

wolfenstein[®]

★ ALL-STARS ★



KSIĘGA MISJI

©BSW

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

• SPIS TREŚCI

Lista komponentów	2
Jak czytać ten podręcznik	3
Zasady	3
Scenariusze:	4
1. Doktorze Schabbs – szukaj się na śmierć!	4
2. Okrutny, duży, gruby generał... i trujący gaz	5
3. Wyzwolenie obozu Belica	6
4. Sztab „Trupiej główki”	8
5. Bariera profesora Bevliego	9
Notatki	10
Generator map	11

• LISTA KOMPONENTÓW

Wolfenstein: All-Stars to drugi dodatek do *Wolfenstein: Gra Planszowa*. Zawiera on następujące komponenty:

MODELE:

Modele Bohaterów:

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

MODELE:

Modele Bossów:

Irene Engel
Wilhelm Strasse
Doctor Schabbs
General Fettgesicht

KARTY:

12 x Kart Bohaterów
4 x Kart Wrogów
25 x Kart Ekwipunku
28 x Kart Wydarzeń

INNE:

4 x Plastikowe beczki
4 x Plastikowe żetony skrzyni
4 x Plastikowe żetony wydarzeń
4 x Plastikowe żetony startu Bohaterów (A, B, C, D)
4 x Plastikowe żetony nazistów (A, B, C, D)
4 x Plastikowe żetony celów misji (A, B, C, D)

6 x Plastikowe żetony tajnych przejść (A, B, C)
4 x Plastikowe żetony trudnego terenu
4 x Plastikowe żetony hałasu
12 x Plastikowe żetony ciężkiej amunicji
12 x Plastikowe żetony lekkiej amunicji
12 x Plastikowe żetony amunicji specjalnej

Mech:

Wachroboter



• JAK CZYTAĆ TEN PODRĘCZNIK

Każdy scenariusz zawarty w tej książce otwiera wprowadzenie, po którym wymienione zostały cele, które należy zrealizować, by wygrać. Akapit „Alarm” zawiera szczegółowe informacje dotyczące czynności, jakie należy podjąć, gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu. Wskaźnik zagrożenia i licznik rund zostały umieszczone poniżej tekstu wprowadzającego.

ALARM



Konieczność rozstawienia jednostek po włączeniu alarmu oznaczona została przy mapie załączonej do każdego scenariusza. To przypomnienie o tym, by nie rozstawiać tych jednostek podczas przygotowywania mapy.

MODELE

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Żołnierz piechoty kosmicznej
- 1 x Supersoldat

Jeśli realizujesz scenariusze po kolei, pamiętaj, że nie wszystkie modele muszą być składane od razu. Zamieszczone tam ramki informują, jakie nowe modele będzie trzeba złożyć, by rozegrać wybrany scenariusz.

UKŁADANIE MAPY

Pomieszczenia i korytarze nie posiadają wymaganej grafiki, którą należy zastosować podczas układania kafelków mapy. Kiedy układasz pomieszczenie, wybierz dowolny dostępny kafelek (podobnie w przypadku korytarzy). Ostateczny wygląd mapy zależy jedynie od Ciebie i pozostałych graczy.

LISTA WROGÓW

4-5	2 x OFFICER
34-39	6 x DRON
26-29	4 x SUPERSOLDAT
18-19	2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
1-2	2 x PANZERHUND
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY
30	4 x ÜBERSOLDAT

Cyfry w czerwonej ramce wskazują numer modelu i odpowiadającą mu karty. Karty w poszczególnych grupach są identyczne, a cyfry mają jedynie pomóc w utrzymaniu porządku podczas masowej walki. W czasie przygotowania gry zawsze istnieje możliwość wymiany wskazanego modelu na inny tego samego typu (łącznie z odpowiednimi kartami).

• ZASADY

Wolfenstein: All-Stars zawiera księgę misji z pięcioma unikalnymi, pojedynczymi scenariuszami (każdy koncertuje się na bossach!). Ponadto integralną część dodatku stanowi generator map, który zapewnia miliony możliwych scenariuszy do szybkiej, losowej rozgrywki!

Wolfenstein: All-Stars jest w pełni kompatybilny z podstawową wersją gry oraz z dodatkiem **Old Blood**. Wszystkich dostępnych bohaterów, kart ekwipunku, kart skrzyń, kart broni i kart wydarzeń można używać do rozgrywania scenariuszy zarówno z Księgi misji, jak i generatora map.

Zasady dla scenariuszy z Księgi misji są takie same jak w przypadku gry podstawowej i dodatku „**Old Blood**” (zobacz zasady generatora map na s. 11). „**All-Stars**” wprowadza jednak nowy element rozgrywki:

- **Wybuchające beczki** - są oznaczane poprzez plastikowe modele. Jeśli podczas ataku (wykonywanego przez bohatera lub nazistę) przynajmniej jedna z wytyczonych linii przejdzie przez model beczki, ta eksploduje i zada 1 obrażenie na tym polu i wszystkich sąsiednich polach, niszcząc ewentualne kraty, powodując wybuch innych beczek oraz otwarcie zamkniętych drzwi! Bohaterowie mogą strzelać bezpośrednio do beczek (akcja ataku wybraną bronią), naziści nie mają takiej możliwości.

Beczki nie blokują pola widzenia, bohaterowie i naziści mogą przez nie przechodzić, ale nie mogą zakończyć na nich swojego ruchu.

Na początku rozgrywki w generatorze map gracze mogą dowolnie rozmieścić na mapie do 3 takich beczek.

Wskazówka: Jeśli żaden z bohaterów obecnych w rozgrywce nie posiada broni pozwalającej na usuwanie krat, można to zrobić za pomocą beczki.

1. DOKTORZE SCHABBS - SZYKUJ SIĘ NA ŚMIERĆ!

Nazistowska armia pełna jest szaleńców, którzy nie wahają się stosować „niekonwencjonalnych metod”, aby przynieść zwycięstwo i chwałę swojej zakichanej Rzeszy. Jednym z nich jest doktor Schabbs. Doszły do Ciebie słuchy, że ta krwiożercza bestia eksperymentuje na ludziach w celu przekształcenia ich w mutantów! Zlokalizowałeś już jego bazę, więc czas go powstrzymać.

Twoi informatorzy donoszą, że pomieszczenie w zachodniej części budynku posiada nowoczesne urządzenie, które może okazać się bardzo przydatne w tej misji. Z nim lub bez niego, doktorze Schabbs – szykuj się na śmierć!

Dowolny bohater może podnieść żeton celu misji A (1 PA). Można go również wymieniać między bohaterami, podobnie jak żetony amunicji. Jeśli zostanie włączony alarm, należy usunąć ten żeton z planszy (tylko w sytuacji, gdy nie został podniesiony).

Posiadacz żetonu celu misji A może go odrzucić w dowolnym momencie swojej tury, aby wykonać jedną z następujących czynności:

1. Cofnąć wskaźnik zagrożenia o 1 punkt.
2. Otrzymać 1 żeton współdzielonego życia.
3. Zablokować do końca rozgrywki umiejętność „Żłowiąszczy śmiech” doktora Schabbsa.

CEL:

1. Zabić doktora Schabbsa.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

- Wsparcie wroga A:** 1 x Szuracz
Wsparcie wroga B: 1 x Supersoldat
Wsparcie wroga C: 1 x Szuracz

WSKAŹNIK ZAGROZENIA: 5

LICZNIK RUND: 12



2. OKRUTNY, DUŻY, GRUBY GENERAŁ... I TRUJĄCY GAZ

Kolejny generał... Ale nie jest to przeciętny generał – Fettgesicht to jedna z najważniejszych osób w Rzeszy. Krąg z Krzyżowej odkrył, że ta obrzydliwa kreatura prowadzi badania nad nową bronią chemiczną. W ogóle nie jesteś zaskoczony.

Siedziba Fettgesichta jest pilnie strzeżona, więc najpierw musisz zdobyć szyfry we wschodnim i zachodnim skrzydle budynku. Uważaj, bo Fatface może powitać Cię rozpylonym w korytarzach gazem!

Pokój z generałem Fettgesichtem jest zamknięty. Może go otworzyć tylko bohater, który posiada oba szyfry: żetony celów misji A i B. Żetony te mogą być wymieniane między bohaterami, podobnie jak amunicja.

Fettgesicht rozpylił przeciw Tobie gaz. Na początku tury każdego bohatera gracz rzuca kostką.

SUKCES: brak efektu.

PORAŻKA: dany bohater otrzymuje 1 obrażenie.

CEL:

1. Zabić generała Fettgesichta.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Podczas rzutu kością na początku tury każdego bohatera porażka powoduje 2 obrażenia zamiast 1.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:

4

LICZNIK RUND:

14

BIURO GENERAŁA

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

LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIA
- BECZKA
- DRZWI



WROGOWIE

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICER
30	1 × ÜBERSOLDAT
34	1 × DRON
42	1 × SZTURMOWIEC
44	1 × ŻOŁNIERZ RAKIETOWY
54-55	4 × KAMPFHUND
58	1 × SNAJPER

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 × Generał Fettgesicht
- 1 × Wachroboter

3. WYZWOLENIE OBOZU BELICA

Czas przekraść się do obozu Belica, zmusić generał Irene Engel do zapłacenia za okrucieństwa i uwolnić gnębionych przez nią ludzi! Masz dwie możliwości – ściśle trzymać się planu Seta Rotha (wyłączyć system bezpieczeństwa, zdobyć baterię „Detronic” i przejąć kontrolę nad laderoboterem) lub używając przemyczonej broni, przeć do przodu i zniszczyć laderobotera. Naprzód!

Żeton celu misji A to więzień imieniem Milo. Przebywa w części obozu, w której rozmieszczono system bezpieczeństwa. Musisz go dogonić i nakłonić do wymiany ubrań. Każdy bohater może podejść do pola sąsiadującego z Milo i wydać 1 PA, aby podnieść żeton (oznaczający teraz strój Milo – może on być wymieniany między bohaterami jak amunicja). Jeśli żaden gracz nie podniesie żetonu do końca pierwszej rundy, należy go odrzucić.

Drzwi do pomieszczenia z żetonem celu misji B (system bezpieczeństwa obozu) może otworzyć tylko bohater posiadający żeton celu misji A (strój umożliwiający wejście do tej części obozu).

Żeton celu misji D (osłona systemu bezpieczeństwa) to obiekt posiadający 10 PZ, bohaterowie muszą zredukować je do 0, aby wyłączyć żeton celu misji B (system bezpieczeństwa).

Żeton celu misji B (system bezpieczeństwa) może zostać wyłączony przez bohatera na sąsiednim polu, który wyda 1 PA (należy wtedy odrzucić żeton celu misji B).

Pomieszczenie z baterią „Detronic” (żeton celu misji C) otwiera się dopiero po wyłączeniu systemu bezpieczeństwa (odrzuceniu żetonu celu misji B).

Baterię „Detronic” (żeton celu misji C) może podnieść dowolny sąsiadujący z nią bohater, który wyda 1 PA. Ten żeton można wymieniać między bohaterami, podobnie jak amunicję. Tylko bohater z tym żetonem może wejść do laderobotera.

Jeśli pomieszczenie, w którym znajduje się laderoboter, jest otwarte, a żaden bohater nie jest w stanie przejąć nad nim kontroli, aktywuje się on jako jednostka wroga o podanych parametrach:

MECH

PZ: 4, Pancierz: 7, Zasięg: 2,
kości ataku: 8, PA: 6, PA do ataku: 3,
Inicjatywa: 12.

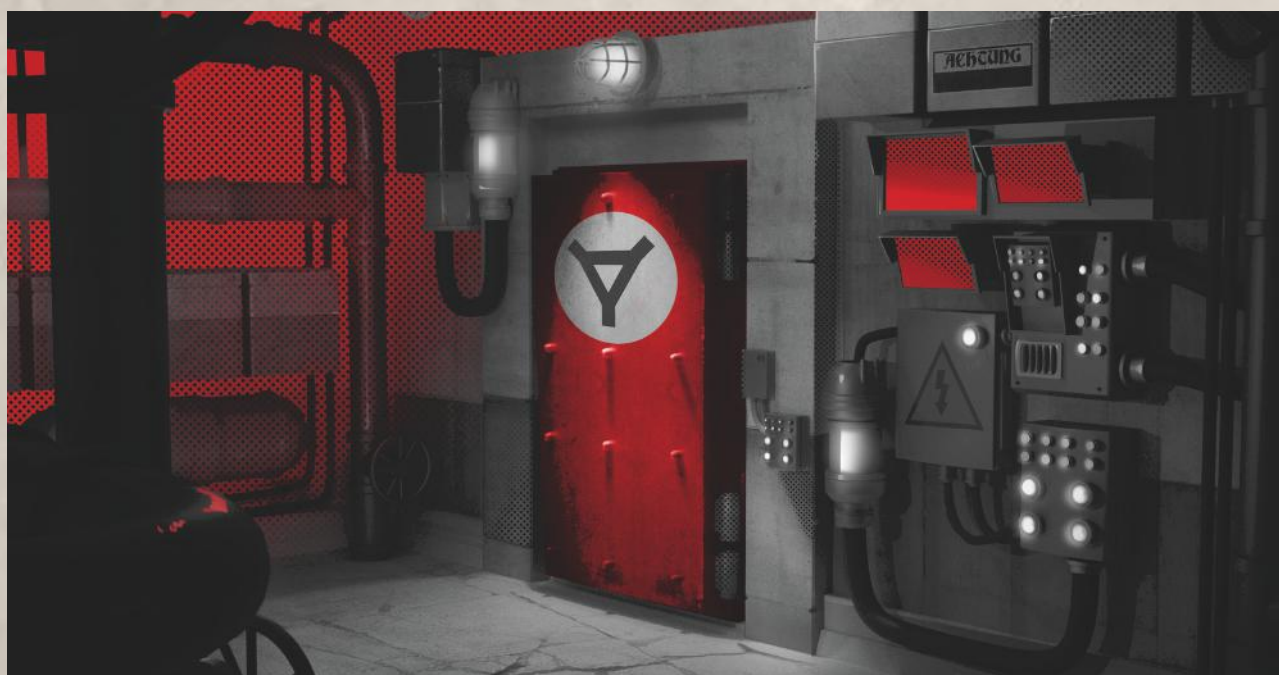
CELE:

1. Zabić oficera o pseudonimie Nóż.
2. Zabić Irene Engel.
3. Pokonać lub przejąć kontrolę nad laderoboterem.
4. Nie stracić żadnego bohatera.
5. Zgromadzić wszystkich bohaterów w oznaczonym korytarzu.

Uwaga! Alarm jest włączony od początku gry!

WSKAŹNIK
ZAGROŻENIA: -

LICZNIK RUND: 15



3. WYZWOLENIE OBOZU BELICA

LADEROBOTER

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

DROGA UCIECZKI

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

IRENE ENGEL ←



LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYŃKA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- BECZKA
- DRZWI

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

- 1 x Irene Engel



ŻETONY:

- A - STRÓJ MIŁO
- B - SYSTEM BEZPIECZEŃSTWA
- C - BATERIA "DETRONIC"
- D - OSŁONA SYSTEMU BEZPIECZEŃSTWA (10 PŻ)

WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x OFICER
10-11	2 x SOLDAT
26-27	2 x SUPERSOLDAT
34-36	3 x DRON
54-57	4 x KAMPFHUND
58	1 x SNAJPER

CEL MISJI B CEL MISJI D



POKÓJ BEZPIECZEŃSTWA

Oznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte przez bohatera z żetonem celu misji A.

CEL MISJI A ←

ZAMKNIĘTY GARAŻ

Oznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte poprzez wyłączenie systemu bezpieczeństwa.

CEL MISJI C ↑

OFICER "NÓŻ" ↑



4. SZTAB „TRUPIEJ GŁÓWKI”

Czas na wykonanie alianckiego planu – usunięcie Wilhelma Strasiego, aby położyć kres konstrukcji meków dla nazistowskiej armii. Realizacja tego planu oznaczać będzie koniec przewagi niemieckiego wojska i przechylenie szali zwycięstwa na korzyść aliantów. Uważaj jednak, ponieważ sztab „Trupiej główki” jest pełen meków (a wszystko to dzięki skradzionej technologii Da'at Yichud!), korytarze pokryte są działami laserowymi, a Strasse chroniony jest przez okrytego złą sławą Hansa Grössego.

Uwaga! Kiedy bohater przechodzi przez pole zawierające żeton celu misji A, B lub C (działa laserowe) lub zaznaczone sąsiednie pola, gracz rzuca kością.

SUKCES: brak efektu.

PORAŻKA: dany bohater otrzymuje 3 obrażenia

CEL:

1. Zabić Wilhelma Strasiego.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Kontroler SI rozstawia wszystkie wcześniej usunięte modele wrogów na ich początkowych polach na planszy.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: 5

LICZNIK RUND: 16



LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYŃNIA
- OBIEKT MISJI
- WYDARZENIE
- DRZWI

WROGOWIE

- 1-2** 2 × PANZERHUND
- 26** 1 × SUPERSOLDAT
- 30** 1 × ÜBERSOLDAT
- 34-36** 3 × DRON

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

- 1 x Wilhelm Strasse

5. BARIERA PROFESORA BEVLIEGO

Okazuje się, że profesor Bevli wciąż żyje i buduje swoją pozycję, próbując zająć miejsce Wilhelma Strassego. Podobno eksperymentuje z polami magnetycznymi i... ludzką krwią. Lepiej nie pytać, co się dzieje z biednymi więźniami zamku Wolfenstein...

Bevli! Tym razem nie wyjdiesz z tego żywy!

Model każdego z bohaterów należy rozstawić na innym żetonie startu bohaterów.

Kiedy bohater przechodzi przez pole zawierające żeton celu misji C lub D, gracz odrzuca oba żetony, a na ich miejscu rozstawia:

- C: szturmowca
- D: żołnierza raketowego

Żetony celów misji A i B to magnetyczne bariery. Po rozstawieniu wyżej wymienionych modeli wrogów należy zsumować obrażenia (PŻ i pancerza) wszystkich bohaterów w danym momencie. Żetony celów misji A i B posiadają PŻ równe tej sumie (minimum 1 PŻ!).

Żetony celów misji A i B są nieprzekraczalne zarówno dla bohaterów, jak i dla nazistów. Żaden z nich nie może zostać usunięty, dopóki oba żetony nie osiągną 0 PŻ.

Tylko bohaterowie mogą atakować te żetony (w zasięgu 1!). Naziści mogą zaatakować bohaterów poprzez tę barierę, bohaterowie nie mogą natomiast atakować nazistów.

CEL:

1. Zabić profesora Solomona Bevliego.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

Spawn A: 1 x Übersoldat
1 x Dron

Spawn B: 1 x Panzerhund

WSKAŹNIK ZAGROZENIA: 5

LICZNIK RUND: 16

PRZEJŚCIA: A B C

CEL MISJI C & D **OTWARTE DRZWI** **CEL MISJI A & B**

PROF. BEVLI

WSPARCIE WROGA A **WSPARCIE WROGA B**

LEGENDA

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

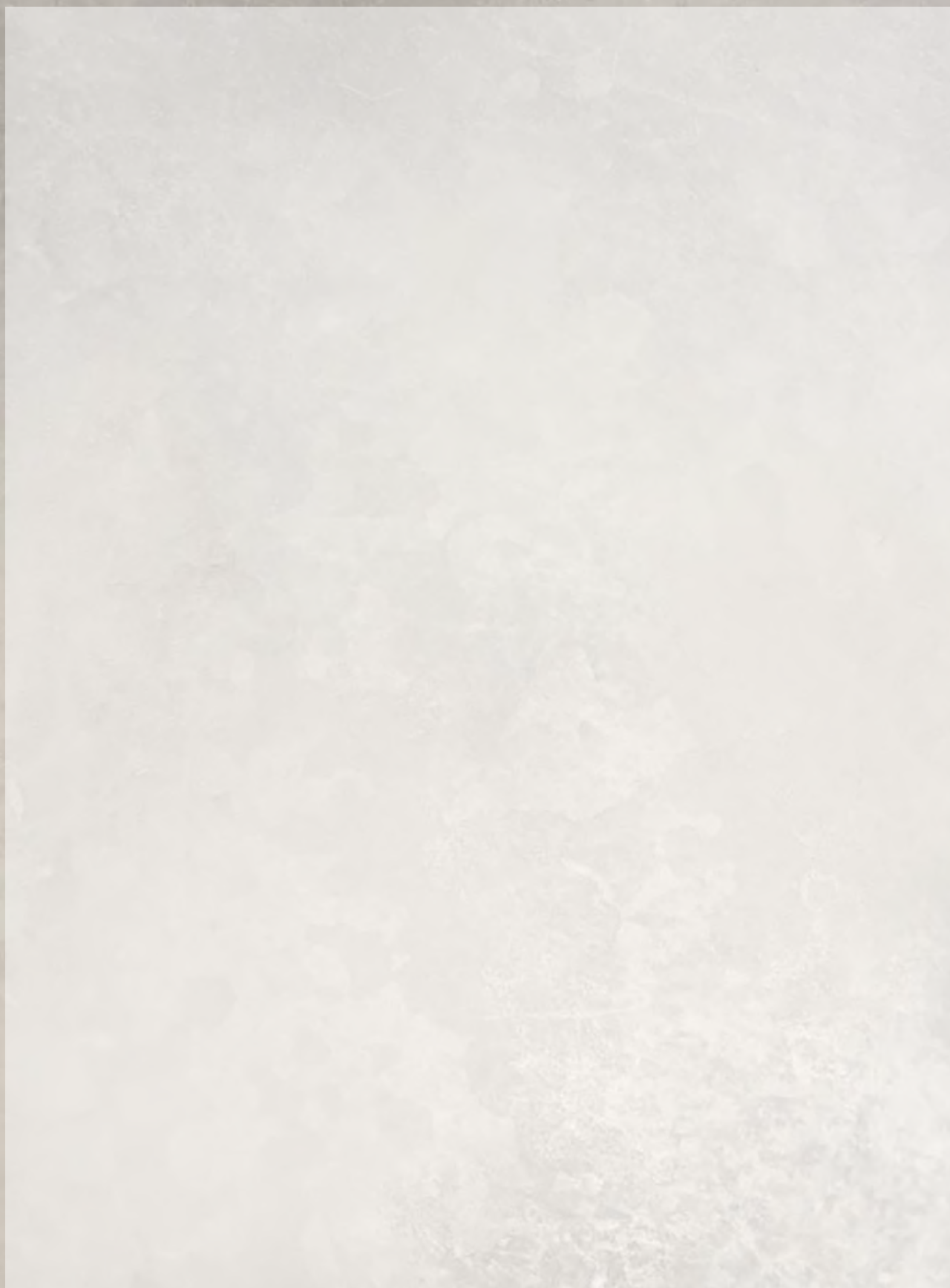
WROGOWIE

1-2	2 x PANZERHUND
30-31	2 x ÜBERSOLDAT
34-39	6 x DRON

START BOHATERÓW A **START BOHATERÓW B** **START BOHATERÓW C** **START BOHATERÓW D**

PRZEJŚCIE C **PRZEJŚCIE B** **PRZEJŚCIE A**

NOTATKI





GENERATOR MAP

• GENERATOR MAP WOLFENSTEIN

Generator Map Wolfenstein to system, który umożliwia tworzenie losowych map w celu szybkiej i ekscytującej rozgrywki. Istnieją miliony możliwych kombinacji, więc każda gra będzie inna! Generator korzysta z wszystkich modeli i kart z gry podstawowej i dodatków („Old Blood” i „All-Stars”).

LISTA KOMPONENTÓW

Zestaw zawiera 119 kart:

KARTY:

18 x karta Start

44 x karta Korytarz

36 x karta Pokój

18 x karta Boss

3 x karta specjalna do talii Pokój

CEL GRY

1. Wylimitować wszystkich wrogów, aby zdobyć „klucz” do pomieszczenia „Boss”.
2. Zlikwidować cel główny (zaznaczony na żółto na karcie „Boss”).
3. Wypełnić jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenie (tylko jeśli na mapie znajdują się przynajmniej dwa żetony wydarzeń).

ALARM

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić 1 model supersoldata obok bohatera z najwyższą sumą PŻ i pancerza oraz 1 model supersoldata obok bohatera z najniższą sumą. Jeśli brakuje przynajmniej 1 modelu supersoldata, zamiast niego należy rozstawić 1 model panzerhunda obok bohatera z najwyższą sumą.

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: 6



• TWORZENIE MAPY

UKŁADANIE WZORU

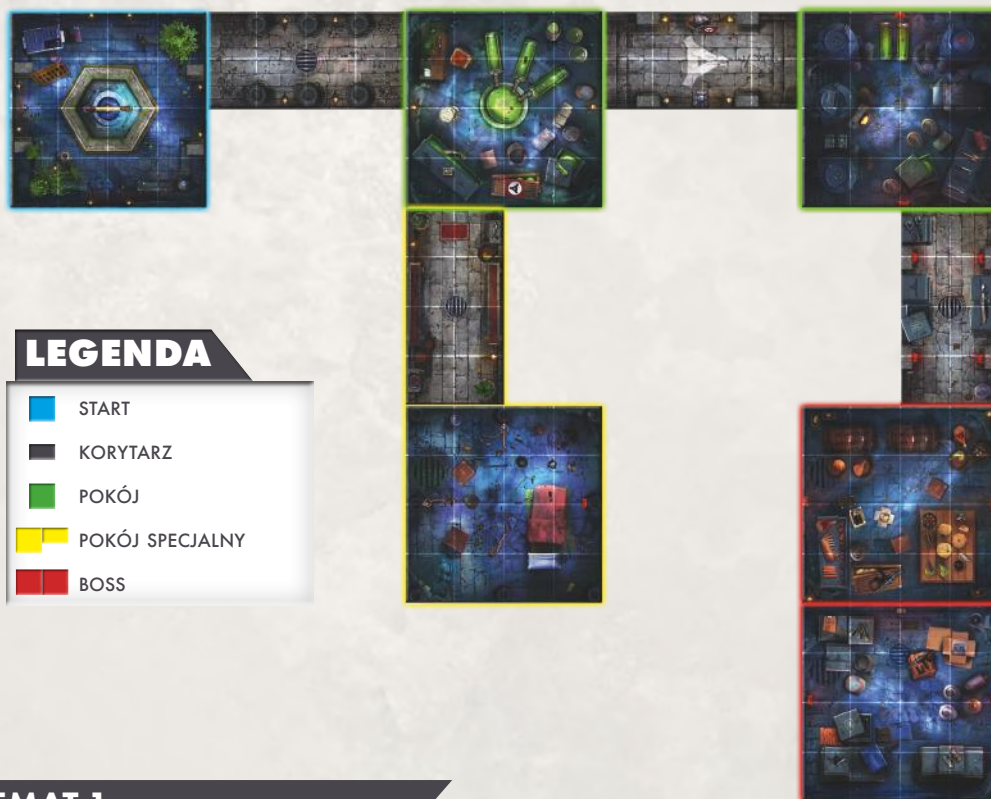
Podczas przygotowania mapy należy rozłożyć kafelki pomieszczeń, korytarzy oraz plastikowe drzwi zgodnie z jednym z załączonych wzorów – lub stworzyć własny wzór. Potem dobiera się 1 kartę „Start” i rozstawia wskazane na niej żetony i modele w pomieszczeniu „Start” oraz w sąsiednim korytarzu (gracze określają kierunek).

Następnie należy dobrać 3 karty „Korytarz”, 2 karty „Pokój” i 1 kartę „Boss”. Każdą z kart położyć zakrytą przy odpowiednim kafelku. Kiedy drzwi przy danym kafelku zostaną otwarte, odwraca się kartę i rozstawia żetony oraz modele tak, jak na niej wskazano. Alternatywnie, już na początku gry, można zdecydować się na odkrycie wylosowanych kart i rozstawienie żetonów i modeli na wszystkich kafelkach.

Ostatnie pomieszczenie można otworzyć i rozstawić dopiero po znalezieniu „klucza” (wszyscy wrogowie zostali wylimitowani). Bohaterowie wygrywają, gdy „cel główny” zaznaczony na karcie „Boss” zostanie usunięty.



• TWORZENIE MAPY

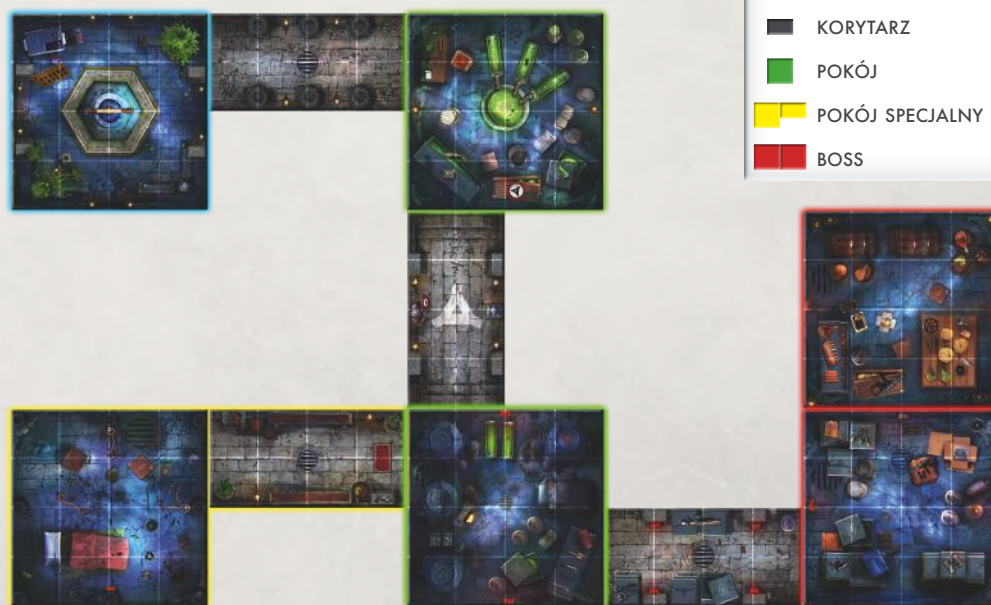


LEGENDA

- START
- KORYTARZ
- POKÓJ
- POKÓJ SPECJALNY
- BOSS

SCHEMAT 1

SCHEMAT 2



LEGENDA

- START
- KORYTARZ
- POKÓJ
- POKÓJ SPECJALNY
- BOSS

• GENERATOR MAP – ZASADY DODATKOWE

KARTY SPECJALNE – ZBROJOWNIA I KOSZARY

„Zbrojownia” i „Koszary” to specjalne karty, które można dobrać z talii „Pokój”. Zawierają wzór pomieszczenia z korytarzem i są oddzielone od reszty mapy kratami. Zbrojownia i koszary to dodatkowe pomieszczenia, więc nie trzeba eliminować znajdujących się w nich wrogów, aby ukończyć grę!

Zbrojownię / koszary można dołączyć do dowolnego pomieszczenia.



Po dobraniu karty „Zbrojownia” lub „Koszary” z talii „Pokój” należy wybrać kolejną kartę z tej talii i zastosować ją do tego pomieszczenia.

Na planszy może znajdować się tylko jedno takie pomieszczenie. Jeśli zostaną wylosowane dwie karty specjalne, jedną z nich się odrzuca, a w jej miejsce dobiera się kolejną kartę z talii „Pokój”.

POMIESZCZENIE BOSSA

Te pomieszczenie jest wykluczone z gry (nie może być celem żadnych efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte.

KARTA: PLAN ZAMKU

Jeśli ta karta zostanie dobrana z talii ekwipunku, gracz może ją odrzucić i dobrać kolejną.

HAŁAS

Zasady działania hałasu są takie same jak w grach z Księgi misji, z wyjątkiem tego, że nie jest on już wytwarzany przez ataki.



TWORZENIE WZORU MAPY

Jeśli gracze chcą ułożyć własny wzór mapy, zamiast korzystać z wzorów z poprzedniej strony, niech postępują według poniższych punktów:

1. Utworzyć mapę, używając 4 kafelków pomieszczeń i 3 kafelków korytarza.
2. Wyznaczyć 1 z tych pomieszczeń i dołączyć do niego korytarz jako pomieszczenie „Start”.
3. Ułożyć jeszcze 1 kafelek korytarza. Dołączyć do tego korytarza 2 złączone kafelki pomieszczeń. To jest pokój Bossa.

Można powiększyć swój wzór, dodając więcej pomieszczeń i korytarzy. Jednak każde dodatkowe pomieszczenie i korytarz, które zostanie dodane, będzie wymagać dobrania większej ilości kart, aby wypełnić ich przestrzeń. Można także dodać żetony celu misji jako „klucze” i wyznaczyć pomieszczenia, które mają być „zamknięte” za pomocą tych żetonów.

DODATKOWY ŻETON WYDARZENIA

Gracze mają również możliwość umieszczenia dodatkowego żetonu wydarzenia w dowolnym pomieszczeniu lub korytarzu (z wyjątkiem pokoju „Boss”).

• OPRACOWANIE

WERSJA 1.0

KIEROWNIK PROJEKTU ZASAD: Jakub S. Olekszyk

PROJEKT ZASAD: Archon Studio

ZASADY GENERATORA: Łukasz Krogulec

OKŁADKA: Steve Hamilton

OKŁADKI PODRĘCZNIKA I KSIĘGI MISJI: Sławomir Wolicki

GRAFIKA I INŻYNIERIA: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

PROJEKT GRAFICZNY: Anna Gut

KIEROWNIK – KOORDYNATOR PROJEKTU: Michał Hartłiński

PODRĘCZNIK I REDAKCJA: Bryan Gerding

KOREKTA: Derek Barry

KIEROWNICTWO PRODUKCJI: Michał Pawlaczyk

SZEF STUDIA: Jarosław Ewertowski

TESTERZY I KONSULTANCI:

Arkadiusz Arendt
Kamil Białkowski
Marijn Bierhof
Maxime Bouchard
Maciej Cabaj
Marcin Czopek
Loquak Davian
Jakub Dywicki
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska
Sylvia Kajkowska
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

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

David Evans
Joshua Gillespie
Jerk Gustafsson
Oskar Hansson

Derek Hidey
Joey Howell
John Jennings

Michael Kochis
Nicklas Larsson
Ivan Martinez

Derek Salisbury
Axel Torvenius
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda i powiązane logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest © Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Archon Studio mieści się w Polsce, ulica Warsztatowa 8, 64-920 Piła. Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wyprodukowano w Polsce. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.

