

Wolfenstein®

EL JUEGO DE MESA



LIBRO DE MISIONES

©BSW

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

• TABLA DE CONTENIDOS

1. Primera sangre.....	3
2. ¡Dividíos!.....	4
3. Carrera contra el radar	5
4. Monta tu traje potenciador.....	6
5. ¡Hora de ponerse el traje!	7
6. Luchas internas	8
7. ¿Vae victis? ¿Gloria victis?	9
8. El traidor de Da'at Yichud	10
9. Un largo camino hasta el general von Grim	11
10. Nazidos para matar.....	12
Notas	14

• CÓMO LEER ESTE LIBRO

Cada misión empieza con una historia introductoria y continúa con los objetivos para ganar. La sección Arma 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 x PANZERHUND
4-5	2 x OFICIAL
18-19	2 x MARINE ESPACIAL
26-29	4 x SUPERSOLDADO
30	1 x ÜBERSOLDADO
34-38	6 x DRON
42-43	2 x TROPA DE DISPARO
44-45	2 x 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 ayudaros a controlarlas en combate. Siempre podéis reemplazar la miniatura indicada por otra del mismo tipo (y lo mismo con las cartas).

1. PRIMERA SANGRE

«Ha llegado tu hora, Hitler. No vamos a permitir que tu reinado de terror continúe ni darte la oportunidad de ejecutar tus malvados planes. Haremos todo lo que esté en nuestro poder para limpiar el mundo de la escoria nazi y atacaremos donde más duele: en el infame castillo Wolfenstein. ¡Corre y escóndete, que vamos a por ti!».

¡Que empiece la fiesta! Solo estáis en el vestíbulo principal. Para avanzar necesitaréis encontrar la llave y matar al oficial de esta planta.

OBJETIVOS:

1. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.
2. Recuperar la llave (ficha de objetivo de misión).
3. Matar al oficial.

ALARMA:

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

- Punto de generación nazi A:** 1 soldado
1 marine espacial
1 dron
- Punto de generación nazi B:** 1 panzerhund
- Punto de generación nazi C:** 1 supersoldado

LEYENDA

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

ENEMIGOS

1	1 × PANZERHUND
4	1 × OFICIAL
10-13	4 × SOLDADO
18-19	2 × MARINE ESPACIAL
26-27	2 × SUPERSOLDADO
34-39	6 × DRON

MARCADOR DE PELIGRO: 6 **MARCADOR DE RONDA: 12**

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI B

1

OBJETIVO DE MISIÓN

SALA DEL OFICIAL

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 llave.

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI C

PUNTO DE GENERACIÓN NAZI A

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas:

- Héroes
- 4 soldados
- 2 marines espaciales
- 2 supersoldados
- 1 panzerhund
- 1 oficial
- 6 drones

2. ¡DIVIDIÓS!

Ante vosotros se alza una puerta reforzada, pero no tenéis tiempo para intentar hacerla saltar por los aires. Además, si lo hiciérais llegarían nazis de todas partes. Al observar la puerta os dais cuenta de que solo se puede abrir activando varias palancas simultáneamente. Vais a necesitar separaros para encontrar las palancas y abrir la puerta.

OBJETIVOS:

1. No perder a ningún héroe.
2. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.
3. Tener 4 miniaturas de héroe sobre 4 fichas de objetivo de misión al mismo tiempo.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma. Todos los héroes (excepto Max Hass) deben elegir una de sus armas y descartar el resto. Esto incluye el equipo vinculado a dichas armas. Antes de descartar las armas, distribuid el botín de los enemigos que hayáis matado hasta que ha sonado la alarma.

MARCADOR DE PELIGRO: **6**

MARCADOR DE RONDA: **14**

OBJETIVO DE MISIÓN A

OBJETIVO DE MISIÓN B

OBJETIVO DE MISIÓN C

OBJETIVO DE MISIÓN D



Para jugar a esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- 1 panzerhund
- 3 oficiales

LEYENDA

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

ENEMIGOS

- 1-2** 2 × PANZERHUND
- 4-7** 4 × OFICIAL
- 10-12** 3 × SOLDADO
- 18** 1 × MARINE ESPACIAL
- 26-27** 2 × SUPERSOLDADO
- 34** 1 × DRON

↓
PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES

3. CARRERA CONTRA EL RADAR

¡Los pasillos están llenos de drones! Para llegar al otro lado vais a tener que despejar el área. Por desgracia, un dron con radar os persigue, así que daos prisa o vuestra misión acabará antes de empezar.

Al final del turno de cada jugador la ficha de objetivo de misión se mueve 1 casilla hacia la derecha. Los héroes no pueden pisar o atravesar la ficha. Si esta se moviese a la casilla ocupada por un héroe, habréis fallado la misión.

Moved la ficha una casilla hacia la izquierda cada vez que generéis una miniatura nazi por indicación de una carta de evento.

OBJETIVOS:

1. Eliminar todas las miniaturas nazis antes de que la ficha alcance el borde derecho del mapa.
2. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.

ALARMA:

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

Punto de generación nazi A: 1 soldado

Punto de generación nazi B: 1 soldado

Punto de generación nazi C: 1 supersoldado

Héroes recomendados: Anya Oliwa y Bombate (por su velocidad).

MARCADOR DE PELIGRO: 5

DURANTE ESTA MISIÓN NO HAY MARCADOR DE RONDA.

Para jugar esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- 1 marine espacial
- 1 supersoldado



LEYENDA

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

ENEMIGOS

- 4** 1 × OFICIAL
- 10-11** 2 × SOLDADO
- 18-20** 3 × MARINE ESPACIAL
- 26-28** 3 × SUPERSOLDADO
- 34-36** 3 × DRON

4. MONTA TU TRAJE POTENCIADOR

«Hablando» con algunos soldados nazis habéis descubierto que varias salas del castillo están siendo utilizadas como laboratorios científicos. Y no solo eso. Uno de los nazis ha sido tan amable de «ofrecer» información adicional sobre un traje potenciador que podría resultar muy útil para infiltrarse en el castillo. Tenéis la ubicación de dos salas que contienen las partes. ¡Pero cuidado! ¡Los nazis se han vuelto más cautelosos y saben que algo está pasando en el castillo Wolfenstein!

OBJETIVOS:

1. Recuperar las fichas de objetivo A y B y depositarlas en la ficha de objetivo C.
2. Matar a todos los enemigos en la sala con la ficha de objetivo C.
3. No alertar a vuestros enemigos.
4. Completar al menos una misión marcada con una ficha de evento.

Despejar una barricada hará retroceder el marcador de peligro un punto. Este efecto solo se aplica a la primera ficha de barricada que despejéis.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y habréis fallado la misión.

Héroes recomendados: Anya Oliwa y Klaus Kreuz (para manipular el marcador de peligro) y B. J. Blazkowicz (su arma principal despeja barricadas).

MARCADOR DE PELIGRO: 6

MARCADOR DE RONDA: 10

LEYENDA

-  GENERACIÓN DE HÉROES
-  COFRE
-  OBJETIVO DE MISIÓN
-  EVENTO
-  PASADIZO SECRETO
-  PUERTA
-  BARRICADA

ENEMIGOS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
10-11	2 × SOLDADO
18-20	3 × MARINE ESPACIAL
26	1 × SUPERSOLDADO
34-36	3 × DRON



5. ¡HORA DE PONERSE EL TRAJE!

El traje potenciador os va a ser de ayuda, porque se acerca una misión complicada. Para continuar tendréis que acceder a una sala muy protegida en el ala septentrional del castillo y ser capaces de franquear la puerta. Pero esta vez va a ser más complicado porque la puerta se abre y cierra mediante un mecanismo temporizado. Es hora de hacerlos con relojes y sincronizarlos.

OBJETIVOS:

1. Colocar una miniatura de héroe sobre la ficha de objetivo de misión A cuando el marcador de peligro esté en un número par. Los demás héroes deben estar presentes en la misma sala.
 2. No perder a ningún héroe.
 3. No alertar a vuestros enemigos.
- Una vez durante la misión, el jugador activo puede elegir a un héroe para que reciba una ficha de traje potenciador. Cuando un héroe con la ficha de traje potenciador sea el blanco de un ataque exitoso, en lugar de recibir daño descarta la ficha.

ALARMA:

Si el marcador de peligro alcanza el límite, sonará la alarma y habréis fallado la misión.

Héroes recomendados: Anya Oliwa y Klaus Kreutz (para manipular el marcador de peligro) y B. J. Blazkowicz (su arma principal despeja barricadas).

MARCADOR DE PELIGRO: 6

MARCADOR DE RONDA: 10

OBJETIVO DE MISIÓN A ←

→ **PASADIZO B**

PASADIZO A ↑

↓ **PASADIZO B**

PUNTO DE GENERACIÓN DE HÉROES ←

ENEMIGOS

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICIAL
10-11	2 × SOLDADO
18	1 × MARINE ESPACIAL
26	1 × SUPERSOLDADO
34-37	4 × DRON
42-43	2 × TROPA DE DISPARO
44-45	2 × TROPA LANZACOHETES

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- OBJETIVO DE MISIÓN
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA
- BARRICADA

Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas nazis:

- 2 tropas de disparo
- 2 tropas lanzacohetes

6. LUCHAS INTERNAS

¡Estáis muy cerca! Pronto llegaréis al despacho del profesor Solomon Bevlí. Allí encontraréis su laboratorio y con suerte podréis poner fin a sus delirantes experimentos. Pero al decidir los pormenores de la misión se han producido disputas internas y ahora los dos grupos os negáis a trabajar juntos. ¡Ni siquiera queréis estar en la misma habitación! Desde luego, habéis elegido el mejor momento para comportaros como niños. Incluso Max parece razonable comparado con vosotros. En fin, no queda más remedio que hacerlo a vuestra manera...

OBJETIVOS:

1. Derrotar a todos los enemigos en la sala del oficial.

Al comienzo de la partida, los jugadores deben dividirse en dos grupos de dos héroes cada uno. Durante la misión, ningún miembro de un grupo puede estar en la misma sala o pasillo que un miembro del otro grupo (los grupos aparecen en diferentes puntos de generación de héroes). Si esto llegase a ocurrir, la misión fracasará.

Los grupos no pueden interactuar de ninguna manera (por ejemplo, usando habilidades sobre miembros del otro grupo o dando equipo, armas o munición). Al matar a un enemigo o completar un evento, solo el grupo del héroe activo recibe el botín común. Las cartas que afecten a todos los jugadores solo se aplican al grupo del héroe activo.

ALARMA:

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

Punto de generación nazi A: 1 supersoldado

Punto de generación nazi B: 1 supersoldado
1 übersoldado

Héroes recomendados: B.J. Blazkowicz (su arma principal despeja barricadas).

MARCADOR DE PELIGRO: 6

DURANTE ESTA MISIÓN NO HAY MARCADOR DE RONDA.

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- GENERACIÓN DE NAZIS
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA
- BARRICADA

ENEMIGOS

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFICIAL
10-13	4 x SOLDADO
18-20	3 x MARINE ESPECIAL
26-28	3 x SUPERSOLDADO
30-33	4 x ÜBERSOLDADO
34-38	5 x DRON
42-43	2 x TROPA DE DISPARO
44-45	2 x TROPA LANZACOHETES



Para jugar esta misión, montad las siguientes miniaturas nazis:

- 1 supersoldado
- 4 übersoldados

7. ¿VAE VICTIS? ¿GLORIA VICTIS?

Vale, vuestro berrinche se ha acabado justo a tiempo. Habéis encontrado el despacho del profesor Bevli, pero para llegar a él hace falta desactivar el sistema de seguridad de toda la planta y activar la alarma en otra parte para engañar a los supersoldados.

OBJETIVOS:

1. Recuperar las cuatro fichas de misión en el orden correcto (D, C, B y A).
Tras recuperar la ficha D aparece 1 soldado en el punto de generación nazi A.
Tras recuperar la ficha C aparece 1 soldado en el punto de generación nazi B.
Tras recuperar la ficha B aparece 1 marine espacial en el punto de generación nazi A.
2. Dar la alarma.
3. No perder a ningún héroe.
4. Conseguir que todos los héroes entren en la sala marcada.

ALARMA:

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

- Punto de generación nazi A:** 1 supersoldado
- Punto de generación nazi B:** 1 supersoldado
- Punto de generación nazi C:** 1 supersoldado
- Punto de generación nazi D:** 1 supersoldado

Héroes recomendados: Anya Oliwa y Bombate (por su velocidad).

MARCADOR DE PELIGRO: 6

MARCADOR DE RONDA: 20

SALA MARCADA

Todos los héroes deben entrar en esta sala para completar la misión.



8. EL TRAIADOR DE DA'AT YICHUD

Es hora de conocer al profesor Solomon Bevli... y no, no tenéis cita con él. Eliminar a este traidor os dejará un paso más cerca del mismísimo Führer. Por desgracia, no será tarea fácil. En la última misión descubristeis un ácido que, según Set, debería neutralizar las extremidades mecánicas de Bevli. No obstante, su composición es inestable e incluso una gota de sangre podría neutralizar sus efectos si entra en contacto con él. Esto quiere decir que alguien herido no debería usarlo contra el profesor.

Al comienzo de la partida, elegid el héroe que va a recibir la ficha de objetivo de misión. Esta ficha se puede intercambiar con otros héroes como si fuera equipo. Solo un héroe con la vida intacta y en posesión de la ficha puede matar al profesor Bevli.

Si lo mata otro héroe, Bevli se vuelve a levantar, se sacude el polvo y murmura algo sobre vuestra mala educación. Después, el profesor recupera la mitad de su vida y su blindaje.

OBJETIVOS:

1. Matar al profesor Solomon Bevli.

ALARMA:

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

Punto de generación nazi A: 1 supersoldado

Punto de generación nazi B: 1 supersoldado

Punto de generación nazi C: 1 supersoldado

Héroes recomendados: Anya Oliwa y Set Roth (sus habilidades os pueden resultar útiles).

MARCADOR DE PELIGRO: 6

DURANTE ESTA MISIÓN NO HAY MARCADOR DE RONDA.

ENEMIGOS

- 1-2 2 x PANZERHUND
- 18-21 4 x MARINE ESPACIAL
- 26-28 3 x SUPERSOLDADO
- 30-32 3 x ÜBERSOLDADO
- 34 1 x DRON
- 42-43 2 x TROPA DE DISPARO
- 44-45 2 x TROPA LANZACOHETES

LEYENDA

- GENERACIÓN DE HÉROES
- COFRE
- GENERACIÓN DE NAZIS
- EVENTO
- PASADIZO SECRETO
- PUERTA

PASADIZO B ←

PASADIZO A ←



→ PASADIZO A

26 PUNTO DE GENERACIÓN NAZI A

27 PUNTO DE GENERACIÓN NAZI B

→ PASADIZO B



Para jugar esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- Profesor Solomon Bevli
- 1 maríne espacial



← PROF. BEVLI

↑ PUNTO DE GENERACIÓN NAZI C

PUNTOS DE GENERACIÓN DE HÉROES:

- A ←
- B ←
- C ←
- D ←



9. UN LARGO CAMINO HASTA EL GENERAL VON GRIM

A estas alturas el castillo entero sabe de vuestra presencia. La alarma resuena por los pasillos y cada vez aparecen más soldados. Lo único que consigue levantaros la moral y mantener vuestra determinación es pensar en lo lejos que habéis llegado. Gracias a los documentos que habéis conseguido en el despacho del profesor Bevli, sabéis dónde se encuentra la mano derecha de Hitler: el general Oscar von Grim. Matarlo hará que el Tercer Reich entre en pánico y que acabar con el Führer sea algo más que una utopía.

OBJETIVOS:

1. Matar al general Oscar von Grim.

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

Héroes recomendados: B. J. Blazkowicz, Anya Oliwa (su habilidad Enfermera os puede resultar muy útil), Max Hass y Set Roth (sus habilidades A Max le encantan los juguetes e Ingeniero Da'at Yichud forman un buen combo para esta misión).

Al final del turno de cada jugador, generad un soldado y un marine espacial en todos los pasillos adyacentes a uno o varios héroes. Después, haced una tirada. Si tenéis éxito, generad 1 soldado en todos los pasillos/salas que contengan uno o varios héroes. Si falláis, generad en su lugar 1 marine espacial.

Estas miniaturas aparecen lo más cerca posible del héroe con la menor suma de salud y blindaje en la sala/pasillo. Si no hay casillas libres en esa sala/pasillo ignorad esa generación.

Durante la preparación de la partida, cada héroe recibe una ficha de objetivo de misión. Un héroe puede descartar su ficha para evitar que se genere un soldado o marine espacial. Los jugadores no pueden intercambiarse estas fichas.

DURANTE ESTA MISIÓN NO HAY MARCADOR DE RONDA.



ENEMIGOS

1	1 x PANZERHUND
4-6	3 x OFICIAL
26-27	2 x SUPERSOLDADO
30-32	3 x ÜBERSOLDADO
34-38	5 x DRON
42-43	2 x TROPA DE DISPARO
44-45	2 x TROPA LANZACOHETES

LEYENDA

	GENERACIÓN DE HÉROES
	COFRE
	PUERTA

Para jugar esta misión montad la siguiente miniatura nazi:

- General Oscar von Grim.

10. NAZIDOS PARA MATAR

Toc, toc. Hitler, ¿tienes un minutillo? Es que no estamos muy contentos con todo el tema de la invasión, la matanza de inocentes y el científico loco que tienes por aquí. A ver, sabemos que has estado muy estresado en tu trabajo, por eso nos gustaría mandarte de vacaciones... ¡vacaciones permanentes!

¡Despidete de Eva!

La sala del oficial y la sala cerrada están cerradas desde el principio y no pueden abrirse sin llave. La llave de la sala cerrada es la ficha B y la llave de la sala del oficial es la ficha C.

Esta es la última misión. Os estáis acercando a Hitler y todo el castillo sabe que estáis aquí.

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

OBJETIVOS:

1. Matar a Adolf Hitler.

Un héroe que esté adyacente a la ficha de objetivo de misión A puede gastar 1 PA para apagar el reactor magnético que alimenta el traje de Mecha-Hitler. Si el reactor está encendido, cualquier daño que inflijáis a Mecha-Hitler se deriva a su traje y no pierde puntos de salud.

¡Cuidado! Al desactivar el reactor, este se volverá a activar al final de la siguiente ronda. Utilizad el marcador de ronda para acordaros.

Héroes recomendados: Set Roth (sus drones os pueden resultar útiles), B. J. Blazkowicz.

DURANTE ESTA MISIÓN NO HAY MARCADOR DE RONDA.



10. NAZIDOS PARA MATAR

Para jugar esta misión montad las siguientes miniaturas nazis:

- Mecha-Hitler
- Adolf Hitler



NOTAS



• CRÉDITOS

VERSIÓN 1.0

DIRECTOR DEL DISEÑO DE REGLAS: Jakub S. Olekszyk

DISEÑO DE REGLAS: Archon Studio

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 Kościerska

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
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

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, Piła, 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.

