

wolfenstein[®]

★ ALL-STARS ★



LIVRET DE MISSION

©BSW

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

• CONTENU

Liste des composants	2
Ce livret.....	3
Règles	3
Missions :	4
1. Dr Schabbs - préparez-vous à mourir !.....	4
2. Féroce, gros, gras... et gaz toxique	5
3. La libération du camp de Belica.....	6
4. Complexe de la tête de mort.....	8
5. La barrière du professeur Bevli.....	9
Remarques.....	10
Générateur de plateau	11

• LISTE DES COMPOSANTS

Wolfenstein : All-Stars est la deuxième extension de *Wolfenstein : le jeu de plateau*. Elle se compose des éléments suivants :

FIGURINES :

Figurines de héros :

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

FIGURINES :

Figurines de Boss :

Irene Engel
Wilhelm Strasse
Docteur Schabbs
Général Fettgesicht

Figurine de mecha :

Wachroboter

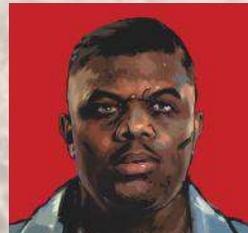
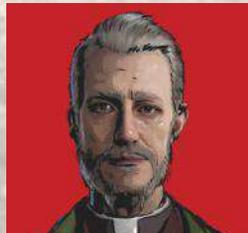
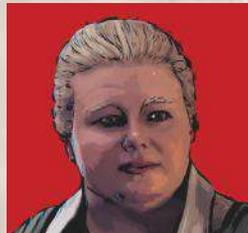
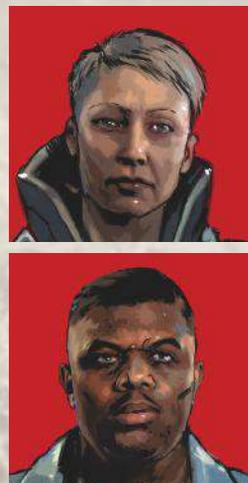
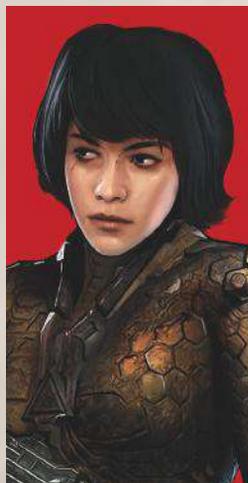
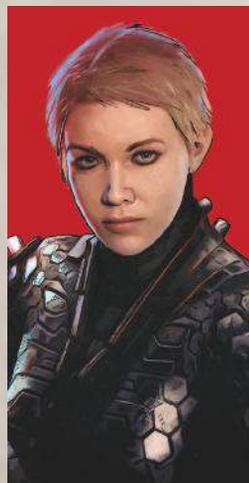
CARTES :

12 x cartes héros
4 x cartes ennemi
25 x cartes équipement
28 x cartes événement

AUTRES :

4 x baril en plastique
4 x jetons coffre en plastique
4 x jetons événement en plastique
4 x jetons apparition de héros (A, B, C, D) en plastique
4 x jetons apparition de nazis (A, B, C, D) en plastique
4 x jetons objectif de mission (A, B, C, D) en plastique

6 x jetons passage secret (A, B, C) en plastique
4 x jetons terrain difficile en plastique
4 x jetons bruit en plastique
12 x jetons munitions lourdes en plastique
12 x jetons munitions légères en plastique
12 x jetons munitions spéciales en plastique



• LIRE CE LIVRET DE MISSION

Chaque mission de ce livret commence par l'introduction de l'histoire, 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 la carte. Nous vous rappelons de ne pas faire apparaître ces unités lors de la mise en place de la carte.

CONSTRUIRE LA CARTE

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

FIGURINES

Pour jouer cette mission, montez les figurines nazies suivantes :

- 1 x Panzerhund
- 3 x Officier

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).

• RÈGLES

Wolfenstein : All-Stars fournit un livret de mission avec 5 scénarios simples et uniques (chacun se concentre sur les boss !). De plus, un générateur de plateau fait partie intégrante de l'extension et fournit des millions de scénarios possibles pour un jeu rapide et au hasard !

Wolfenstein : All-Stars est entièrement compatible avec le jeu de base **Wolfenstein** et l'extension **Old Blood**. Tous les héros, cartes équipement, cartes coffre, cartes arme et cartes événement disponibles peuvent être utilisés pour jouer les scénarios du livret de mission et du générateur de plateau.

Les règles pour les scénarios du livret de mission sont les mêmes que pour le jeu de base et l'extension **Old Blood** (voir les règles du générateur de carte en p. 11). **All-Stars** introduit cependant un nouvel élément dans le jeu :

- **Barils d'explosifs** - représentés par des figurines en plastique. Si, au cours d'une attaque (réalisée par un héros ou un nazi), au moins une ligne de vue passe par une figurine de baril, celui-ci explose et fait 1 dégât dans cette case et toutes les cases adjacentes, détruisant éventuellement les barricades, faisant exploser d'autres barils, ou ouvrant une porte verrouillée ! Les héros peuvent tirer directement sur les barils (action attaquer avec l'arme choisie), les nazis n'ont pas cette possibilité.

Les barils ne bloquent pas la ligne de vue, les héros et les nazis peuvent les traverser, mais ne peuvent pas y arrêter leur déplacement.

En utilisant le générateur de plateau, les joueurs peuvent placer librement jusqu'à 3 de ces barils sur le plateau au début de la partie.

Astuce : si aucun des héros de la partie ne possède d'arme permettant de retirer les barricades, vous pouvez le faire à l'aide d'un baril.

1. DR. SCHABBS - PRÉPAREZ-VOUS À MOURIR !

L'armée nazie est pleine de fous qui n'hésitent pas à utiliser des « méthodes non conventionnelles » pour apporter la victoire et la gloire à leur satané Reich. L'un d'entre eux est le Dr Schabbs. Vous avez entendu dire que ce monstre sanguinaire fait des expériences sur les gens, voulant les transformer en mutants ! Vous avez localisé sa base, il est donc temps de l'arrêter. Vos informateurs rapportent qu'une pièce dans la partie ouest du bâtiment dispose d'un appareil moderne qui peut s'avérer très utile dans le cadre de cette mission. Avec ou sans lui, Dr Schabbs - préparez-vous à mourir !

Le jeton objectif de la mission peut être récupéré (1 PA). Il peut également être échangé entre les héros, comme les munitions. Si l'alarme est donnée, défaussez le jeton s'il n'a pas été ramassé.

Le propriétaire du jeton objectif de mission peut le défausser à son tour pour effectuer l'une des actions suivantes :

1. Reculer le marqueur de danger de 1 point.
2. Gagner 1 jeton de vie partagée.
3. Bloquer la compétence « Rire sinistre » du Dr Schabbs pour le reste de la mission.

OBJECTIFS :

1. Tuer le Dr Schabbs.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme se déclenchera et fera apparaître les éléments suivants aux jetons apparition de nazis indiqués :

Point d'apparition A : 1 x Shamblers

Point d'apparition B : 1 x Supersoldat

Point d'apparition C : 1 x Shamblers

MARQUEUR DE DANGER : 5

MARQUEUR DE MANCHE : 12

The map shows a complex layout of rooms and corridors. Key locations are marked with red circles containing numbers: 26-29, 30, 34, 42, 44, 46-50, and 58. A blue circle with a hero icon is at the bottom left. Orange arrows indicate secret passages (A, B, C) and a difficult terrain area. A green arrow points to the mission objective. A red arrow points to Dr. Schabbs' location. A legend on the right explains the icons: blue circle for hero appearance, red circle for nazi appearance, yellow box for chest, green circle for mission objective, yellow star for event, orange box for secret passage, red triangle for barrel, and yellow rectangle for door. A table below the map lists enemies at specific locations. A red box at the bottom right contains a tip to buy a Dr. Schabbs figurine.

LÉGENDE

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

ENNEMIS

26-29	4 x SUPERSOLDAT
30	1 x ÜBERSOLDAT
34	1 x DRONE
42	1 x FIRE TROOPER
44	1 x ROCKET TROOPER
46-50	5 x SHAMBLER
58	1 x TIREUR D'ÉLITE

Pour jouer cette mission, montez la figurine suivante :

- Dr Schabbs

2. FÉROCE, GROS, GRAS... ET GAZ TOXIQUE

Un autre général... Mais pas un général ordinaire - Fettgesicht est l'une des personnes les plus importantes du Reich. Le cercle Kreisau a découvert que cette créature dégoûtante est à la recherche d'une nouvelle arme chimique. Vous n'êtes absolument pas surpris. Le quartier général de Fettgesicht est très bien gardé, vous devez donc d'abord obtenir les codes dans les ailes est et ouest du bâtiment. Vous devez faire attention à ce que cette face de rat ne retourne pas son gaz contre vous !

La pièce où se trouve le général Fettgesicht est verrouillée. Elle ne peut être ouverte que par un héros possédant les deux codes : les jetons objectif de mission A et B. Ces jetons peuvent être échangés entre héros, comme des munitions.

Fettgesicht a retourné le gaz sur vous. Au début du tour de chaque héros, lancez un dé.

SUCCÈS : il ne se passe rien.

ÉCHEC : ce héros subit 1 dégât.

OBJECTIFS :

1. Tuer le général Fettgesicht.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. En lançant le dé au début du tour de chaque héros, l'échec provoque 2 dégâts au lieu de 1.

MARQUEUR DE DANGER : 4

MARQUEUR DE MANCHE : 14

BUREAU DU GÉNÉRAL

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 qui possède les deux codes.



GÉNÉRAL FETTGESICHT

WACHROBOTER

LÉGENDE

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

OBJECTIF DE MISSION A



OBJECTIF DE MISSION B



ENNEMIS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFFICIER
30	1 × ÜBERSOLDAT
34	1 × DRONE
42	1 × FIRE TROOPER
44	1 × ROCKET TROOPER
54-55	4 × KAMPFHUND
58	1 × TIREUR D'ÉLITE

Pour jouer cette mission, montez les figurines suivantes :

- Général Fettgesicht
- Wachroboter

POINT D'APPARITION DE HÉROS

3. LA LIBÉRATION DU CAMP DE BELICA

Il est temps de se faufiler dans le camp de Belica, de faire payer au général Irene Engel ses atrocités, et de libérer les personnes qu'elle opprime ! Vous avez deux options : vous en tenir strictement au plan de Set Roth (désactiver le système de sécurité, récupérer la batterie « Detronic » et prendre le contrôle du Laderoboter) ou, en utilisant une arme clandestine, avancer et détruire le Laderoboter. Allez-y !

Le jeton objectif de mission est un prisonnier nommé Milo. Il se trouve dans la partie du camp où il y a le système de sécurité. Vous devez le rattraper et échanger ses vêtements. Tout héros peut s'approcher d'une case adjacente à Milo et dépenser 1 PA pour récupérer le jeton (représentant maintenant la tenue de Milo, il peut être échangé entre joueurs comme des munitions). Si aucun joueur ne ramasse le jeton à la fin de la manche, défaussez-le.

La porte de la pièce avec le jeton objectif de mission B (le système de sécurité du camp) ne peut être ouverte que par un héros avec le jeton A (la tenue qui vous permet d'entrer dans cette partie du camp).

Le jeton objectif de mission D (protection du système de sécurité) est une installation qui a 10 PV ; les héros doivent les réduire à 0 pour désactiver le jeton B (système de sécurité).

Le jeton objectif de mission B (système de sécurité) peut être désactivé par un héros adjacent en dépensant 1 PA (défaussez le jeton B).

La pièce avec la batterie « Detronic » (jeton objectif de mission C) ne s'ouvre qu'après avoir désactivé le système de sécurité (en défaussant le jeton B).

La batterie « Detronic » (jeton C) peut être récupérée par n'importe quel héros adjacent en dépensant 1 PA. Ce jeton peut être échangé entre les héros comme les munitions. Seul un héros possédant ce jeton peut entrer dans le Laderoboter.

Si la pièce contenant le Laderoboter est ouverte, et qu'aucun héros n'est capable d'en prendre le contrôle, il s'active en tant qu'unité ennemie avec les caractéristiques suivantes :

MECHA

PV : 4, Armure : 7, Portée : 2,
AD : 8, PA : 6, PA d'attaque : 3,
Initiative : 12.

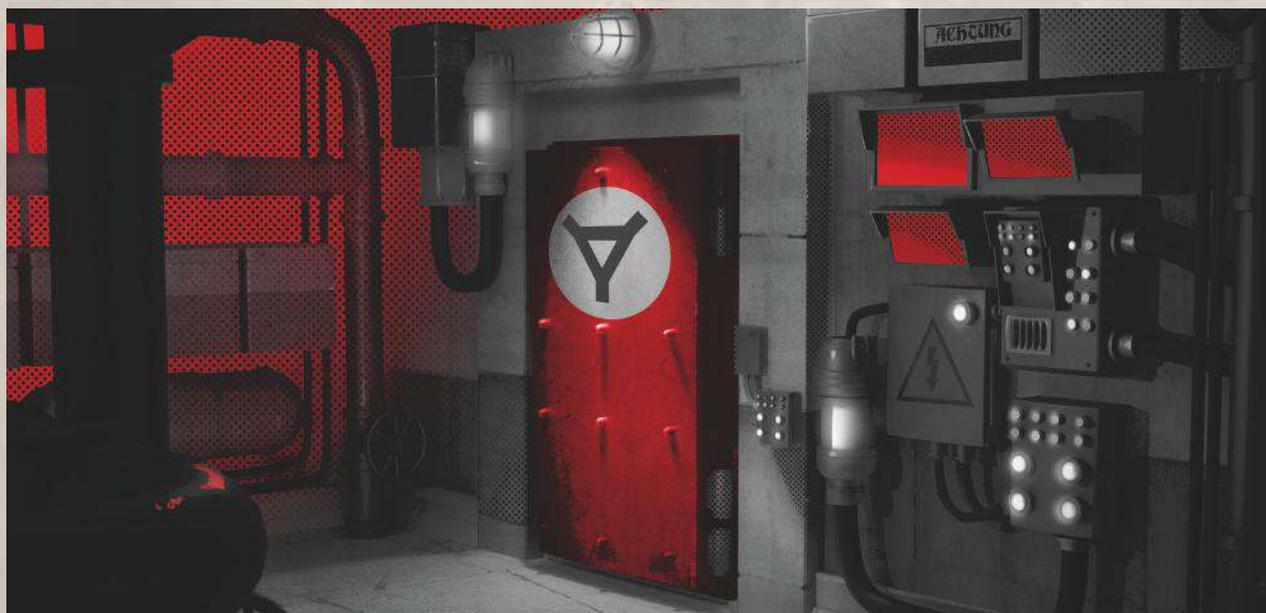
OBJECTIFS :

1. Tuer l'officier appelé « Couteau ».
2. Tuer Irene Engel.
3. Vaincre ou prendre le contrôle du Laderoboter.
4. Ne perdre aucun Héros.
5. Rassembler tous les héros dans le couloir indiqué.

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

MARQUEUR DE DANGER : -

MARQUEUR DE MANCHE : 15



3. LA LIBÉRATION DU CAMP DE BELICA

LADEROBOTER

Le héros, avec le jeton objectif de mission C, qui entre dans une des cases occupées par la figurine Laderoboter reçoit la carte spéciale Laderoboter.

ITINÉRAIRE D'ÉVASION

Pour terminer la mission, rassemblez tous les héros dans le couloir indiqué.

IRENE ENGEL ←

LÉGENDE

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

Pour jouer cette mission, montez la figurine suivante :

- Irene Engel

JETONS :

-  A - LES VÊTEMENTS DE MILO
-  B - SYSTÈME DE SÉCURITÉ
-  C - BATTERIE « DETRONIC »
-  D - PROTECTION DU SYSTÈME DE SÉCURITÉ (10 PV)

ENNEMIS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFFICIER
10-11	2 × SOLDAT
26-27	2 × SUPERSOLDAT
34-36	3 × DRONE
54-57	4 × KAMPFHUND
58	1 × TIREUR D'ÉLITE

OBJECTIF DE MISSION B



SALLE DE SÉCURITÉ

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 avec le jeton objectif de mission A.

OBJECTIF DE MISSION A

GARAGE FERMÉ À CLÉ

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 en désactivant le système de sécurité.

OBJECTIF DE MISSION C

OFFICIER « COUTEAU »



POINT D'APPARITION DE HÉROS

4. LE COMPLEXE DE LA TÊTE DE MORT

Il est temps d'achever le plan des Alliés - supprimer Wilhelm Strasse pour mettre un terme à la construction de mechas pour l'armée nazie. La mise en œuvre de ce plan signifiera la fin de l'avantage de l'armée allemande et fera pencher la balance de la victoire en faveur des Alliés. Attention, cependant, car l'enceinte de Strasse est pleine de mechas (et tout cela grâce à la technologie volée à Da'at Yichud !), les couloirs sont truffés de canons laser, et la tête de mort est protégée par le tristement célèbre Hans Grösse.

Attention ! Lorsqu'un héros traverse une case contenant un objectif de mission A, B ou C (canon laser), ou les cases adjacentes marquées, le joueur lance un dé.

Succès : il ne se passe rien.

Échec : ce héros subit 3 dégâts.

ALARME :

Si le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. Le contrôleur d'IA déploie toutes les figurines ennemies précédemment retirées à leur place initiale sur le plateau.

OBJECTIFS :

1. Tuer Wilhelm Strasse.

MARQUEUR DE DANGER : 5

MARQUEUR DE MANCHE : 16



5. LA BARRIÈRE DU PROFESSEUR BEVLI

Il s'avère que le professeur Bevli est vivant et qu'il renforce sa position, en essayant de prendre la place de Wilhelm Strasse. Il aurait fait des expériences sur les champs magnétiques et... sur le sang humain. Vous feriez mieux de ne pas demander ce qui arrive aux pauvres prisonniers du château de Wolfenstein.

Bevli ! Tu n'en sortiras pas vivant cette fois-ci !

Chaque Héros arrive sur un jeton apparition différent.

Lorsqu'un héros passe sur une case contenant le jeton objectif de mission C ou D, défaussez les deux jetons et faites apparaître les figurines suivantes à leur place :

- C : Fire Trooper
- D : Rocket Trooper

Les jetons objectif de mission A et B sont des barrières magnétiques. Après avoir fait apparaître les ennemis ci-dessus, faites la somme des dégâts collectifs (PV et armure) de tous les héros à ce moment-là. Chaque jeton (A et B) a un nombre de PV égal à cette somme (au minimum 1 PV !).

Les jetons objectif de mission A et B sont infranchissables tant pour les héros que pour les nazis. Aucun d'entre eux ne peut être déplacé tant que les deux jetons n'ont pas atteint 0 PV. Seuls les héros peuvent attaquer ces jetons (à

une portée de 1 !). Un nazi peut attaquer à travers la barrière, les héros ne le peuvent pas.

OBJECTIFS :

1. Tuer le professeur Solomon Bevli.

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 Übersoldat
1 Drone

Point d'apparition B : 1 Panzerhund

MARQUEUR DE DANGER : 5

MARQUEUR DE MANCHE : 16

PASSAGES : A B C

OBJECTIF DE MISSION C & D **PORTES OUVERTES** **OBJECTIF DE MISSION A & B**

POINT D'APPARITION DE NAZIS A **POINT D'APPARITION DE NAZIS B**

PROF. BEVLI

LÉGENDE

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

ENNEMIS

1-2	2 × PANZERHUND
30-31	2 × ÜBERSOLDAT
34-39	6 × DRONE

POINT D'APPARITION DE HÉROS A **POINT D'APPARITION DE HÉROS B** **POINT D'APPARITION DE HÉROS C** **POINT D'APPARITION DE HÉROS D**

PASSAGE C **PASSAGE B** **PASSAGE A**

REMARQUES





GÉNÉRATEUR DE PLATEAU

• GÉNÉRATEUR DE PLATEAU WOLFENSTEIN

Le *générateur de plateau Wolfenstein* est un système qui vous permet de construire des plateaux au hasard pour un jeu rapide et passionnant. Il y a des millions de combinaisons possibles, donc chaque partie sera différente ! Le générateur utilise toutes les figurines et cartes du jeu de base et des extensions (*Old Blood* et *All-Stars*).

LISTE DES COMPOSANTS

Le jeu comprend 119 cartes :

CARTES :

18 x cartes départ

44 x cartes couloir

36 x cartes pièce

18 x cartes Boss

3 x cartes spéciales pour le paquet de pièces

BUT DU JEU

1. Éliminer tous les ennemis pour obtenir la « clé » de la salle du « Boss ».
2. Éliminer la cible principale (marquée en jaune sur la carte « Boss »).
3. Compléter un événement (uniquement lorsqu'il y a deux jetons événement ou plus sur la carte).

ALARME

Lorsque le marqueur de danger atteint la limite, l'alarme est déclenchée. Placez 1 figurine Supersoldat à côté du héros avec la somme la plus élevée de PV et d'armure, et un à côté de celui qui a la somme la plus faible. Si au moins une figurine de Supersoldat est manquante, placez à la place une figurine Panzerhund à côté du héros avec la somme la plus élevée.

MARQUEUR DE DANGER : 6



• CONSTRUIRE LE PLATEAU

DÉPLOYER DES STRUCTURES

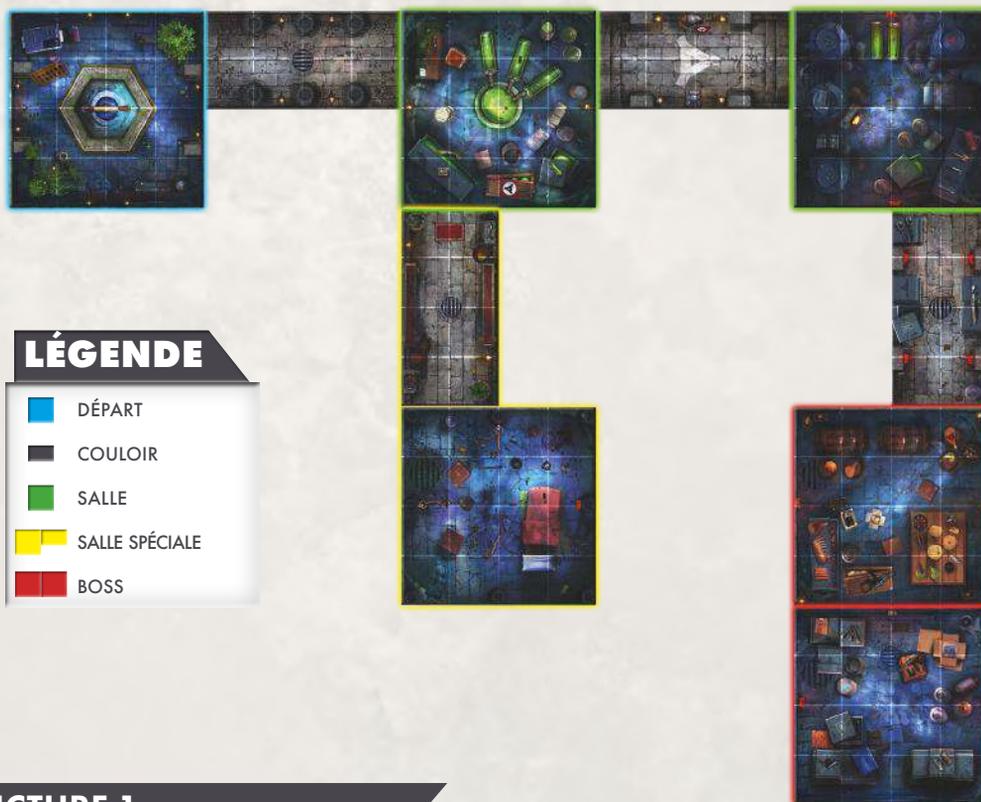
Déployez les tuiles pour les pièces, les couloirs et les portes en plastique en suivant l'une des structures de la page ci-contre - ou inventez-en une vous-même. Piochez 1 carte de départ et placez les jetons et les figurines indiqués dans la salle de départ et dans le couloir adjacent (vous déterminez l'orientation).

Piochez 3 cartes couloir, 2 cartes pièce et 1 carte Boss. Placez chaque carte face cachée à l'endroit correspondant. Lorsque la porte de cette tuile est ouverte pour la première fois, retournez la carte et placez les jetons et les figurines sur cette tuile comme indiqué. Vous pouvez, à la place, choisir de révéler et de remplir ces tuiles au début de la partie.

La dernière pièce ne peut être ouverte et déployée qu'une fois la « clé » trouvée (tous les ennemis ont été éliminés). Les héros gagnent lorsque l'objectif « principal » indiqué sur la carte « Boss » est atteint.



• CONSTRUIRE LE PLATEAU

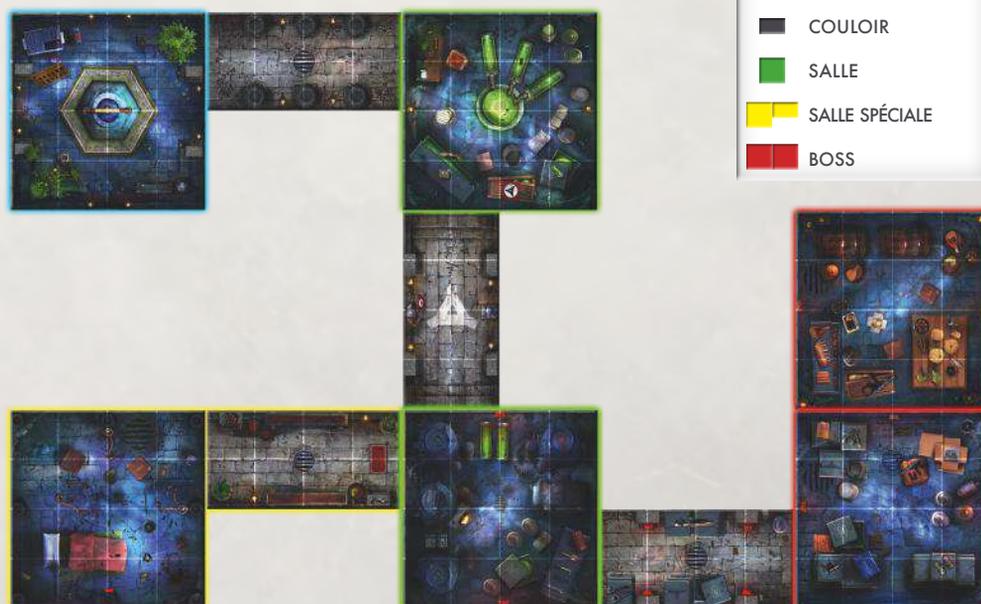


LÉGENDE

- DÉPART
- COULOIR
- SALLE
- SALLE SPÉCIALE
- BOSS

STRUCTURE 1

STRUCTURE 2



LÉGENDE

- DÉPART
- COULOIR
- SALLE
- SALLE SPÉCIALE
- BOSS

• GÉNÉRATEUR DE PLATEAU - RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

CARTES SPÉCIALES - ARMURERIE ET BARAQUEMENT

L'armurerie et le baraquement sont des cartes spéciales qui peuvent être piochées dans le paquet de pièces. Elles contiennent une structure de pièce avec un couloir et sont séparées du reste de la carte par une barricade. L'armurerie et le baraquement sont des pièces supplémentaires, il n'est donc pas nécessaire d'éliminer les ennemis qui s'y trouvent pour terminer la partie !

L'armurerie/baraquement peut être ajoutée à n'importe quelle pièce.



Après avoir pioché une armurerie ou un baraquement dans le paquet de pièces, piochez la carte suivante de ce paquet et assignez-la à cette pièce.

Il ne peut y avoir qu'une seule pièce de ce type sur le plateau. Si deux cartes spéciales sont piochées, l'une d'entre elles est défaussée et une autre carte du paquet de pièces est piochée.

SALLE DU BOSS

Cette pièce est exclue de la partie (elle ne peut faire l'objet d'aucun effet du jeu) jusqu'à ce que la porte soit ouverte.

CARTE DE PLAN DU CHÂTEAU

Si cette carte est piochée du paquet d'équipement, le joueur peut la défausser et en piocher une autre.

BRUIT

Le bruit fonctionne normalement, sauf qu'il n'est plus généré par les attaques.



CRÉATION D'UNE STRUCTURE DE PLATEAU

Si les joueurs souhaitent créer leur propre structure de plateau, au lieu d'utiliser celles de la page précédente, le guide suivant les aidera :

1. Créez un plateau en utilisant 4 tuiles de pièce et 3 tuiles de couloir.
2. Désignez l'une de ces pièces, et un couloir qui lui est rattaché, comme étant la pièce/couloir de départ.
3. Placez une autre tuile de couloir. Attachez deux tuiles de pièce côte à côte à ce couloir. C'est la salle du Boss.

Vous pouvez augmenter la taille de votre structure en ajoutant d'autres pièces et couloirs. Cependant, pour chaque pièce et couloir supplémentaire que vous ajoutez, vous devrez piocher d'autres cartes pour remplir l'espace. Vous pouvez également ajouter des jetons objectif de mission « clés » et désigner des pièces qui seront « verrouillées » par ces jetons.

ÉVÉNEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Les joueurs ont la possibilité de placer un jeton événement supplémentaire dans n'importe quelle salle ou n'importe quel couloir (sauf dans la salle du Boss).

• CRÉDITS

VERSION 1.0

CONCEPTEUR GÉNÉRAL DES RÈGLES : Jakub S. Olekszyk

CONCEPTION DES RÈGLES : Studio Archon

GÉNÉRATEUR DE RÈGLES : Łukasz Krogulec

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 Kościńska

CONCEPTION GRAPHIQUE : Anna Gut

CHEF DE PROJET : Michał Hartliński

LIVRET ET ÉDITION : Bryan Gerding

RELECTURE : Derek Barry

TRADUCTION : French Team

SUPERVISION DE LA PRODUCTION : Michał Pawlaczyk

CHEF DE STUDIO : Jarosław Ewertowski

TESTS ET CONSEILS :

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

Aleksandra Kajkowska
Sylvia Kajkowska
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

MERCI À :

David Evans
Joshua Gillespie
Jerk Gustafsson
Oskar Hansson

Derek Hidey
Joey Howell
John Jennings

Michael Kochis
Nicklas Larsson
Ivan Martinez

Derek Salisbury
Axel Torvenius
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, une société de ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda et les logos associés sont des marques déposées ou des marques commerciales de ZeniMax Media Inc. et/ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Archon Studio et le logo Archon Studio sont des TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un © de Archon Studio. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé à Warsztatowa 8 Street, Piła, 64-920, Pologne. Les composants réels peuvent varier par rapport à ceux indiqués. Composants imprimés : Fabriqués en Chine. Figurines : Fabriquées en Pologne. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. IL N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR DES PERSONNES ÂGÉES DE 13 ANS OU MOINS.

