

wolfenstein[®]

★ ALL-STARS ★



LIBRO DE MISIONES

©BSW

©2021 Bethesda Softworks LLC, una empresa de ZeniMax Media. Todos los derechos reservados.

• TABLA DE CONTENIDOS

Lista de componentes	2
Cómo leer este libro	3
Reglas	3
Misiones:	4
1. Dr. Schabbs, ¡prepárate a morir!	4
2. Un gas feroz... y venenoso	5
3. La liberación del campo de Belica	6
4. El complejo de Calavera	8
5. La barrera del profesor Bevli	9
Notas	10
Generador de mapas	11

• LISTA DE COMPONENTES

Wolfenstein: All-Stars es la segunda expansión del juego de mesa de *Wolfenstein*. Esta expansión incluye los siguientes componentes:

MINIATURAS:

Miniaturas de héroes:

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

MINIATURAS:

Miniaturas de jefes:

Irene Engel
Wilhelm Strasse
Doctor Schabbs
General Fettgesicht

CARTAS:

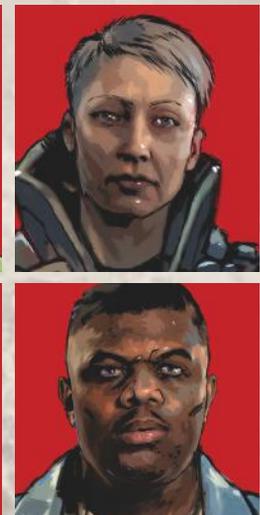
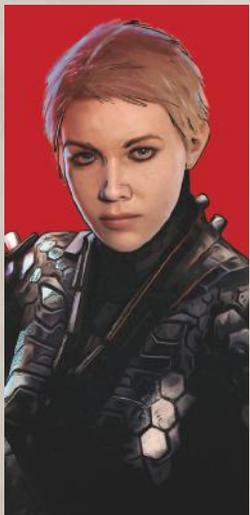
12 cartas de héroe
4 cartas de enemigo
25 cartas de equipo
28 cartas de evento

VARIOS:

4 barriles de plástico
4 fichas de cofre
4 fichas de evento
4 fichas de generación de héroes (A, B, C, D)
4 fichas de generación de enemigos (A, B, C, D)
4 fichas de objetivo de misión (A, B, C, D)
6 fichas de pasadizo secreto (A, B, C)

4 fichas de terreno abrupto
4 fichas de ruido
12 fichas de munición pesada
12 fichas de munición ligera
12 fichas de munición especial

Miniatura de mecha:
Wachroboter



• CÓMO LEER ESTE LIBRO

Cada misión empieza con una historia introductoria y continúa con los objetivos para ganar. La sección Alarma detalla qué acciones llevar a cabo cuando el marcador de peligro llega al máximo. Bajo el texto introductorio se indica el límite de rondas y del marcador de peligro.

ALARMA

   Las unidades que se generan cuando suena la alarma se indican también en el mapa. Este es un recordatorio para no que no las generéis durante la preparación de la partida.

PREPARACIÓN DEL MAPA

Las salas y pasillos no necesitan una apariencia concreta. Al colocar una sala, elegid cualquier loseta de sala disponible (y lo mismo para los pasillos). El aspecto final del mapa depende de vosotros, los jugadores.

MINIATURAS

Para jugar a esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- 1 panzerhund
- 3 oficiales

No es necesario montar todas las miniaturas desde el principio si jugáis las misiones en orden. Estos cuadros de texto os indican qué nuevas miniaturas montar para la misión.

LISTA DE ENEMIGOS

1-2	2 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
18-19	2 × MARINE ESPACIAL
26-29	4 × SUPERSOLDADO
30	1 × ÜBERSOLDADO
34-39	6 × DRON
42-43	2 × TROPA DE DISPARO
44-45	2 × TROPA LANZACOHETES

Los números en las casillas rojas indican el número de miniatura y su carta. Las cartas de estos grupos son idénticas y los números solo sirven para ayudarlos a controlarlas en combate. Siempre podéis reemplazar la miniatura indicada por otra del mismo tipo (y lo mismo con las cartas).

• REGLAS

Wolfenstein: All-Stars incluye un libreto de misiones con 5 escenarios únicos centrados en jefes. Además, una parte esencial de la expansión es un generador de mapas que ofrece millones de escenarios posibles para jugar partidas aleatorias rápidas.

Wolfenstein: All-Stars es totalmente compatible con el juego base y la expansión *Old Blood*. Todos los héroes, cartas de equipo, cartas de cofre, cartas de arma y cartas de evento disponibles se pueden utilizar para jugar escenarios tanto del libro de misiones como del generador de mapas.

Las reglas para los escenarios del libro de misiones son las mismas que las del juego base y la expansión *Old Blood* (consulta las reglas del generador de mapas en la pág. 11). No obstante, *All-Stars* introduce un nuevo elemento en el juego:

- **Barriles explosivos**, representados por miniaturas de plástico. En un ataque (ya sea de un héroe o de un nazi), si al menos una línea de visión atraviesa una miniatura de barril, el barril explotará infligiendo 1 punto de daño en su casilla y todas las casillas adyacentes, con la posibilidad de despejar barricadas, hacer explotar otros barriles o abrir puertas cerradas. Los héroes pueden disparar directamente a los barriles (acción de ataque con el arma elegida). Los nazis, sin embargo, carecen de esta posibilidad.

Los barriles no bloquean la línea de visión. Tanto héroes como nazis pueden atravesarlos, pero no pueden acabar su movimiento en una casilla de barril.

Cuando utilicéis el generador de mapas, colocad hasta 3 barriles en el mapa al comienzo de la partida.

Consejo: si ninguno de los héroes de la partida tiene un arma que permita despejar barricadas, utilizad un barril.

1. DR. SCHABBS, ¡PREPÁRATE A MORIR!

El ejército nazi está plagado de individuos perturbados que no dudan en utilizar «métodos poco convencionales» para obtener la victoria y llenar de gloria a su problemático Reich. Uno de ellos es el Dr. Schabbs. Según los rumores, esta bestia sanguinaria está experimentando con personas para transformarlas en mutantes. Habéis localizado su base y ahora toca detenerle. Vuestros informantes os avisan de que existe una sala en la zona oeste del edificio con un moderno dispositivo que podría resultar muy útil para esta misión, pero ya sea con o sin él... Dr. Schabbs, ¡prepárate a morir!

Los héroes pueden recoger la ficha de objetivo de misión (1 PA) y también se la pueden intercambiar. Si suena la alarma y nadie ha recogido la ficha, esta se descarta.

El propietario de la ficha de objetivo de misión puede descartarla durante su turno para llevar a cabo una de las siguientes opciones:

1. Hacer retroceder el marcador de peligro 1 punto.
2. Ganar 1 ficha de vida compartida.
3. Bloquear la habilidad Risa siniestra del Dr. Schabbs durante el resto de la misión.

OBJETIVOS:

1. Matar al Dr. Schabbs.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y aparecerán las siguientes miniaturas nazis:

Punto de generación nazi A: 1 arrastrado

Punto de generación nazi B: 1 supersoldado

Punto de generación nazi C: 1 arrastrado

MARCADOR DE PELIGRO: 5

MARCADOR DE RONDA: 12

PASADIZO A ↑

PASADIZO B ↓

PASADIZO C ←

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI A ↓

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI B ←

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI C ←

OBJETIVO DE MISIÓN ↓

TERRENO ABRUPTO ←

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES ←

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- GENERACIÓN DE NAZIS
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- BARRIL
- PUERTA

ENEMIGOS

26-29	4 × SUPERSOLDADO
30	1 × ÜBERSOLDADO
34	1 × DRON
42	1 × TROPA DE DISPARO
44	1 × TROPA LANZACOHETES
46-50	5 × ARRASTRADO
58	1 × FRANCOOTIRADOR

Para jugar esta misión, montad la siguiente miniatura:

- Dr. Schabbs.

2. UN GAS FERROZ... Y VENENOSO

Fettgesicht es otro general... pero no uno cualquiera; es una de las personas más importantes del Reich. El círculo de Kreisau ha descubierto que este repugnante individuo está investigando una nueva arma química, algo que no os sorprende en absoluto.

El cuartel general de Fettgesicht está fuertemente custodiado, así que primero tendréis que obtener los códigos de acceso de las alas este y oeste del edificio. ¡Y cuidado con que Caragorda no os gasee!

La sala del general Fettgesicht está cerrada. Solo un héroe que posea los dos códigos (las fichas de objetivo de misión A y B) puede abrirla. Los héroes pueden intercambiarse estas fichas como si se tratara de munición. Fettgesicht os está gaseando. Al principio del turno de cada héroe, el jugador lanza un dado.

ÉXITO: sin efecto.

FALLO: el héroe sufre 1 punto de daño.

OBJETIVOS:

1. Matar al general Fettgesicht.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma. A partir de entonces, un fallo en la tirada al comienzo del turno de un héroe provoca 2 puntos de daño en lugar de 1.

MARCADOR DE PELIGRO: 4

MARCADOR DE RONDA: 14

DESPACHO DEL GENERAL

La sala marcada queda excluida de la partida y no puede ser objeto de ningún efecto hasta que el héroe que posea los dos códigos abra la puerta.



GENERAL FETTGESICHT

WACHROBOTER

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- BARRIL
- PUERTA

OBJETIVO DE MISIÓN A



OBJETIVO DE MISIÓN B



ENEMIGOS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
30	1 × ÜBERSOLDADO
34	1 × DRON
42	1 × TROPA DE DISPARO
44	1 × TROPA LANZACOHETES
54-55	4 × KAMPFHUND
58	1 × FRANCOOTIRADOR

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas:

- General Fettgesicht
- Wachroboter

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES

3. LA LIBERACIÓN DEL CAMPO DE BELICA

Es hora de infiltrarse en el campo de Belica, hacer que la general Irene Engel pague por sus atrocidades y liberar a sus prisioneros. Tenéis dos opciones: seguir al dedillo el plan de Set Roth (desactivar el sistema de seguridad, obtener la batería Detronic y tomar el control del laderoboter) o utilizar un arma de contrabando para avanzar y destruir el laderoboter. ¡Adelante!

La ficha de objetivo de misión A es un prisionero llamado Milo. Milo vive en la zona del campo donde se sitúa el sistema de seguridad. Llegad hasta él y convencedle de que se cambie de ropa. Cualquier héroe puede moverse hasta la casilla adyacente a Milo y gastar 1 PA para recoger la ficha (que ahora representa el traje de Milo y que los héroes se pueden intercambiar como si fuese munición). En caso de que ningún héroe haya recogido la ficha al final de la ronda, descartadla.

Solo un héroe con la ficha A (el traje que permite acceder a esta zona del campo) puede abrir la puerta de la sala que contiene la ficha de objetivo de misión B (el sistema de seguridad del campo).

La ficha de objetivo de misión D (la protección del sistema de seguridad) es una instalación que tiene 10 puntos de vida. Los héroes deberán reducirlos a 0 para desactivar la ficha B.

Cualquier héroe que se coloque en una casilla adyacente a la ficha de objetivo de misión B (sistema de seguridad) puede desactivarlo gastando 1 PA y descartando la ficha B.

La sala con la batería Detronic (ficha de objetivo de misión C) solo se abrirá cuando el sistema de seguridad esté desactivado, una vez descartada la ficha B.

Cualquier héroe en una casilla adyacente a la batería Detronic (ficha C) puede recogerla gastando 1 PA. Los héroes también pueden intercambiársela como si fuera munición. Solo un héroe con esta ficha puede meterse en el laderoboter.

Si se abre la sala que contiene el laderoboter y ningún héroe es capaz de controlarlo, se activa como una unidad enemiga con las siguientes características:

MECHA

PS: 4, Blindaje: 7, Alcance: 2,
AD: 8, PA: 6, PA Ataque: 3,
Iniciativa: 12.

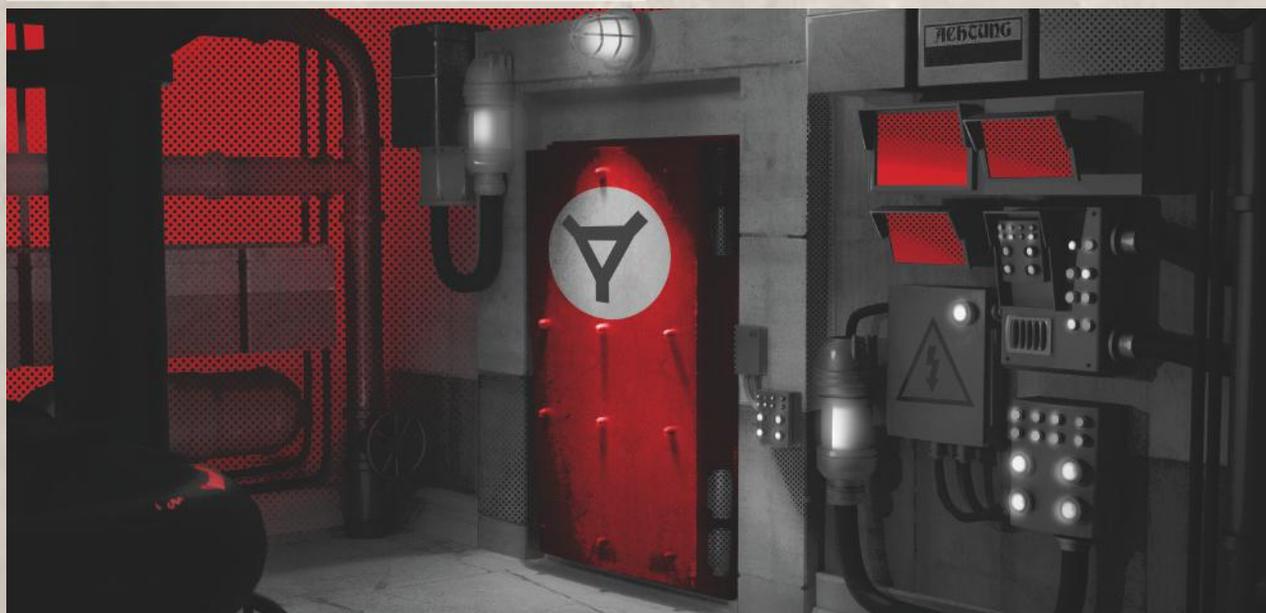
OBJETIVOS:

1. Matar al oficial apodado «el Cuchillo».
2. Matar a Irene Engel.
3. Derrotar o controlar el laderoboter.
4. No perder a ningún héroe.
5. Reunir a todos los héroes en el pasillo marcado.

¡Cuidado! La alarma suena desde el principio de la partida.

MARCADOR
DE PELIGRO: -

MARCADOR
DE RONDA: 15



3. LA LIBERACIÓN DEL CAMPO DE BELICA

LADEROBOTER

El héroe con la ficha de objetivo de misión C que acceda a una de las casillas ocupadas por la miniatura del laderoboter recibe la carta especial Laderoboter.

IRENE ENGEL ←

RUTA DE HUIDA:

Para acabar la misión, reunid a todos los héroes en el pasillo marcado.

LEYENDA

-  GENERACIÓN DE HÉROES
-  COFRE
-  OBJETIVO DE MISIÓN
-  EVENTO
-  BARRIL
-  PUERTA

Para jugar esta misión, montad la siguiente miniatura:

- Irene Engel

FICHAS:

-  A - ROPA DE MILO
-  B - SISTEMA DE SEGURIDAD
-  C - BATERÍA DETRONIC
-  D - PROTECCIÓN DEL SISTEMA DE SEGURIDAD (10 PS)

ENEMIGOS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
10-11	2 × SOLDADO
26-27	2 × SUPERSOLDADO
34-36	3 × DRON
54-57	4 × KAMPFHUND
58	1 × FRANCOOTRIDADOR

OBJETIVO DE MISIÓN B OBJETIVO DE MISIÓN D



SALA DE SEGURIDAD:

La sala marcada queda excluida de la partida y no puede ser objeto de ningún efecto hasta que uno de los héroes abra la puerta con la ficha de objetivo de misión A.

OBJETIVO DE MISIÓN A ←

GARAJE CERRADO

La sala marcada queda excluida de la partida y no puede ser objeto de ningún efecto hasta desactivar el sistema de seguridad para abrir la puerta.

OBJETIVO DE MISIÓN C ↑

OFICIAL «EL CUCHILLO» ↑



← PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES

4. EL COMPLEJO DE CALAVERA

Es hora de completar el plan aliado y eliminar a Wilhelm Strasse para acabar con la producción de mechas en el ejército nazi. Este plan acabará con la ventaja del ejército alemán e inclinará la balanza en favor de los aliados. Pero tened cuidado. El complejo está lleno de mechas con tecnología Da'at Yichud robada, los pasillos están sembrados de cañones láser y el infame Hans Grösse protege a Calavera.

¡Cuidado! Un héroe que atraviese una casilla que contenga el objetivo de misión A, B o C (cañones láser) o las casillas adyacentes marcadas debe tirar un dado.

ÉXITO: sin efecto.

FALLO: el héroe sufre 3 puntos de daño.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y el jugador que controle la IA deberá volver a colocar todas las miniaturas enemigas eliminadas en sus casillas iniciales.

OBJETIVOS:

1. Matar a Wilhelm Strasse.

MARCADOR DE PELIGRO: 5

MARCADOR DE RONDA: 16



LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PUERTA

ENEMIGOS

- 1-2** 2 x PANZERHUND
- 26** 1 x SUPERSOLDADO
- 30** 1 x ÜBERSOLDADO
- 34-36** 3 x DRON

Para jugar esta misión, montad la siguiente miniatura:

- Wilhelm Strasse

5. LA BARRERA DEL PROFESOR BEVLI

Resulta que el profesor Bevli sigue vivo y está forjándose un puesto e intentando sustituir a Wilhelm Strasse. Según parece, está experimentando con campos magnéticos y... sangre humana. Mejor no preguntar lo que les ocurre a los pobres prisioneros del castillo Wolfenstein.

¡Bevli! ¡Esta vez no saldrás vivo!

Cada héroe aparece en una ficha de generación de héroes diferente.

Un héroe que atraviese una casilla que contenga la ficha de objetivo de misión C o D debe descartar la ficha respectiva y en su lugar generar:

- C: Tropa de disparo
- D: Tropa lanzacohetes

Las fichas de objetivo de misión A y B son barreras magnéticas. Tras generar los enemigos ya mencionados, sumad el daño colectivo (salud y blindaje) de todos los héroes. Cada ficha tiene una cantidad de PS equivalente a dicha suma (mínimo 1 PS).

Ni los héroes ni los nazis pueden atravesar las fichas de objetivo de misión A y B hasta que ambas fichas alcancen 0 PS. Solo los

héroes pueden atacar las fichas (a 1 casilla de distancia). Los nazis pueden atacar a través de la barrera, pero los héroes no.

OBJETIVOS:

1. Matar al profesor Solomon Bevli.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y aparecerán las siguientes miniaturas nazis:

Punto de generación nazi A: 1 übersoldado
1 dron

Punto de generación nazi B: 1 panzerhund

HAZARD TRACKER: 5

ROUND TRACKER: 16

PASADIZOS:
A B C

OBJETIVOS DE MISIÓN C & D

PUERTAS ABIERTAS

OBJETIVOS DE MISIÓN A & B

PROF. BEVLI

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI A

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI B

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES A

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES B

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES C

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES D

PASADIZO C

PASADIZO B

PASADIZO A

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- GENERACIÓN DE NAZIS
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- BARRIL
- PUERTA

ENEMIGOS

1-2	2 × PANZERHUND
30-31	2 × ÜBERSOLDADO
34-39	6 × DRON

NOTAS





GENERADOR DE MAPAS

• GENERADOR DE MAPAS DE WOLFENSTEIN

El generador de mapas de *Wolfenstein* es un sistema que te permite crear mapas aleatorios para jugar partidas rápidas y emocionantes. Existen millones de combinaciones posibles, así que cada partida será diferente. El generador usa todas las miniaturas y cartas del juego base así como las de las expansiones (*Old Blood* y *All-Stars*).

LISTA DE COMPONENTES

El generador de mapas incluye 119 cartas:

CARTAS:

18 cartas de inicio

44 cartas de pasillo

36 cartas de sala

18 cartas de jefe

3 cartas especiales para el mazo de salas

OBJETIVO DEL JUEGO

1. Eliminar a todos los enemigos para obtener la llave que abre la sala del jefe.
2. Eliminar al objetivo principal (marcado en amarillo en la carta de jefe).
3. Completar un evento (solo cuando hay dos o más fichas de evento en el mapa).

ALARMA

Cuando el marcador de peligro alcance el límite, sonará la alarma. Colocad 1 miniatura de supersoldado al lado del héroe que tenga más salud y blindaje combinados y otro junto al héroe que menos tenga. Si faltase 1 miniatura de supersoldado o más, colocad 1 panzerhund junto al héroe con más salud y blindaje combinados.

MARCADOR DE PELIGRO: 6



• CREAR EL MAPA

COLOCAR DISEÑOS

Colocad las losetas de sala, pasillo y las puertas de plástico siguiendo uno de los diseños de la siguiente página o uno creado por vosotros. Robad 1 carta de inicio y colocad las fichas y miniaturas indicadas en la sala de inicio y en el pasillo adyacente (eligiendo la orientación).

Robad 3 cartas de pasillo, 2 cartas de sala y 1 carta de jefe. Colocad cada carta boca abajo en su lugar correspondiente. Cuando abráis la puerta de esa loseta por primera vez, dad la vuelta a la carta y colocad las fichas y miniaturas como se indica. También podéis revelar y rellenar las losetas al principio de la partida.

La última sala solo se puede abrir tras haber encontrado la llave (después de haber eliminado a todos los enemigos). Los héroes ganan al completar el objetivo principal que indica la carta de jefe.

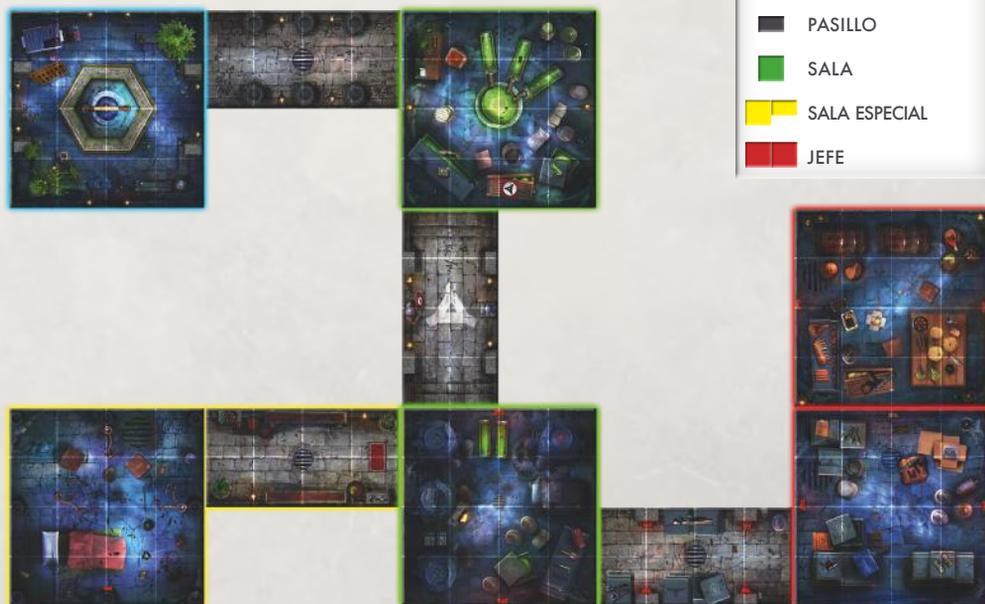


• CREAR EL MAPA



DISEÑO 1

DISEÑO 2



• GENERADOR DE MAPAS: REGLAS ADICIONALES

CARTAS ESPECIALES: ARMERÍA Y BARRACONES

La Armería y los Barracones son cartas especiales del mazo de salas. Estas cartas contienen el diseño de una sala y un pasillo separados del resto del mapa por una barricada. La Armería y los Barracones son salas adicionales, así que no es necesario eliminar a los enemigos que contengan para completar la partida.

La Armería y los Barracones se pueden añadir a cualquier sala.



Después de robar la Armería o los Barracones del mazo de salas, robad la siguiente carta del mazo y asignadla a esta sala.

Solo puede haber una sala de este tipo en el mapa. Si robáis dos cartas especiales, descartad una y robad otra carta del mazo de salas.

SALA DEL JEFE

Esta sala queda excluida de la partida y no puede ser objeto de ningún efecto hasta que se abra la puerta.

CARTA MAPA DEL CASTILLO

El jugador que robe esta carta del mazo de equipo puede descartarla y robar otra.

RUIDO

Los ataques ya no generan ruido.



CREAR UN DISEÑO DE MAPA

Si queréis crear vuestro propio mapa en lugar de utilizar los diseños predeterminados, la siguiente guía os ayudará:

1. Cread un mapa utilizando 4 losetas de sala y 3 losetas de pasillo.
2. Determinad una de las salas y un pasillo adyacente como la sala y pasillo iniciales.
3. Colocad una loseta de pasillo adicional. Conectad dos losetas de sala al pasillo. Ya tenéis la sala del jefe.

El tamaño del diseño se puede incrementar con más salas y pasillos, pero cada sala o pasillo adicional necesitará también una nueva carta para rellenar la loseta. También podéis añadir llaves (fichas de objetivo de misión) y determinar salas cerradas a las que acceder con ellas.

EVENTO ADICIONAL

Existe la posibilidad de colocar una ficha de evento adicional en cualquier sala o pasillo (excepto en la sala del jefe).

• CRÉDITOS

VERSIÓN 1.0

DIRECTOR DEL DISEÑO DE REGLAS: Jakub S. Olekszyk

DISEÑO DE REGLAS: Archon Studio

REGLAS DEL GENERADOR: Łukasz Krogulec

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Steve Hamilton

ILUSTRACIONES DE LA PORTADA DEL REGLAMENTO Y EL LIBRO DE MISIONES: Sławomir Wolicki

ARTE Y DISEÑO: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościńska

DISEÑO GRÁFICO: Anna Gut

GESTOR DEL PROYECTO: Michał Hartliński

REGLAMENTO Y REVISIÓN: Bryan Gerding

TRADUCCIÓN: Lis Díez Bourgoín

CORRECCIÓN: Antonio Recuenco Muñoz

SUPERVISIÓN DE LA PRODUCCIÓN: Michał Pawlaczyk

DIRECTOR DEL ESTUDIO: Jarosław Ewertowski

JUGADORES DE PRUEBAS Y CONSULTORES:

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

AGRADECIMIENTO ESPECIAL 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 empresa de ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda y logos relacionados son marcas o marcas registradas de ZeniMax Media Inc. o sus socios en Estados Unidos u otros países. Archon Studio y el logo de Archon Studio son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es © de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños. Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa, 8, Pila, 64-920, Polonia.

Los componentes pueden diferir de los que aparecen en las imágenes. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en Polonia.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS.

