DI PERICOLO: -

INDICATORE
DI ROUND: 15



3. LA LIBERAZIONE DI CAMPO BELICA

LADEROBOTER

L'Eroe, con il gettone obiettivo della missione C, che entra in una delle caselle occupate dalla miniatura del Laderoboter, riceve la carta speciale Laderoboter.

IRENE ENGEL ←

VIA DI FUGA:

Per terminare la missione, radunate tutti gli Eroi nel corridoio contrassegnato.

LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- OBIETTIVO DELLA MISSIONE
- EVENTO
- BARILE
- PORTE

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature:

- Irene Engel

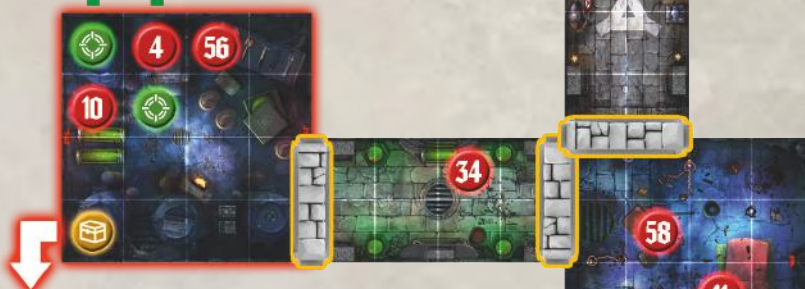
GETTONI:

- A - VESTITI DI MILO
- B - SISTEMA DI SICUREZZA
- C - BATTERIA "DETRONIC"
- D - PROTEZIONE DEL SISTEMA DI SICUREZZA (10 PS)

ENEMIGOS

| | |
|-------|-------------------|
| 1 | 1 x PANZERHUND |
| 4-5 | 2 x COMANDANTE |
| 10-11 | 2 x SOLDATEN |
| 26-27 | 2 x SUPERSOLDATEN |
| 34-36 | 3 x DRONI |
| 54-57 | 4 x KAMPFHUND |
| 58 | 1 x MARKSMAN |

OBIETTIVO DELLA MISSIONE B OBIETTIVO DELLA MISSIONE D



STANZA DELLA SICUREZZA:

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 il gettone obiettivo della missione A.

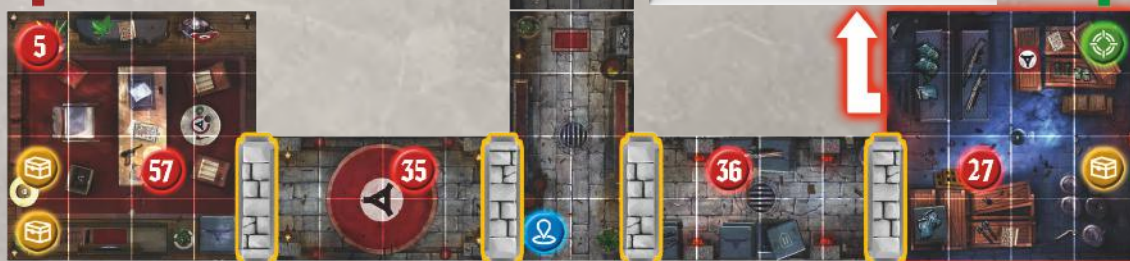
OBIETTIVO DELLA MISSIONE A ←

GARAGE CHIUSO

La stanza contrassegnata è esclusa dalla partita (non può essere l'obiettivo di alcun effetto di gioco) finché la porta non viene aperta spegnendo il sistema di sicurezza.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE C ↑

COMANDANTE «LA LAMA» ↑



7 → PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI

4. IL COMPLESSO DI DEATHSHEAD

È tempo di completare il piano alleato: rimuovere Wilhelm Strasse per porre fine alla costruzione dei mech per l'esercito Nazista. L'attuazione di questo piano significherà la fine della supremazia dell'esercito tedesco e inclinerà la bilancia della vittoria a favore degli Alleati. Attenzione però, perché il complesso di Strasse è pieno di mech (e tutto questo grazie alla tecnologia Da'at Yichud rubata!), i corridoi sono controllati da cannoni laser e Deathshead è protetto dal famigerato Hans Grösse.

Attenzione! Quando un Eroe attraversa una casella contenente i gettoni obiettivo della missione A, B o C (cannoni laser) oppure le caselle contrassegnate adiacenti, il giocatore lancia un dado.

Successo: Non succede niente.

Fallimento: Quell'Eroe subisce 3 danni.

OBIETTIVI:

1. Uccidere Wilhelm Strasse.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Il Controllore dell'IA schiera tutte le miniature dei nemici precedentemente rimosse sui loro posti iniziali sul tabellone.

INDICATORE DI PERICOLO: 5

INDICATORE DI ROUND: 16



5. LA BARRIERA DEL PROFESSOR BEVLI

Salta fuori che il professor Bevli è vivo e sta rafforzando la sua posizione, cercando di prendere il posto di Wilhelm Strasse. Si dice che stia facendo esperimenti sui campi magnetici e... sul sangue umano. Meglio non sapere cosa succede ai poveri prigionieri del Castello Wolfenstein.

Bevli! Questa volta non ne uscirai vivo!

Ogni Eroe viene generato su un diverso gettone generazione degli Eroi.

Quando un Eroe attraversa una casella contenente il gettone obiettivo della missione C o D, scartate entrambi i gettoni e generate al loro posto:

- C: Assaltatore Lanciafiamme
- D: Assaltatore Lanciarazzi

I gettoni obiettivo della missione A e B sono barriere magnetiche. Dopo aver generato i nemici di cui sopra, sommate i danni complessivi (PS e corazza) di tutti gli Eroi in quel momento. Ogni gettone ha PS pari a questa somma (minimo 1 PSI).

I gettoni obiettivo della missione A e B sono impraticabili sia per gli Eroi che per i Nazisti. Nessuno dei due può essere attraversato finché entrambi i gettoni non raggiungono 0 PS.

Solo gli Eroi possono attaccare questi gettoni (a portata 1!). I Nazisti possono attaccare attraverso la barriera, gli Eroi no.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Professor Solomon Bevli.

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: 1 x Übersoldaten
1 x Drone

Generazione B: 1 x Panzerhund

INDICATORE DI PERICOLO: 5

INDICATORE DI ROUND: 16

PASSAGGI: A B C

OBIETTIVO DELLA MISSIONE C E D

PORTE APERTE

OBIETTIVO DELLA MISSIONE A E B

PROF. BEVLI

1

2

3

PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI A

PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI B

LEGENDA

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

NEMICI

| | |
|-------|------------------|
| 1-2 | 2 x PANZERHUND |
| 30-31 | 2 x ÜBERSOLDATEN |
| 34-39 | 6 x DRONE |

PASSAGGIO C

PASSAGGIO B

PASSAGGIO A

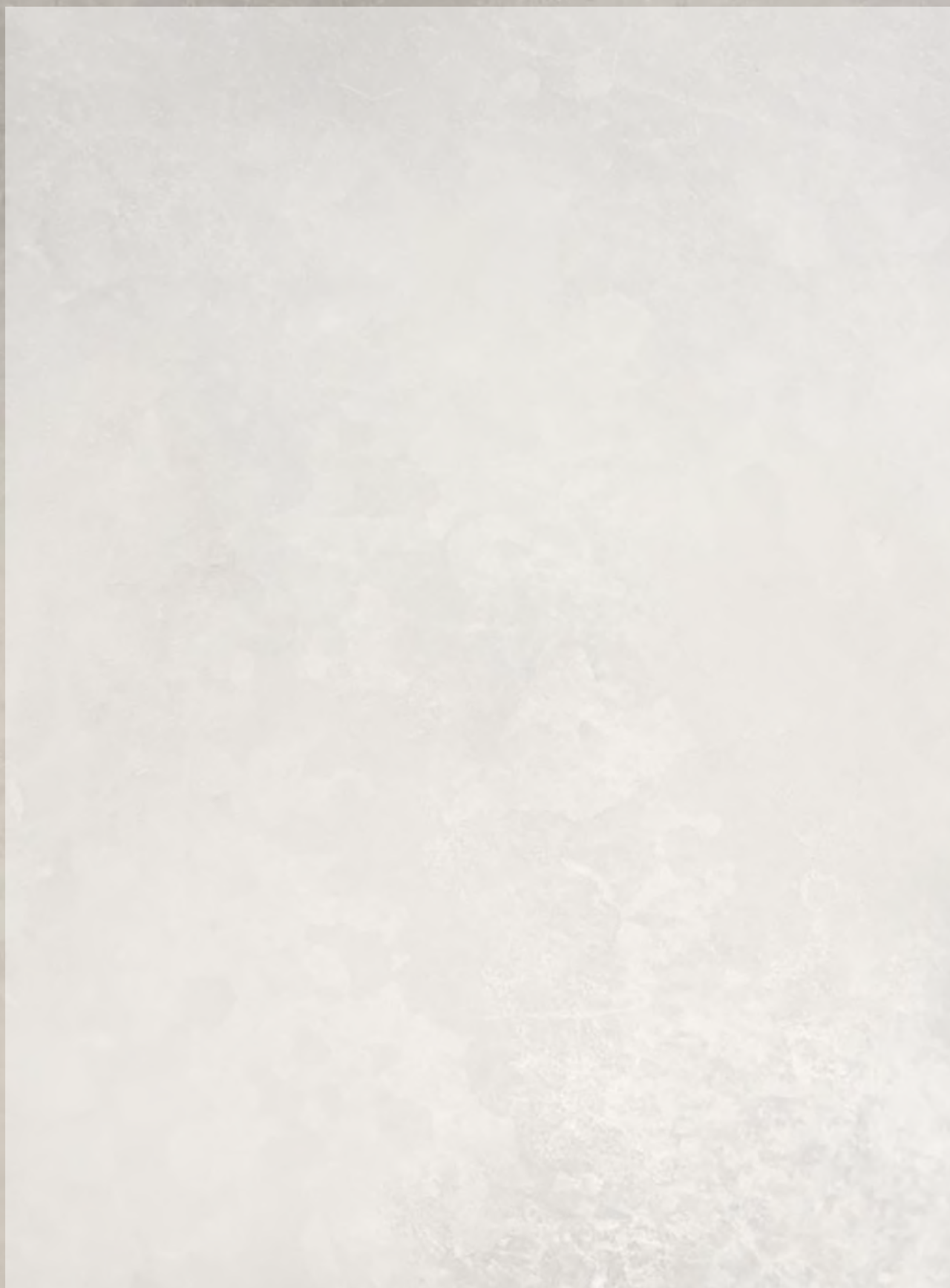
PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI A

PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI B

PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI C

PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI D

NOTE





GENERATORE DI MAPPE

• GENERATORE DI MAPPE DI WOLFENSTEIN

Il *Generatore di mappe di Wolfenstein* è un sistema che permette di costruire mappe casuali per partite veloci ed emozionanti. Ci sono milioni di combinazioni possibili, quindi ogni partita sarà diversa! Il generatore utilizza tutte le miniature e le carte del gioco base e delle espansioni (*The Old Blood* e *All-Stars*).

ELENCO DEI COMPONENTI

Il set comprende 119 carte:

CARTE:

- 18 x Carte Partenza
- 44 x Carte Corridoio
- 36 x Carte Stanza
- 18 x Carte Boss
- 3 x Carte Speciali per il mazzo Stanze

OBIETTIVI

1. Eliminare tutti i nemici per ottenere la "chiave" della stanza del "Boss".
2. Eliminare il bersaglio principale (contrassegnato in giallo sulla carta "Boss").
3. Completare un evento (solo quando ci sono due o più gettoni evento sulla mappa).

ALLARME

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta. Piazzate 1 miniatura Supersoldaten accanto all'Eroe con la somma più alta di PS e corazza e 1 accanto a quello con la somma più bassa. Se manca almeno 1 miniatura Supersoldaten, piazzate invece 1 miniatura Panzerhund accanto all'Eroe con la somma più alta.

INDICATORE DI PERICOLO: 6



• PREPARARE LA MAPPA

SCHEMI DI PIAZZAMENTO

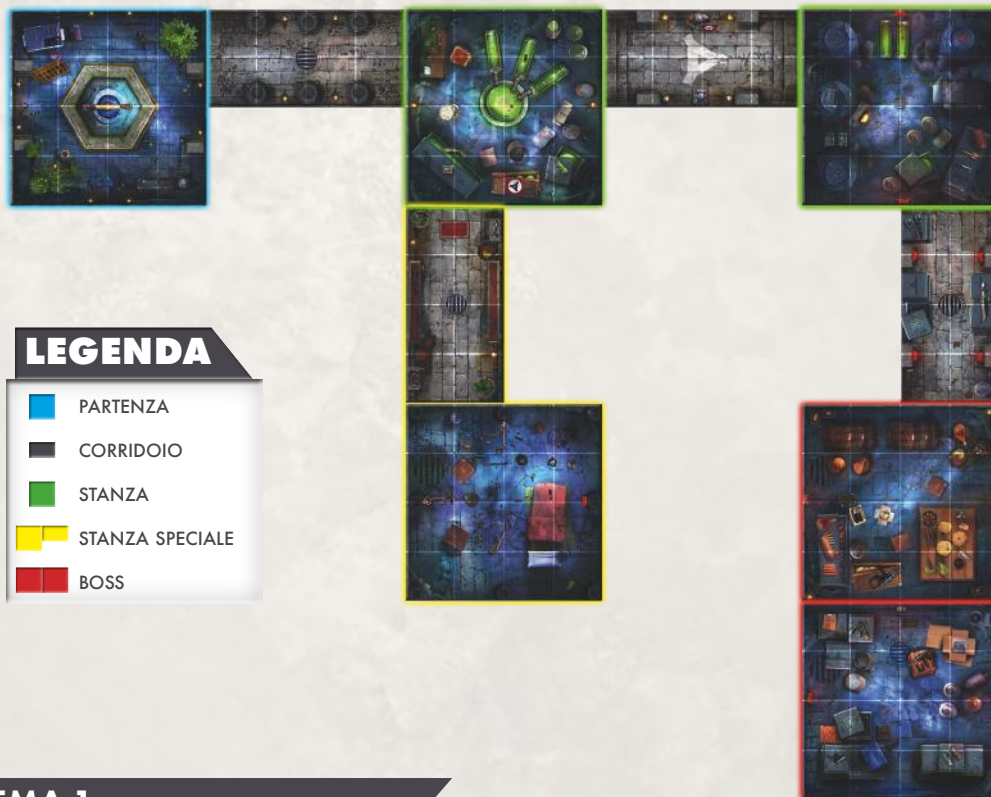
Piazzate le tessere di stanze e corridoi e le porte di plastica secondo uno degli schemi sulla pagina a fianco oppure fatene di vostri. Pescate 1 carta Partenza e piazzate i gettoni e le miniature indicati nella stanza Partenza e nel corridoio adiacente (l'orientamento lo determinate voi).

Pescate 3 carte Corridoio, 2 carte Stanza e 1 carta Boss. Piazzate ogni carta a faccia in giù nella posizione corrispondente. Quando la porta di quella tessera viene aperta per la prima volta, girate la carta e piazzate i gettoni e le miniature in quella stanza come indicato. Potete, in alternativa, scegliere di rivelare e riempire quelle tessere all'inizio della partita.

L'ultima stanza può essere aperta e popolata soltanto dopo che la "chiave" è stata trovata (tutti i nemici sono stati eliminati). Gli Eroi vincono quando viene completato l'"Obiettivo Principale" segnato sulla carta Boss.

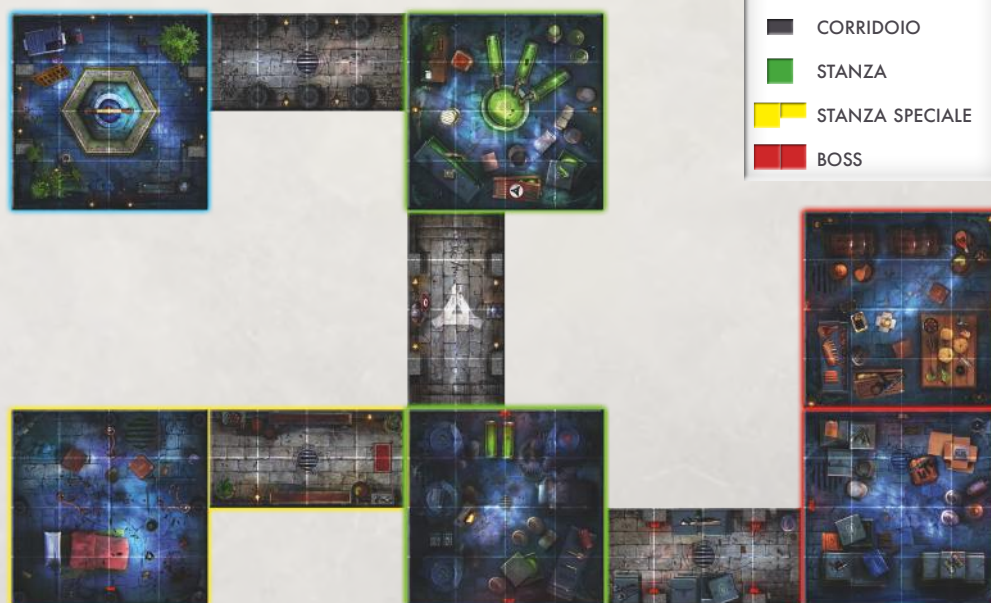


• PREPARARE LA MAPPA



SCHEMA 1

SCHEMA 2



• GENERATORE DI MAPPE – REGOLE SUPPLEMENTARI

CARTE SPECIALI – ARMERIA E CASERMA

L'Armeria e la Caserma sono carte speciali che possono essere pescate dal mazzo Stanze. Contengono lo schema di una stanza con un corridoio e sono separate dal resto della mappa da una barricata. L'Armeria e la Caserma sono stanze aggiuntive, quindi non è necessario eliminare i nemici al loro interno per completare la partita!

L'Armeria/Caserma può essere aggiunta a qualsiasi stanza.



Dopo aver pescato l'Armeria o la Caserma dal mazzo Stanze, pescate la carta successiva da quel mazzo e assegnatela a questa stanza.

Ci può essere solo una stanza di questo tipo sul tabellone. Se vengono pescate due carte speciali, una di esse viene scartata e viene pescata un'altra carta del mazzo Stanze.

STANZA DEL BOSS

Questa stanza è esclusa dalla partita (non può essere l'obiettivo di alcun effetto di gioco) finché la porta non viene aperta.

CARTA PIANTA DEL CASTELLO

Se questa carta viene pescata dal mazzo equipaggiamenti, il giocatore può scartarla e pescarne un'altra.

RUMORE

Il rumore funziona normalmente, ma gli attacchi non ne generano più.



CREARE UNO SCHEMA DI MAPPA

Se i giocatori vogliono creare il proprio schema di mappa, invece di usare quelli della pagina precedente, sarà d'aiuto la seguente guida:

1. Create una mappa utilizzando 4 tessere stanza e 3 tessere corridoio.
2. Designate una di queste stanze (e un corridoio collegato ad essa) come stanza/corridoio di partenza.
3. Piazzate un'altra tessera corridoio. Attaccate due tessere affiancate a questo corridoio. Questa è la stanza del Boss.

Potete aumentare le dimensioni del vostro schema aggiungendo più stanze e corridoi. Tuttavia, ogni stanza e corridoio extra che aggiungerete richiederà di pescare più carte per riempire lo spazio. Potete anche aggiungere "chiavi" (gettoni obiettivo della missione) e designare le stanze che sono state "chiusure" con questi gettoni.

EVENTO AGGIUNTIVO

I giocatori hanno la possibilità di piazzare un gettone evento aggiuntivo in qualsiasi stanza o corridoio (eccetto la stanza del Boss).

• RICONOSCIMENTI

VERSIONE 1.0

RESPONSABILE DELLE REGOLE: Jakub S. Olekszyk

CREAZIONE DELLE REGOLE: Archon Studio

REGOLE DEL GENERATORE: Łukasz Krogulec

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 Kościńska

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
Olivia Kieruj
Kacper Kozłowski
Łukasz Krogulec
Aleksander Kubiak
Maks Kuśmierz
Dawid Kuźniacki
Karol Lach

Peer Lagerpusch
Konstantinos Lekkas
Stanisław Machowski
Michał Michalski
Philip Middleton
Wiktoria 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.

