

wolfenstein[®]

LE JEU DE PLATEAU



LIVRET DE MISSION

©BSW

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

• CONTENU

1. Premier sang	3
2. Séparez-vous !	4
3. Arrivez avant le radar !	5
4. Pièces de la combinaison de puissance	6
5. Il est temps de s'habiller !	7
6. La guerre en famille !	8
7. Vae victis ? Gloria victis ?	9
8. Le traître de Da'at Yichud	10
9. Un long chemin jusqu'au général von Grim	11
10. Sieg hell, quel enfer !	12
Remarques	14

• LIRE CE LIVRET DE MISSION

Chaque mission de ce livret commence par une histoire d'introduction, suivie des objectifs que vous devez atteindre pour gagner. La section sur l'alarme détaille les actions à entreprendre lorsque le marqueur de danger atteint la limite. Les limites du marqueur de danger et du marqueur de manche sont détaillées dans le texte d'introduction.

ALARME



Si des unités apparaissent en raison de l'alarme, vous les verrez également apparaître sur le plateau. Nous vous rappelons de ne pas faire apparaître ces unités lors de la mise en place du plateau.

CONSTRUIRE LE PLATEAU

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

FIGURINES

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Supersoldat
- 4 x Übersoldat

Si vous jouez les missions dans l'ordre, toutes les figurines n'ont pas besoin d'être montées en même temps. Ces boîtes de dialogue vous informent des nouvelles figurines qui devront être montées pour la mission.

LISTE DES ENNEMIS

1-2	2 x PANZERHUND
4-5	2 x OFFICIER
18-19	2 x SPACE MARINE
26-29	4 x SUPERSOLDAT
30	1 x ÜBERSOLDAT
34-39	6 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

Les numéros dans la case rouge indiquent le numéro de figurine et la carte correspondante. Les cartes de ces groupes sont identiques, les numéros ne servent qu'à vous aider à garder une trace en cas de combat de masse. Vous pouvez toujours remplacer la figurine indiquée par une autre figurine du même type (y compris les cartes correspondantes).

1. PREMIER SANG

« Votre heure est venue Hitler. Nous ne laisserons pas votre règne de terreur se poursuivre ni ne vous donnerons la possibilité de mettre en œuvre vos plans diaboliques. Nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour débarrasser le monde de la vermine nazie. Nous vous attaquerons là où vous vous sentez le plus en sécurité : le tristement célèbre château de Wolfenstein. Alors, fuyez et cachez vous Hitler. Nous venons vous chercher ! »

Que la fête commence ! Ce n'est que l'entrée principale. Pour progresser, vous devrez trouver la clé et tuer l'officier à cet étage.

OBJECTIFS :

1. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.
2. Prendre la clé - jeton objectif de mission.
3. Tuer l'officier.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenche et fera apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Soldat
1 x Space Marine
1 x Drone

Point d'apparition B : x 1 Panzerhund

Point d'apparition C : x 1 Supersoldat

LÉGENDE

-  POINT D'APPARITION DE HÉROS
-  POINT D'APPARITION DE NAZIS
-  COFFRE
-  OBJECTIF DE MISSION
-  ÉVÉNEMENT
-  PASSAGE SECRET
-  PORTES

ENNEMIS

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFFICIER
10-13	4 x SOLDAT
18-19	2 x SPACE MARINE
26-27	2 x SUPERSOLDAT
34-39	6 x DRONE

MARQUEUR DE DANGER : **6**

MARQUEUR DE MANCHE : **12**

SALLE DES OFFICIERS

La salle marquée est exclue de la partie (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

POINT D'APPARITION DE NAZIS B

1



OBJECTIF DE MISSION



POINT D'APPARITION DE NAZIS A

39
19
13



POINT D'APPARITION DE NAZIS C

27



POINT D'APPARITION DE HÉROS



Pour jouer cette mission, montez les figurines suivantes :

- Héros,
- 4 x Soldat,
- 2 x Space Marine,
- 2 x Supersoldat,
- 1 x Panzerhund,
- 1 x Officier,
- 6 x Drone.

2. SÉPAREZ-VOUS !

Devant vous se dresse une porte blindée. Vous n'avez vraiment pas le temps d'essayer de vous frayer un chemin à travers elle. De plus, si vous le faisiez, les nazis vous attaqueraient de toutes parts. En examinant la porte, vous vous rendez compte qu'elle ne peut être ouverte qu'en tirant sur quelques leviers simultanément. Vous devrez vous séparer pour trouver les leviers et ouvrir cette chose.

OBJECTIFS :

1. Ne pas perdre de héros.
2. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.
3. Avoir simultanément 4 figurines de héros sur 4 jetons objectif de mission.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée : tous les héros (sauf Max Hass) choisissent une arme qu'ils possèdent et se débarrassent du reste. Cela inclut l'équipement attaché à cette arme. Répartissez le butin des ennemis tués avant l'alarme avant de vous débarrasser des armes.

MARQUEUR DE DANGER : 6

MARQUEUR DE MANCHE : 14

OBJECTIF DE MISSION A

OBJECTIF DE MISSION B

OBJECTIF DE MISSION C

OBJECTIF DE MISSION D



Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Panzerhund,
- 3 x Officier.

LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- COFFRE
- OBJECTIF DE MISSION
- ÉVÈNEMENT
- PORTES

ENNEMIS

- 1-2** 2 x PANZERHUND
- 4-7** 4 x OFFICIER
- 10-12** 3 x SOLDAT
- 18** 1 x SPACE MARINE
- 26-27** 2 x SUPERSOLDAT
- 34** 1 x DRONE

POINT D'APPARITION DE HÉROS

3. ARRIVEZ AVANT LE RADAR !

Les couloirs sont pleins de drones ! Vous devez dégager la zone pour passer ! Malheureusement, il y a un drone radar à balayage qui vous suit, alors dépêchez-vous ! Sinon, votre mission se terminera avant même d'avoir commencé.

Le jeton objectif de mission se déplacera d'une case vers la droite à la fin du tour de chaque joueur. Les héros ne peuvent pas marcher ou se déplacer sur ce jeton. Si le jeton se déplace dans une case occupée par un héros, la mission échoue.

Pour chaque figurine nazie apparue à la suite de cartes d'événement, déplacez le pion d'une case vers la gauche.

OBJECTIFS :

1. Tuer toutes les figurines nazies avant que le jeton ne se déplace sur le bord droit du plateau.
2. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. Faites apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Soldat

Point d'apparition B : 1 x Soldat

Point d'apparition C : 1 x Supersoldat

Héros suggérés : Anya Oliwa et Bombate (leur vitesse peut être utile !)

MARQUEUR DE DANGER : 5

IL N'Y A PAS DE MARQUEUR DE MANCHE DANS CETTE MISSION

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Space Marine,
- 1 x Supersoldat.



LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- POINT D'APPARITION DE NAZIS
- COFFRE
- OBJECTIF DE MISSION
- ÉVÉNEMENT
- PORTES

ENNEMIS

- 4** 1 x OFFICIER
- 10-11** 2 x SOLDAT
- 18-20** 3 x SPACE MARINE
- 26-28** 3 x SUPERSOLDAT
- 34-36** 3 x DRONE

4. PIÈCES DE LA COMBINAISON DE PUISSANCE

En « parlant » avec quelques soldats nazis, vous avez découvert que plusieurs salles du château sont utilisées comme laboratoire scientifique. De plus, un nazi a eu la gentillesse de « donner » un peu plus d'informations sur une combinaison de puissance, qui pourrait être très utile pour poursuivre l'infiltration du château. Vous avez l'emplacement des deux salles contenant les pièces. Cependant, vous devez faire attention ! Les nazis sont devenus plus prudents et sont conscients que quelque chose se passe au château de Wolfenstein !

OBJECTIFS :

1. Prendre le jeton objectif de mission A et le jeton objectif de mission B, et les livrer sur le jeton objectif de mission C.
2. Tuer tous les ennemis dans la salle contenant le jeton objectif de mission C.
3. Ne pas déclencher l'alarme !
4. Terminer au moins une mission marquée par un jeton événement.

Le retrait d'une barricade recule le marqueur de danger d'un point (cet effet ne s'applique qu'au premier jeton barricade retiré !)

ALARME :






Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenchera et les héros perdront la mission.

Héros suggérés : Anya Oliwa et Klaus Kreutz (pour manipuler le marqueur de danger) et B.J. Blazkowicz (son arme principale retire les barricades).

MARQUEUR DE DANGER : 6

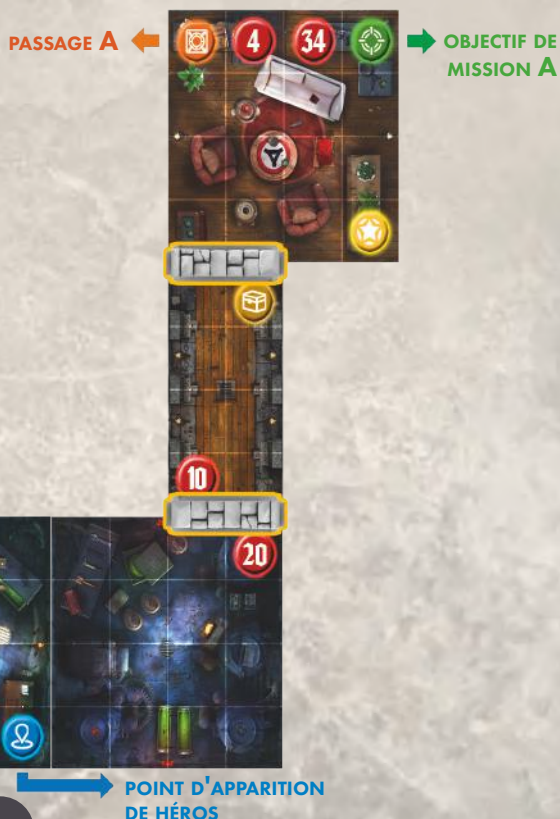
MARQUEUR DE MANCHE : 10

LÉGENDE

-  POINT D'APPARITION DE HÉROS
-  COFFRE
-  OBJECTIF DE MISSION
-  ÉVÉNEMENT
-  PASSAGE SECRET
-  PORTES
-  BARRICADES

ENNEMIS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFFICIER
10-11	2 × SOLDAT
18-20	3 × SPACE MARINE
26	1 × SUPERSOLDAT
34-36	3 × DRONE



5. IL EST TEMPS DE S'HABILLER !

La combinaison de puissance sera certainement utile. Une autre mission difficile vous attend ! Pour continuer, vous devrez entrer dans une salle très bien gardée dans la partie nord du château et passer les portes. Pas aussi facile que la dernière fois cependant, car les portes s'ouvrent et se verrouillent grâce à un mécanisme chronométré. Il est temps de remonter et de synchroniser les montres.

OBJECTIFS :

1. Une figurine de héros doit être placée sur le jeton objectif de mission A lorsque le marqueur de danger est sur un nombre pair. Tous les autres héros doivent être présents dans la même pièce.
2. Ne pas perdre de héros.
3. Ne pas déclencher l'alarme !

Une fois au cours de la mission, un héros choisi par le joueur actif peut recevoir un jeton combinaison de puissance (lorsqu'un héros avec un jeton combinaison de puissance est attaqué avec succès, il ne subit aucun dommage, mais

doit à la place défausser le jeton).

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenche et vous perdez cette mission.

Héros suggérés : Anya Oliwa et Klaus Kreutz (pour manipuler le marqueur de danger) et B.J. Blazkowicz (son arme principale retire les barricades).

MARQUEUR DE DANGER : 6

MARQUEUR DE MANCHE : 10



ENNEMIS

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x OFFICIER
10-11	2 x SOLDAT
18	1 x SPACE MARINE
26	1 x SUPERSOLDAT
34-37	4 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

LÉGENDE

	POINT D'APPARITION DE HÉROS
	COFFRE
	OBJECTIF DE MISSION
	ÉVÉNEMENT
	PASSAGE SECRET
	PORTES
	BARRICADES

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 2 x Fire Trooper,
- 2 x Rocket Trooper.

6. LA GUERRE EN FAMILLE !

Vous êtes si proche maintenant ! Bientôt, vous atteindrez le bureau du professeur Solomon Bevli. Vous y trouverez son laboratoire et, espérons-le, vous mettrez fin à ses folles expériences. Cependant, en discutant des rôles de cette mission, il y a eu des luttes intestines et deux groupes refusent de travailler ensemble. En fait, ils refusent d'être dans la même pièce que l'autre. Bon sang ! Est-ce vraiment le moment pour jouer les gamins ? Même Max semble raisonnable en comparaison. Il n'y a rien d'autre à faire que de continuer.

OBJECTIFS :

1. Vaincre tous les ennemis dans la pièce avec l'officier. Au début de la partie, les joueurs doivent choisir deux équipes de deux héros. Pendant cette mission, aucun membre de l'une des deux équipes ne peut se trouver dans une pièce ou un couloir en même temps que l'autre équipe (**ils seront placés sur les différents jetons apparition de héros**). Si cette situation se produit, la mission échoue.

Les équipes ne peuvent pas interagir de quelque manière que ce soit (par exemple, utiliser des compétences sur les membres d'un autre groupe ou donner du matériel, des armes ou des munitions). Le butin d'équipe obtenu en tuant un ennemi ou en terminant un événement ne s'appliquera qu'au groupe de ce héros. Les cartes ciblant l'équipe ne viseront que l'équipe du héros actif.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. Faites apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Supersoldat








Point d'apparition B : 1 x Supersoldat
1 x Übersoldat

Héros suggérés : B.J. Blazkowicz (son arme principale enlève les barricades)

MARQUEUR DE DANGER : 6

IL N'Y A PAS DE MARQUEUR DE MANCHE POUR CETTE MISSION

LÉGENDE

-  POINT D'APPARITION DE HÉROS
-  POINT D'APPARITION DE NAZIS
-  COFFRE
-  ÉVÉNEMENT
-  PASSAGE SECRET
-  PORTES
-  BARRICADES

ENNEMIS

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFFICIER
10-13	4 x SOLDAT
18-20	3 x SPACE MARINE
26-28	3 x SUPERSOLDAT
30-33	4 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER



PASSAGE A

PASSAGE B

PASSAGE B **PASSAGE A**

POINT D'APPARITION DE NAZIS B

POINT D'APPARITION DE NAZIS A

POINT D'APPARITION DE HÉROS A

POINT D'APPARITION DE HÉROS B

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Supersoldat,
- 4 x Übersoldat.

7. VAE VICTIS ? GLORIA VICTIS ?

Bien, la querelle est terminée et juste à temps. Vous avez localisé le bureau du professeur Bevli ; mais pour l'atteindre, vous devez désactiver le système de sécurité de tout l'étage. Ensuite, vous devrez activer l'alarme ailleurs pour attirer les supersoldats dehors.

OBJECTIFS :

1. Récupérer les quatre jetons mission dans le bon ordre - D, C, B, et enfin A.

Après avoir récupéré le jeton D :

Point d'apparition A : 1 x Soldat

Après avoir récupéré le jeton C :

Point d'apparition B : 1 x Soldat

Après avoir récupéré le jeton B :

Point d'apparition : 1 x Space Marine

2. Déclencher l'alarme !

3. Ne perdre aucun héros.

4. Faire entrer tous les héros dans la pièce indiquée.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. Faites apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Supersoldat

Point d'apparition B : 1 x Supersoldat

Point d'apparition C : 1 x Supersoldat

Point d'apparition D : 1 x Supersoldat

Héros suggérés : Anya Oliwa et Bombate (leur vitesse peut être utile !)

MARQUEUR DE DANGER : 6

MARQUEUR DE MANCHE : 20

PIÈCE MARQUÉE

Tous les héros doivent entrer dans cette pièce pour accomplir la mission.

The map shows a complex layout of rooms and corridors. Key features include:

- Objective 1:** A red circle with the number 1 is placed on a door at the top center.
- Objective 2:** A red circle with the number 2 is placed on a door at the top right.
- Objective 3:** A red circle with the number 3 is placed on a door at the bottom center.
- Objective 4:** A red circle with the number 4 is placed on a door at the top left.
- Objective D:** A green circle with the number 26 is placed on a door at the middle left.
- Objective B:** A green circle with the number 27 is placed on a door at the middle top.
- Objective C:** A green circle with the number 28 is placed on a door at the middle right.
- Objective A:** A green circle with the number 29 is placed on a door at the bottom left.
- Enemy Spawn Points:** Red circles with numbers 18, 19, 26, 27, 28, 30, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 45 are placed on various tiles.
- Event Markers:** Yellow stars are placed on tiles 5, 35, 36, 39, 43, 45.
- Portals:** Yellow rectangular markers are placed on several doors.

ENNEMIS

1-2	2 x PANZERHUND
4-5	2 x OFFICIER
18-19	2 x SPACE MARINE
26-29	4 x SUPERSOLDAT
30	1 x ÜBERSOLDAT
34-39	6 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

LÉGENDE

	POINT D'APPARITION DE HÉROS
	POINT D'APPARITION DE NAZIS
	COFFRE
	OBJECTIF DE MISSION
	ÉVÈNEMENT
	PORTES

POINT D'APPARITION DE HÉROS

8. LE TRAITRE DE DA'AT YICHUD

Il est temps de rencontrer le professeur Solomon Bevli et non, vous n'avez pas de rendez-vous ! En le tuant, vous ferez un pas de plus vers la recherche du Führer lui-même. Malheureusement, tuer ce traître ne sera pas facile ! Lors de la mission précédente, vous avez découvert un acide qui, selon Seth, devrait neutraliser les membres mécaniques de Bevli. Cependant, en raison de sa composition instable, même une goutte de sang touchant l'acide neutralisera ses effets. Cela signifie que toute personne ayant une blessure ne doit pas l'utiliser contre le professeur.

Au début de la partie, choisissez un héros pour recevoir un jeton objectif de mission. Le jeton peut être échangé entre les héros comme un équipement. Le professeur Bevli ne peut être tué que par un héros au maximum des ses PV et portant le jeton.

Chaque fois qu'un autre Héros porte le coup fatal, le Professeur Bevli se relève, se dépoussière et marmonne quelque chose sur votre façon de vous comporter envers les autres. Restaurez le professeur à la moitié de ses PV de départ et de son armure.

OBJECTIFS :

1. Tuer le Professeur Solomon Bevli.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenchera et fera apparaître les figurines suivantes sur les jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Supersoldat

Point d'apparition B : 1 x Supersoldat

Point d'apparition C : 1 x Supersoldat

Héros suggérés : Anya Oliwa et Set Roth (leurs compétences peuvent être utiles !)

MARQUEUR DE DANGER : 6

IL N'Y A PAS DE MARQUEUR DE MANCHE DANS CETTE MISSION

ENNEMIS

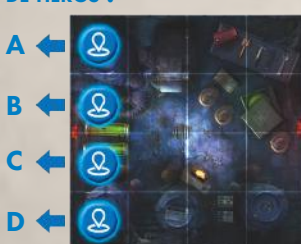
1-2	2 x PANZERHUND
18-21	4 x SPACE MARINE
26-28	3 x SUPERSOLDAT
30-32	3 x ÜBERSOLDAT
34	1 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

LÉGENDE

	POINT D'APPARITION DE HÉROS
	POINT D'APPARITION DE NAZIS
	COFFRE
	ÉVÈNEMENT
	PASSAGE SECRET
	PORTES



POINT D'APPARITION DE HÉROS :



9. UN LONG CHEMIN, JUSQU'AU GÉNÉRAL VON GRIM

Tout le château est maintenant alerté de votre présence. L'alarme résonne dans tout le château tandis que de plus en plus d'unités combattantes apparaissent dans les couloirs. Seule la pensée du chemin parcouru vous remonte le moral et renforce votre détermination. Grâce aux documents obtenus dans le bureau du professeur Bevli, vous connaissez l'emplacement du bras droit d'Hitler - le général Oscar von Grim. Le tuer provoquera la panique dans le troisième Reich et ouvrira la porte... pour éliminer le Führer lui-même.

OBJECTIFS :

1. Tuer le Général Oscar von Grim.

Attention ! L'alarme est déclenchée dès le début de la partie !

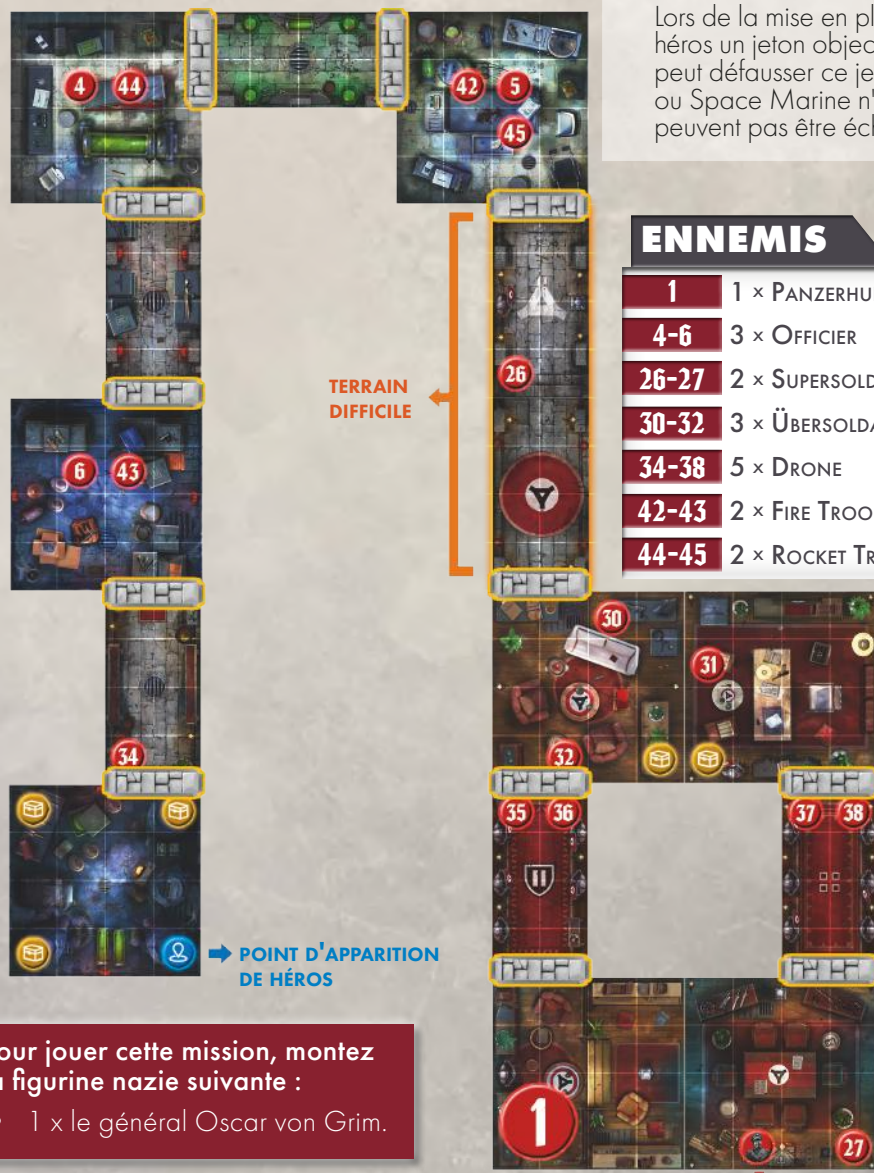
Héros suggérés : B.J. Blazkowicz, Anya Oliwa (sa compétence « Infirmière » peut être très utile !), Max Hass et Set Roth (leurs compétences « Max aime les joujoux » et « Ingénieur Da'at Yichud » créent un super combo pour cette mission !)

À la fin du tour de chaque joueur, faites apparaître un soldat et un Space Marine dans tous les couloirs adjacents aux pièces contenant au moins un héros. Ensuite, lancez un dé. En cas de succès, faites apparaître un soldat dans tous les couloirs et pièces contenant au moins un héros. En cas d'échec, faites apparaître un Space Marine à la place.

Ces figurines apparaissent aussi près que possible du héros qui a la plus faible combinaison de PV et d'armure dans la pièce/couloir. S'il n'y a pas de case libre dans la pièce/couloir désignée, ne placez pas de figurines.

Lors de la mise en place, donnez à chaque héros un jeton objectif de mission. Un héros Soldat ou Space Marine n'apparaît pas. Ces jetons ne peuvent pas être échangés entre les joueurs.

IL N'Y A PAS DE MARQUEUR DE MANCHE DANS CETTE MISSION



ENNEMIS

1	1 x PANZERHUND
4-6	3 x OFFICIER
26-27	2 x SUPERSOLDAT
30-32	3 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44-45	2 x ROCKET TROOPER

LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- COFFRE
- PORTES

Pour jouer cette mission, montez la figurine nazie suivante :

- 1 x le général Oscar von Grim.

10. SIEG HELL, QUEL ENFER !

Toc, toc ! Hitler, nous voulons juste vous parler. Vous savez, nous ne sommes pas très contents de toute cette invasion, de ces meurtres d'innocents et de ces scientifiques fous que vous avez ici. Écoutez, nous savons que vous travaillez sous pression, donc nous aimerions vous envoyer en vacances... pour toujours !

Dites au revoir à Éva !

La salle des officiers et la salle verrouillée sont fermées à clé dès le début et ne peuvent être ouvertes sans la clé. La clé de la salle verrouillée est le jeton B. La clé de la salle des officiers est le jeton C.

C'est la dernière mission. Vous vous approchez d'Hitler et tout le monde dans le château est déjà au courant de votre présence.

Attention ! L'alarme est déclenchée dès le début de la partie !

OBJECTIF :

1. Tuer Adolf Hitler.

Une figurine de héros se tenant à côté du jeton objectif de mission A peut dépenser 1 PA pour éteindre le réacteur magnétique qui alimente la combinaison de Mecha-Hitler. Si le réacteur est allumé, les dégâts infligés à Mecha-Hitler sont dirigés vers sa combinaison et il ne perd aucun PV.

Attention ! Après avoir été désactivé, le réacteur se réactivera à la fin de la prochaine manche.

Héros suggérés : Set Roth (ses drones peuvent être utiles !), B.J. Blazkowicz.

IL N'Y A PAS DE MARQUEUR DE MANCHE DANS CETTE MISSION



10. SIEG HELL, QUEL ENFER !

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Mecha-Hitler,
- 1 x Adolf Hitler.



OBJECTIF DE MISSION A

OBJECTIF DE MISSION C

SALLE VERROUILLÉE

La pièce marquée est exclue de la partie (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

TERRAIN DIFFICILE

PASSAGE A

MECHA-HITLER

LA SALLE DES OFFICIERS

La pièce marquée est exclue de la partie (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte par un héros portant la clé.

LÉGENDE

- POINT D'APPARITION DE HÉROS
- COFFRE
- OBJECTIF DE MISSION
- ÉVÈNEMENT
- PASSAGE SECRET
- PORTES

ENEMIES

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x OFFICIER
10	1 x SOLDAT
18-21	4 x SPACE MARINE
26-27	2 x SUPERSOLDAT
30-31	2 x ÜBERSOLDAT
34-37	4 x DRONE
42-43	2 x FIRE TROOPER
44	1 x ROCKET TROOPER

POINT D'APPARITION DE HÉROS

OBJECTIF DE MISSION B

REMARQUES



• CRÉDITS

VERSION 1.0

CONCEPTEUR GÉNÉRAL DES RÈGLES : Jakub S. Olekszyk

CONCEPTION DES RÈGLES : Studio Archon

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE DE LA BOÎTE : Steve Hamilton

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

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

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
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

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 Warszkatowa 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.

