

wolfenstein[®]

IL GIOCO DA TAVOLO



LIBRO DELLE MISSIONI

©BSW

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

• CONTENUTI

1. Primo Sangue.....	3
2. Dividiamoci!.....	4
3. Corsa contro il drone radar!.....	5
4. Le parti dell'armatura potenziata.....	6
5. È ora di vestirsi!.....	7
6. Guerra in famiglia!.....	8
7. Vae victis? Gloria victis?.....	9
8. Il traditore della Da'at Yichud.....	10
9. La lunga strada verso il Generale von Grim.....	11
10. Sieg hell!.....	12
Note.....	14

• 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.

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.

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.

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 LANCIAFIAMME
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).

1. PRIMO SANGUE

"È giunta la tua ora, Hitler. Non permetteremo che il tuo regno di terrore continui né ti daremo la possibilità di realizzare i tuoi piani malvagi. Faremo tutto ciò che è in nostro potere per ripulire il mondo dalla sporcizia nazista. Ti attaccheremo dove ti senti più al sicuro: il famigerato Castello Wolfenstein. Quindi, corri a nasconderti Hitler. Veniamo a prenderti!"

Diamo inizio alla festa. Questo è solo l'ingresso principale. Per andare avanti, dovrete trovare la chiave e uccidere il Comandante di questo piano.

OBIETTIVI:

1. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.
2. Prendere la chiave: gettone obiettivo della missione.
3. Uccidere il Comandante.

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 Soldaten
1 x Marine Spaziale
1 x Drone
- Generazione B:** 1 x Panzerhund
- Generazione C:** 1 x Supersoldaten

LEGENDA

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

NEMICI

- 1** 1 x PANZERHUND
- 4** 1 x COMANDANTE
- 10-13** 4 x SOLDATEN
- 18-19** 2 x MARINE SPAZIALE
- 26-27** 2 x SUPERSOLDATEN
- 34-39** 6 x DRONE

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **12**

PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI B

1



OBIETTIVO DELLA MISSIONE

PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI C

27

LA STANZA DEL COMANDANTE:

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 la chiave.



39
19
13

PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI A



PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature:

- Eroi
- 4 x Soldaten
- 2 x Marine Spaziale
- 2 x Supersoldaten
- 1 x Panzerhund
- 1 x Comandante
- 6 x Drone

2. DIVIDIAMOCI!

Davanti a voi c'è una porta blindata. Non avete davvero il tempo di provare a farvi strada attraverso di essa. Non solo: se lo faceste, i nazisti vi arriverebbero addosso da ogni angolo. Guardando la porta, vi rendete conto che può essere aperta soltanto tirando contemporaneamente alcune leve. Dovrete dividervi per trovare le leve e aprirla.

OBIETTIVI:

1. Non perdere alcun Eroe.
2. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.
3. Avere le miniature di 4 Eroi contemporaneamente sui 4 gettoni obiettivo della missione.

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta: tutti gli Eroi (tranne Max Hass) scelgono un'arma che possiedono e scartano le altre. Questo include l'equipaggiamento assegnato a quell'arma. Prima di scartare le armi, distribuite il bottino dei nemici uccisi precedentemente all'allarme.

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **14**

OBIETTIVO DELLA MISSIONE A

OBIETTIVO DELLA MISSIONE B

OBIETTIVO DELLA MISSIONE C

OBIETTIVO DELLA MISSIONE D



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Panzerhund
- 3 x Comandante

LEGENDA

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

NEMICI

- 1-2** 2 x PANZERHUND
- 4-7** 4 x COMANDANTE
- 10-12** 3 x SOLDATEN
- 18** 1 x MARINE SPAZIALE
- 26-27** 2 x SUPERSOLDATEN
- 34** 1 x DRONE

↓
PUNTO DI
GENERAZIONE
DEGLI EROI

3. CORSA CONTRO IL DRONE RADAR!

I corridoi sono pieni di droni! Per farcela dovrete sgombrare l'area! Purtroppo, c'è un drone radar in esplorazione dietro di voi, quindi dovrete sbrigarvi! Altrimenti la vostra missione finirà prima ancora di cominciare.

Il gettone obiettivo della missione si sposterà di 1 casella a destra al termine del turno di ciascun giocatore. Gli Eroi non possono attraversare né fermarsi su questo gettone. Se il gettone si sposta in uno spazio occupato da un Eroe, la missione fallisce.

Per ogni miniatura dei Nazisti generata a seguito di carte evento, spostate il gettone di 1 casella a sinistra.

OBIETTIVI:

1. Uccidere tutte le miniature dei Nazisti prima che il gettone raggiunga il bordo destro della mappa.
2. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.

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 Soldaten

Generazione B: 1 x Soldaten

Generazione C: 1 x Supersoldaten

Eroi Suggesti: Anya Oliwa e Bombate (la loro velocità può essere utile!)

INDICATORE DI PERICOLO: 5

INDICATORE DI ROUND: IN QUESTA MISSIONE NON C'È

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Marine Spaziale
- 1 x Supersoldaten



LEGENDA

	GENERAZIONE DEGLI EROI
	GENERAZIONE DEI NAZISTI
	CASSA
	OBIETTIVO DE MISSIONE
	EVENTO
	PORTE

NEMICI

4	1 x COMANDANTE
10-11	2 x SOLDATEN
18-20	3 x MARINE SPAZIALE
26-28	3 x SUPERSOLDATEN
34-36	3 x DRONE

4. LE PARTI DELL'ARMATURA POTENZIATA

"Parlando" con alcuni soldati nazisti, avete scoperto che diverse stanze del castello sono utilizzate come laboratori scientifici. Non solo, ma un nazista è stato così gentile da darvi "volontariamente" qualche informazione in più su un'Armatura Potenziata, che potrebbe essere molto utile per penetrare più profondamente nel castello. Avete la posizione delle due stanze che contengono le parti. Tuttavia, dovete stare attenti! I nazisti sono diventati più cauti, consapevoli che nel Castello Wolfenstein sta succedendo qualcosa!

OBIETTIVI:

1. Prendere il gettone obiettivo della missione A e il gettone obiettivo della missione B e portarli al gettone obiettivo della missione C.
2. Uccidere tutti i nemici nella stanza contenente il gettone obiettivo della missione C.
3. Non far scattare l'allarme!
4. Completare almeno una missione contrassegnata da un gettone evento.

La rimozione di una barricata farà diminuire di un punto l'indicatore di pericolo (questo effetto si applica solo al primo gettone barricata rimosso!).

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta e gli Eroi perdono la missione.

Eroi Sugeriti: Anya Oliwa, Klaus Kreutz (per manipolare l'indicatore di pericolo) e B.J. Blazkowicz (la sua arma primaria rimuove le barricate).

INDICATORE DI PERICOLO: 6

INDICATORE DI ROUND: 10

LEGENDA

	GENERAZIONE DEGLI EROI
	CASSA
	OBIETTIVO DELLA MISSIONE
	EVENTO
	PASSAGGIO SEGRETO
	PORTE
	BARRICATE

NEMICI

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × COMANDANTE
10-11	2 × SOLDATEN
18-20	3 × MARINE SPAZIALE
26	1 × SUPERSOLDATEN
34-36	3 × DRONE



5. È ORA DI VESTIRSI!

L'Armatura Potenziata sarà sicuramente utile. Un'altra difficile missione vi aspetta! Per procedere, dovrete entrare in una stanza pesantemente sorvegliata nella parte nord del castello e passare attraverso le porte. Non sarà così facile come l'ultima volta, però, poiché le porte si aprono e si chiudono in base a un meccanismo a tempo. È il momento di caricare e sincronizzare gli orologi.

OBIETTIVI:

1. La miniatura di un Eroe deve essere piazzata sul gettone obiettivo della missione A quando l'indicatore di pericolo è su un numero pari. Tutti gli altri Eroi devono essere presenti nella stessa stanza.
2. Non perdere alcun Eroe.
3. Non far scattare l'allarme!

Una volta durante la missione, un Eroe scelto dal giocatore attivo può ricevere un gettone Armatura Potenziata (quando un Eroe con un gettone Armatura Potenziata viene attaccato con successo, non subisce danni, ma deve invece scartare il gettone).

ALLARME:

Se l'indicatore di pericolo raggiunge il suo limite, l'allarme scatta e gli Eroi perdono la missione.

Eroi Suggestiti: Anya Oliwa, Klaus Kreutz (per manipolare l'indicatore di pericolo) e B.J. Blazkovicz (la sua arma primaria rimuove le barricate)

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **10**

OBIETTIVO DELLA MISSIONE A ←

→ **PASSAGGIO B**

PASSAGGIO A ↑

↓ **PASSAGGIO B**

PUNTO DI GENERAZIONE DEGLI EROI ←

NEMICI

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x COMANDANTE
10-11	2 x SOLDATEN
18	1 x MARINE SPAZIALE
26	1 x SUPERSOLDATEN
34-37	4 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- OBIETTIVO DELLA MISSIONE
- EVENTO
- PASSAGGIO SEGRETO
- PORTE
- BARRICATE

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 2 x Assaltatore Lanciafiamme
- 2 x Assaltatore Lanciarazzi

6. GUERRA IN FAMIGLIA!

Siete così vicini ora! Presto raggiungerete l'ufficio del Prof. Solomon Bevli. Lì troverete il suo laboratorio e sperabilmente potrete fine ai suoi folli esperimenti. Nel discutere i ruoli per questa missione, però, ci sono state lotte intestine e i due gruppi si rifiutano di lavorare insieme. Tanto è vero che si rifiutano di stare nella stessa stanza l'uno con l'altro. Dannazione! Proprio il momento giusto per comportarsi in modo infantile. Perfino Max sembra ragionevole in confronto. Non c'è altro da fare che tirare dritto.

OBIETTIVI:

1. Sconfiggere tutti i nemici nella stanza del Comandante. All'inizio della partita, i giocatori devono formare due squadre di due Eroi. Durante questa missione, nessun membro di una delle due squadre può trovarsi in una stanza o in un corridoio con l'altra squadra nello stesso momento (**saranno piazzati su gettoni generazione degli Eroi distinti**). Se si verifica questa situazione, la missione fallisce.

Le squadre non possono interagire in alcun modo (ad esempio, usare i talenti sui membri dell'altro gruppo oppure dare equipaggiamento, armi o munizioni). Il bottino di squadra ottenuto uccidendo un nemico o completando un evento si applica solo al gruppo di quell'Eroe. Le carte che hanno come bersaglio la squadra prenderanno di mira solo la squadra dell'Eroe attivo.

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 Supersoldaten

Generazione B: 1 x Supersoldaten
1 x Übersoldaten

Eroi Sugeriti: B.J. Blazkovicz (la sua arma primaria rimuove le barricate)

INDICATORE DI PERICOLO: 6

INDICATORE DI ROUND: IN QUESTA MISSIONE NON C'È

LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- GENERAZIONE DEI NAZISTI
- EVENTO
- PASSAGGIO SEGRETO
- PORTE
- BARRICATE

NEMICI

1	1 x PANZERHUND
4	1 x COMANDANTE
10-13	4 x SOLDATEN
18-20	3 x MARINE SPAZIALE
26-28	3 x SUPERSOLDATEN
30-33	4 x ÜBERSOLDATEN
34-38	5 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Supersoldaten
- 4 x Übersoldaten

7. VAE VICTIS? GLORIA VICTIS?

Bene, il diverbio è finito appena in tempo. Avete localizzato l'ufficio del Prof. Bevli, ma per raggiungerlo dovete disattivare il sistema di sicurezza di tutto il piano. Quindi dovrete far scattare l'allarme altrove per attirare fuori i Supersoldaten.

OBIETTIVI:

1. Raccogliere i quattro gettoni della missione nell'ordine corretto: D, C, B e infine A.

Dopo aver raccolto il gettone D:

Generazione A: 1 x Soldaten

Dopo aver raccolto il gettone C:

Generazione B: 1 x Soldaten

Dopo aver raccolto il gettone B:

Generazione A: 1 x Marine Spaziale

2. Far scattare l'allarme!

3. Non perdere alcun Eroe.

4. Far entrare tutti gli Eroi nella stanza contrassegnata.

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 Supersoldaten

Generazione B: 1 x Supersoldaten

Generazione C: 1 x Supersoldaten

Generazione D: 1 x Supersoldaten

Eroi Suggesti: Anya Oliwa e Bombate (la loro velocità può essere utile!)

INDICATORE DI PERICOLO: **6**

INDICATORE DI ROUND: **20**

NEMICI

1-2	2 x PANZERHUND
4-5	2 x COMANDANTE
18-19	2 x MARINE SPAZIALE
26-29	4 x SUPERSOLDATEN
30	1 x ÜBERSOLDATEN
34-39	6 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAMIANE
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

STANZA CONTRASSEGNA

Tutti gli Eroi devono entrare in questa stanza per completare la missione.



LEGENDA

	GENERAZIONE DEGLI EROI
	GENERAZIONE DEI NAZISTI
	CASSA
	OBBIETTIVO DELLA MISSIONE
	EVENTO
	PORTE

8. IL TRADITORE DELLA DA'AT YICHUD

È ora di incontrare il Prof. Solomon Bevli e no, non avete un appuntamento! Ucciderlo vi porterà un passo più vicini a trovare il Führer stesso. Purtroppo, ammazzare questo traditore non sarà facile! Durante la missione precedente avete scoperto un acido che, secondo Set, dovrebbe neutralizzare gli arti meccanici di Bevli. A causa della sua composizione instabile, però, anche una singola goccia di sangue nell'acido neutralizzerà i suoi effetti. Ciò significa che chiunque abbia una ferita non deve usarlo contro il Professore.

All'inizio della partita, scegliete un Eroe che riceva un gettone obiettivo della missione. Il gettone può essere scambiato tra gli Eroi come equipaggiamento. Il Prof. Bevli può essere ucciso solo da un Eroe a pieni PS che detiene il gettone.

Ogni volta che un altro Eroe infligge il colpo mortale, il Professor Bevli si rialza, si dà una spolverata e borbotta qualcosa sul vostro modo di trattare i pazienti. Riportate il Professore a metà dei suoi PS e della sua corazza iniziali.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Prof. 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 Supersoldaten

Generazione B: 1 x Supersoldaten

Generazione C: 1 x Supersoldaten

Eroi Sugeriti: Anya Oliwa e Set Roth (le loro abilità possono essere utili).

INDICATORE DI PERICOLO: 6

INDICATORE DI ROUND: IN QUESTA MISSIONE NON C'E'

NEMICI

1-2	2 x PANZERHUND
18-21	4 x MARINE SPAZIALE
26-28	3 x SUPERSOLDATEN
30-32	3 x ÜBERSOLDATEN
34	1 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAMMIE
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

LEGENDA

	GENERAZIONE DEGLI EROI
	CASSA
	GENERAZIONE DEI NAZISTI
	EVENTO
	PASSAGGIO SEGRETO
	PORTE

PASSAGGIO B ←

PASSAGGIO A ←



→ PASSAGGIO A

→ PASSAGGIO B

26 PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI A

27 PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI B



Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Prof. Solomon Bevli
- 1 x Marine Spaziale



← PROF. BEVLI

28 PUNTO DI GENERAZIONE DEI NAZISTI C

PUNTI DI GENERAZIONE DEGLI EROI:



9. LA LUNGA STRADA VERSO IL GENERALE VON GRIM

Tutto il castello è già a conoscenza della vostra presenza. L'allarme riecheggia in tutto il castello, mentre nei corridoi appaiono sempre più unità Soldaten. Solo il pensiero di quanto lontano siete arrivati vi risollewa il morale e consolida la vostra determinazione. Grazie ai documenti ottenuti nell'ufficio del Prof. Bevli, conoscete la posizione del braccio destro di Hitler: il Generale Oscar von Grim. Ucciderlo scatenerà il panico nel Terzo Reich e aprirà uno spiraglio... per rimuovere il Führer stesso.

OBIETTIVI:

1. Uccidere il Generale Oscar von Grim.

Attenzione! L'allarme suona dall'inizio della partita!

Eroi Suggestiti: B.J. Blazkowicz, Anya Oliwa (il suo talento "Infermiera" può essere molto utile!), Max Hass e Set Roth (i loro talenti "Max ama i giocattoli" e "Ingegnere Da'at Yichud" sono una grande combo per questa missione!)

Alla fine del turno di ciascun giocatore, generate un Soldaten e un Marine Spaziale in tutti i corridoi adiacenti alle stanze con almeno 1 Eroe. Poi, tirate un dado. In caso di successo, generate un Soldaten in tutti i corridoi/stanze contenenti almeno 1 Eroe. In caso di fallimento, generate invece un Marine Spaziale.

Queste miniature vengono generate nella stanza/corridoio il più vicino possibile all'Eroe che ha la più bassa somma di PS e corazza. Se non ci sono caselle libere nella stanza/corridoio designati, ignorate la generazione.

Durante la preparazione, date ad ogni Eroe un gettone obiettivo della missione. Un Eroe può scartare questo gettone per evitare che venga generato un Soldaten o un Marine Spaziale. Questi gettoni non possono essere scambiati tra i giocatori.

INDICATORE DI ROUND: IN QUESTA MISSIONE NON C'È



NEMICI

1	1 x PANZERHUND
4-6	3 x COMANDANTE
26-27	2 x SUPERSOLDATEN
30-32	3 x ÜBERSOLDATEN
34-38	5 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
44-45	2 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

LEGENDA

- GENERAZIONE DEGLI EROI
- CASSA
- PORTE

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Gen. Oscar von Grim

10. SIEG HELL!

Toc, toc! Hitler, vogliamo solo scambiare due parole. Sai, non siamo molto contenti di tutta la storia dell'invasione, dell'uccisione di innocenti e dello scienziato pazzo che avevate qui. Senti, sappiamo che hai lavorato sotto pressione, quindi vorremmo mandarti in vacanza... una vacanza permanente!

Di' addio a Eva!

La Stanza del Comandante e la Stanza Chiusa sono chiuse dall'inizio e non possono essere aperte senza la chiave. La chiave della Stanza Chiusa è il gettone B. La chiave della Stanza del Comandante è il gettone C.

Questa è l'ultima missione. Vi state avvicinando a Hitler e tutti nel castello sono già a conoscenza della vostra presenza.

Attenzione! L'allarme suona dall'inizio della partita!

OBIETTIVI:

1. Uccidere Adolf Hitler.

La miniatura di un Eroe adiacente al gettone obiettivo della missione A può spendere 1 PA per spegnere il reattore magnetico che alimenta l'esoscheletro di Mecha-Hitler. Se il reattore è acceso, qualsiasi danno inflitto a Mecha-Hitler viene parato dal suo esoscheletro e non perde alcun PS.

Attenzione! Dopo essere stato disattivato, il reattore si riattiverà al termine del prossimo round.

Eroi Sugeriti: Set Roth (i suoi droni possono essere utili!) e B.J. Blazkowicz

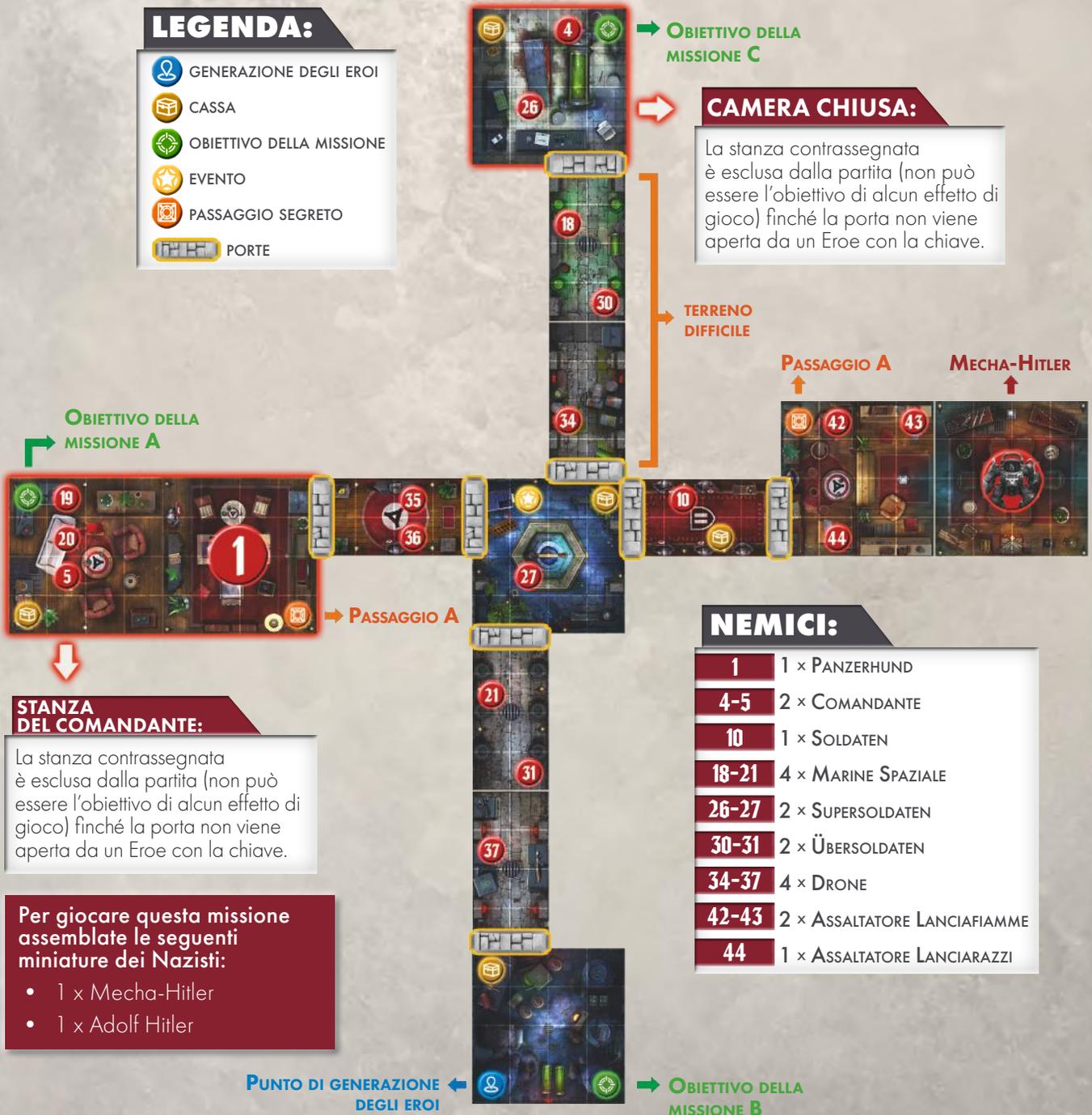
INDICATORE DI ROUND: IN QUESTA MISSIONE NON C'È



10. SIEG HELL!

LEGENDA:

	GENERAZIONE DEGLI EROI
	CASSA
	OBIETTIVO DELLA MISSIONE
	EVENTO
	PASSAGGIO SEGRETO
	PORTE



STANZA DEL COMANDANTE:

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 la chiave.

Per giocare questa missione assemblate le seguenti miniature dei Nazisti:

- 1 x Mecha-Hitler
- 1 x Adolf Hitler

CAMERA CHIUSA:

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 la chiave.

NEMICI:

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x COMANDANTE
10	1 x SOLDATEN
18-21	4 x MARINE SPAZIALE
26-27	2 x SUPERSOLDATEN
30-31	2 x ÜBERSOLDATEN
34-37	4 x DRONE
42-43	2 x ASSALTATORE LANCIAFIAMME
44	1 x ASSALTATORE LANCIARAZZI

NOTE



• RICONOSCIMENTI

VERSIONE 1.0

RESPONSABILE DELLE REGOLE: Jakub S. Olekszyk

CREAZIONE DELLE REGOLE: Archon Studio

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 Kościerska

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
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

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.

