

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Légendes de Preternia



LIVRET DE RÈGLES

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Légendes de Preternia

APERÇU

Légendes de Preternia est une extension de **Masters of the Universe: Battleground**. Dans cette extension, les joueurs visitent les vastes terres de Preternia et défient un puissant Tyrantisaurus dans un tout nouveau mode de jeu : **La Chasse**. Mode qui peut être joué **en solo**, **en coopératif** ou **en semi-coopératif** ! Cette extension contient également de nouvelles pièces de terrain qui apportent encore plus de vie dans les parties compétitives ainsi que des **champs de bataille avancés** qui introduisent de nouvelles mécaniques, changeant de manière significative votre façon de vivre les Masters of the Universe: Battleground !

SOMMAIRE

1. Aperçu	p. 2	4. La Chasse	p. 9
a. Contenu.....	p. 3	a. Mise en place.....	p. 9
2. Preternia Battleground	p. 4	b. Scénarios.....	p. 9
a. La Désolation.....	p. 4	6. La chasse - Champs de bataille	p. 11
b. Terrain.....	p. 4	7. Champs de bataille standard	p. 13
3. Tyrantisaurus	p. 5	8. Champs de bataille avancés	p. 16
a. Principes de Base des Monstres.....	p. 5		
b. Activation du Monstre.....	p. 5		
c. Actions des Monstres.....	p. 6		

Version 1.0

CONTENU

FIGURINE



1 figurine de Tyrantisaurus

CARTES



1 carte personnage



1 carte objet



10 cartes comportement



2 cartes armes

TERRAIN



4 obstacles bas (pièce de 2 hexagones)

4 obstacles bas (pièce de 3 hexagones)

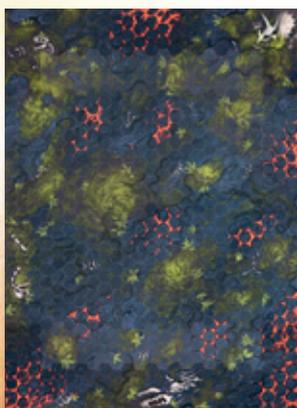


4 obstacles hauts (pièce de 4 hexagones)

4 obstacles hauts (pièce de 3 hexagones)

2 terrains fumée (pièce de 3 hexagones)

AUTRE



1 champ de bataille (La désolation)



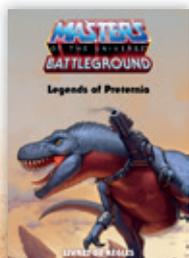
2 terrains marécage (pièce de 7 hexagones)



2 terrains fosse de lave (pièce de 3 hexagones)



2 terrains fosse de lave (pièce de 4 hexagones)



1 livret de règles



1 manuel



1 Base hexagonale



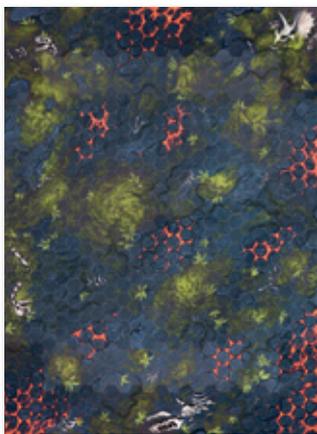
1 jeton affaiblissement

PRETERNIA BATTLEGROUND

Les pouvoirs combinés de la Clé cosmique et de la Tour centrale permettent aux héros de voyager dans le temps jusqu'à Preternia ! Preternia offre aux joueurs un nouveau champ de bataille - la désolation - ainsi que de multiples nouvelles pièces de terrain, comme des marécages et des fosses de lave, qui peuvent affecter les personnages pendant leurs combats épiques.

LA DÉSOLATION

Ce nouveau champ de bataille représente l'un des paysages les plus traîtres de tout Preternia !



TERRAIN

Cette section contient les règles pour les pièces de terrain de cette extension.

MARÉCAGE

Un marécage est un terrain difficile de 7 hexagones. Si le personnage commence une action de déplacement alors qu'il occupe un hexagone qui contient un terrain difficile, la valeur de vitesse de ce personnage (et la valeur de vitesse concentré) est réduite de deux pour le reste de cette action.



FOSSE DE LAVE

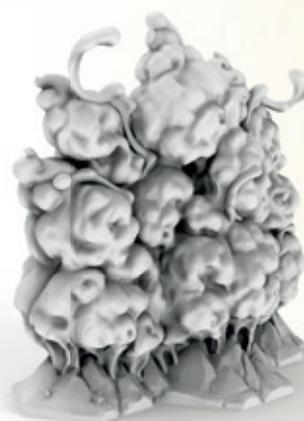
Une fosse de lave est une pièce de 3 ou 4 hexagones. Si le personnage entre dans un hexagone occupé par une fosse de lave, son déplacement s'arrête immédiatement - cet effet est déclenché pour tout type de déplacement, sauf le saut et la téléportation. Si le personnage termine tout type de déplacement (y compris le saut et la téléportation) sur un hexagone occupé par une fosse de lave, ce personnage reçoit **une** blessure. Si le personnage termine son activation sur un hexagone occupé par une fosse de lave, il reçoit également **une** blessure.

Les figurines massives ne sont pas affectées par les fosses de lave.



FUMÉE

La fumée est une pièce de 3 hexagones qui bloque la ligne de vue et fournit une couverture. Un personnage ne peut pas terminer son déplacement sur un hexagone occupé par la fumée. Cependant, au cours d'une action de déplacement, le personnage peut dépenser **deux** points de déplacement pour se déplacer de tout hexagone adjacent à une partie de fumée vers tout autre hexagone adjacent à la même partie de cette fumée.



TYRANTISAURUS

Le Tyrantisaurus, principal adversaire du mode de jeu chasse (décrit plus loin), est une figurine massive et n'appartient aux forces d'aucun joueur. Il est également classé comme un **monstre**, ce qui comporte certaines règles uniques qui sont décrites dans les sections suivantes.



PRINCIPES DE BASE DES MONSTRES

Les monstres ont leur propre carte personnage et entrent toujours sur le champ de bataille avec tout leur équipement de base.



Carte personnage du Tyrantisaurus et équipement de base.

PAQUET DE COMPORTEMENTS

Le **paquet de comportements** se compose de 10 **cartes comportement** qui sont utilisées pour contrôler les actions d'un monstre. Chaque carte comportement possède sa propre initiative, la liste des actions réalisées et un bonus optionnel.



ACTIVATION DU MONSTRE

Lors d'une phase d'activation, après que chaque joueur a révélé les cartes destin ou gloire qu'il a choisies, il pioche et révèle une seule carte du paquet de comportements du monstre. Les cartes comportement sont piochées lors de chaque phase d'activation jusqu'à ce que les deux joueurs aient réussi ou soient incapables de jouer d'autres cartes.



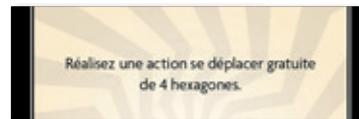
PREMIÈRE ACTIVATION DU MONSTRE

Jusqu'à ce que le monstre soit activé pour la première fois, toutes les attaques contre lui sont traitées comme des **attaques frontales**.

Comme dans les règles standard, les joueurs et le monstre deviennent **actifs** dans l'ordre des valeurs d'initiative des cartes révélées, de la plus haute à la plus basse. Les égalités entre joueurs sont résolues en faveur du premier joueur. Les égalités entre le joueur et le monstre sont résolues en faveur du joueur.



Lorsque le monstre devient actif, résolvez d'abord la section bonus de sa carte comportement révélée. Si la section bonus est vide, cette étape est ignorée.



Après la résolution du bonus, le monstre réalise toutes les actions listées sur la carte comportement choisie, de haut en bas.



Il n'y a pas de limites au nombre de fois qu'un monstre peut être activé par manche.



IMPORTANT !

Si le paquet de comportements n'a plus de cartes, créez un nouveau paquet de comportements en mélangeant à nouveau toutes les cartes utilisées.

ACTIONS DES MONSTRES

Cette section décrit toutes les actions qu'un monstre peut effectuer ainsi que les règles de visée.

CIBLES

Certaines actions réalisées par le monstre nécessitent une cible.

Par défaut, la cible du monstre est le dernier personnage activé pendant le tour en cours. Si, pour une raison quelconque, le monstre ne peut pas réaliser une action contre la cible par défaut (ou s'il n'y a pas de tel personnage), il choisit l'ennemi le plus proche à la place (en excluant les personnages hors de sa ligne de vue). S'il n'y a pas de tel ennemi, le monstre passe son action. S'il y a plus d'un ennemi à la même distance, le monstre donne la priorité à ces ennemis comme suit :

- ◆ Si ces ennemis appartiennent à des forces différentes, un personnage de la force du premier joueur est choisi.
- ◆ Si ces ennemis appartiennent à la même force, le joueur qui contrôle cette force choisit une cible au sein de sa force.

EXEMPLE



Le Tyrantisaurus réalise une action attaquer. Skeletor est le dernier personnage activé, il devrait donc être la cible. Cependant, Skeletor est en dehors de la ligne de vue du Tyrantisaurus. Le monstre est incapable d'attaquer sa cible par défaut, il attaque donc l'ennemi le plus proche à la place.



SE DÉPLACER

L'action se déplacer permet au monstre de changer de position. Le déplacement du monstre suit les règles de déplacement des figurines massives avec les exceptions suivantes :

- ◆ Cette action nécessite une cible.
- ◆ Le monstre se déplace toujours vers la cible, même si celle-ci n'est pas dans sa ligne de vue.
- ◆ Le monstre arrête de se déplacer lorsqu'il est adjacent à sa cible. Si le monstre peut se positionner dans l'angle de flanc de la cible, il le fera.
- ◆ Si le monstre ne peut pas atteindre la cible, il se déplace aussi près que possible de la cible. Si une ou plusieurs positions remplissent les critères, le joueur contrôlant la cible choisit vers laquelle de ces positions le monstre se déplace.

- ◆ Le monstre évite d'engager des personnages autres que la cible, même s'il n'a pas assez de points de déplacement pour atteindre la cible.
- ◆ Le monstre ne peut pas se déplacer au-dessus d'obstacles hauts.
- ◆ Le monstre ignore les effets des terrains difficiles et des fosses de lave.
- ◆ Le monstre ne peut pas utiliser un jeton se concentrer pour booster son action de déplacement.

L'action se déplacer d'un monstre se termine lorsque le monstre a utilisé tous ses points de déplacement ou lorsqu'il entre dans un hexagone adjacent à un ennemi.

EXEMPLE



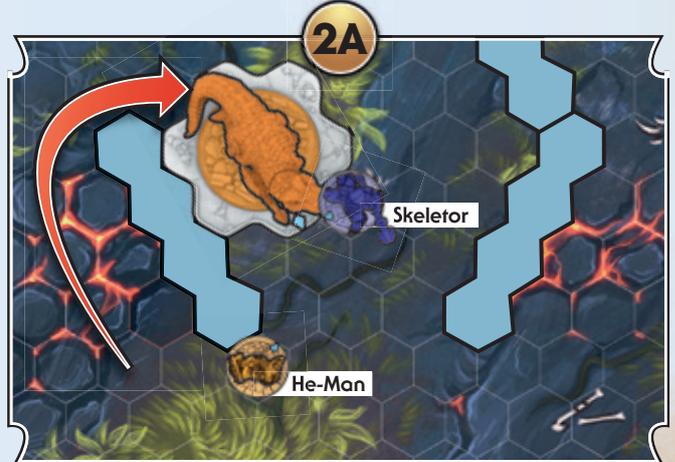
Le Tyrantisaurus tente d'effectuer une action se déplacer et Skeletor est la cible puisqu'il était le dernier personnage activé. Si le Tyrantisaurus choisit le chemin le plus court vers la cible, il termine son déplacement engagé avec He-Man.



Heureusement, il existe un chemin optionnel. En utilisant un chemin plus long, le Tyrantisaurus a réussi à atteindre Skeletor et à éviter He-Man.



Le Tyrantisaurus tente de réaliser une action se déplacer et Skeletor est la cible. Le monstre effectue son action même s'il va subir des attaques d'opportunité en conséquence.



Le Tyrantisaurus commence son déplacement engagé avec He-Man et reçoit une attaque d'opportunité. Après l'attaque, le Tyrantisaurus continue son déplacement.

ATTAQUER

Cette action permet au monstre d'attaquer sa cible. Les actions attaquer obéissent aux règles suivantes :

- ◆ Cette action nécessite une cible.
- ◆ Un monstre tente toujours d'effectuer une attaque de mêlée contre sa cible. Les attaques de mêlée réalisées par le monstre obéissent aux règles standard.
- ◆ Si le monstre ne peut pas effectuer une attaque de mêlée

contre sa cible, il réalise une attaque à distance à la place. Les attaques à distance réalisées par le monstre obéissent aux règles standard.

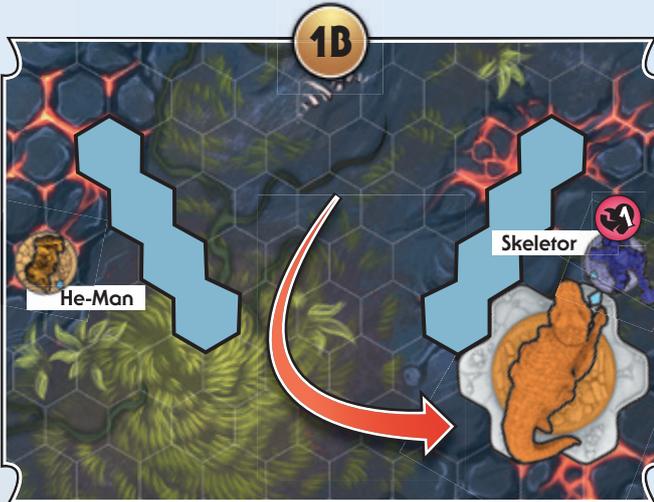
- ◆ Si le monstre ne peut pas réaliser une attaque de mêlée ou à distance contre la cible, le monstre choisit une autre cible. Le processus de choix d'une cible est décrit en détail dans la section « Cibles » à la page 6.

S'il n'y a pas de cible disponible, cette action se termine.

EXEMPLE



Le Tyrantisaurus tente de réaliser des actions se déplacer et attaquer. Skeletor est la cible.



Le Tyrantisaurus utilise le chemin le plus court possible et s'approche de Skeletor ; son action se déplacer se termine dès qu'il entre dans un hexagone adjacent à Skeletor. Le monstre réalise maintenant une action attaquer. Il est engagé avec la cible, il effectue donc une attaque de mêlée contre Skeletor.



Le Tyrantisaurus tente de réaliser une action se déplacer et une action attaquer. Skeletor est la cible.



Le Tyrantisaurus utilise le chemin le plus court possible et s'approche de Skeletor, mais il ne peut pas l'atteindre. Le monstre effectue une action attaquer. Le Tyrantisaurus n'est pas engagé avec la cible, mais celle-ci est dans sa ligne de vue et à portée de son arme, il peut donc effectuer une attaque à distance contre lui.

SE CONCENTRER

En réalisant cette action, le monstre gagne un jeton se concentrer. Placez un jeton se concentrer à côté du monstre. Si le monstre possède un jeton se concentrer, il est **concentré**. Tant que le monstre est concentré, il ne peut pas gagner un autre jeton se concentrer.

Lorsque le monstre concentré résout un test, il doit dépenser son jeton se concentrer pour augmenter le niveau du test d'un. Le jeton se concentrer doit être dépensé, même si un effet de jeu l'empêche d'affecter le niveau d'un test.

Après que le monstre a dépensé un jeton se concentrer, retirez ce jeton du champ de bataille et replacez-le dans la réserve. Le monstre n'est plus concentré.

UTILISER UNE COMPÉTENCE ACTIVE

Le monstre utilise une de ses compétences. Si la compétence nécessite une cible et que sa description ne précise pas quel personnage doit être ciblé, utilisez la cible par défaut.



Si une carte comportement ordonne au monstre d'utiliser une compétence 1, elle fait référence à la compétence supérieure de la carte personnage. Si une carte comportement ordonne au monstre d'utiliser une compétence 2, elle fait référence à la compétence inférieure de la carte personnage.

LA CHASSE

La chasse est un nouveau mode de jeu qui offre une occasion unique de défier un puissant Tyrantisaurus dans un scénario solo, coopératif ou semi-coopératif.

MISE EN PLACE

Le mode chasse suit le processus de mise en place standard à quelques exceptions notables près :

- ♦ Avant que les joueurs ne choisissent leurs zones de déploiement, placez une carte personnage et l'équipement de base du monstre choisi entre les zones de jeu des joueurs. Placez le paquet de comportements à côté.
- ♦ Après que les joueurs ont choisi leurs zones de déploiement, placez la figurine du monstre choisi à l'endroit indiqué dans la description du champ de bataille et mélangez le paquet de comportements.

SCÉNARIOS

Le mode chasse peut être joué sous forme de trois scénarios différents, chacun ayant sa propre mécanique et ses propres conditions de victoire.

SOLO

Un seul joueur rassemble ses forces pour traquer le roi de la jungle antique - le Tyrantisaurus. Contrairement aux autres scénarios, celui-ci a été conçu uniquement pour un seul joueur.

CONDITION DE VICTOIRE

Le joueur ne récupère pas de PV, pour gagner il doit assommer le monstre avant la fin de la quatrième manche. Si cela n'a pas été réalisé ou si tous les personnages du joueur ont été assommés, le joueur perd.

COOPÉRATIF

Deux joueurs combinent leur force contre la bête. Pendant ce scénario, les personnages appartenant à la force de l'autre joueur sont traités comme des alliés et non comme des ennemis.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs ne récupèrent pas de PV, pour gagner ils doivent assommer le monstre avant la fin de la quatrième manche. Dans le cadre de ce scénario, **la santé du monstre est doublée !**

Si les joueurs ne parviennent pas à atteindre leurs objectifs dans le temps donné ou si au moins l'un d'entre eux perd tous ses personnages, ils perdent tous les deux la partie.

SEMI-COOPÉRATIF

Deux forces se préparent à un combat épique, mais elles n'ont aucune idée qu'une troisième partie rôde dans les parages.

CONDITION DE VICTOIRE

Dans ce scénario, les joueurs ne peuvent gagner des PV qu'en accomplissant des missions sur leurs cartes gloire et en infligeant des blessures à un monstre. Les joueurs ne reçoivent pas de PV pour vaincre des personnages ennemis ou réclamer des jetons d'objectif. Pour les besoins de ce scénario, **la santé du monstre est doublée!**

Si un des joueurs perd tous ses personnages, son adversaire gagne la partie. Si cela ne se produit pas avant la fin de la quatrième manche, le joueur qui a accumulé le plus de PV remporte la partie.



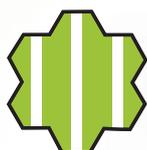
BLESSER LE MONSTRE

Dans le scénario semi-coopératif, les jetons représentant les blessures infligées au monstre doivent être placés dans des piles séparées (chacune représentant une force participant à la partie). À la fin de la partie, chaque joueur reçoit **10 PV pour chaque blessure** infligée par sa force.

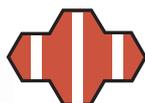
MALÉDICTION

Si le monstre subit une blessure due à une malédiction, cette blessure est traitée comme ayant été infligée par la force qui a lancé cette malédiction sur le monstre.

TERRAINS DU CHAMP DE BATAILLE :



Terrains Marécage
(pièce de 7 hexagones)



Terrains Fosse de Lave
(pièce de 4 hexagones)



Terrains Fosse de Lave
(pièce de 3 hexagones)



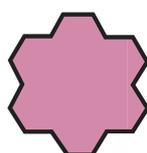
Terrains Fumée
(pièce de 3 hexagones)



Obstacles Hauts
(pièce de 4 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 4 hexagones)



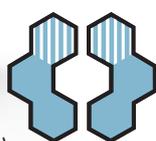
Plateforme



Colonne
(pièce de 1 hexagone)



Obstacles Hauts
(pièce de 3 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 3 hexagones)



Obstacles Bas



Échelle



Monstre



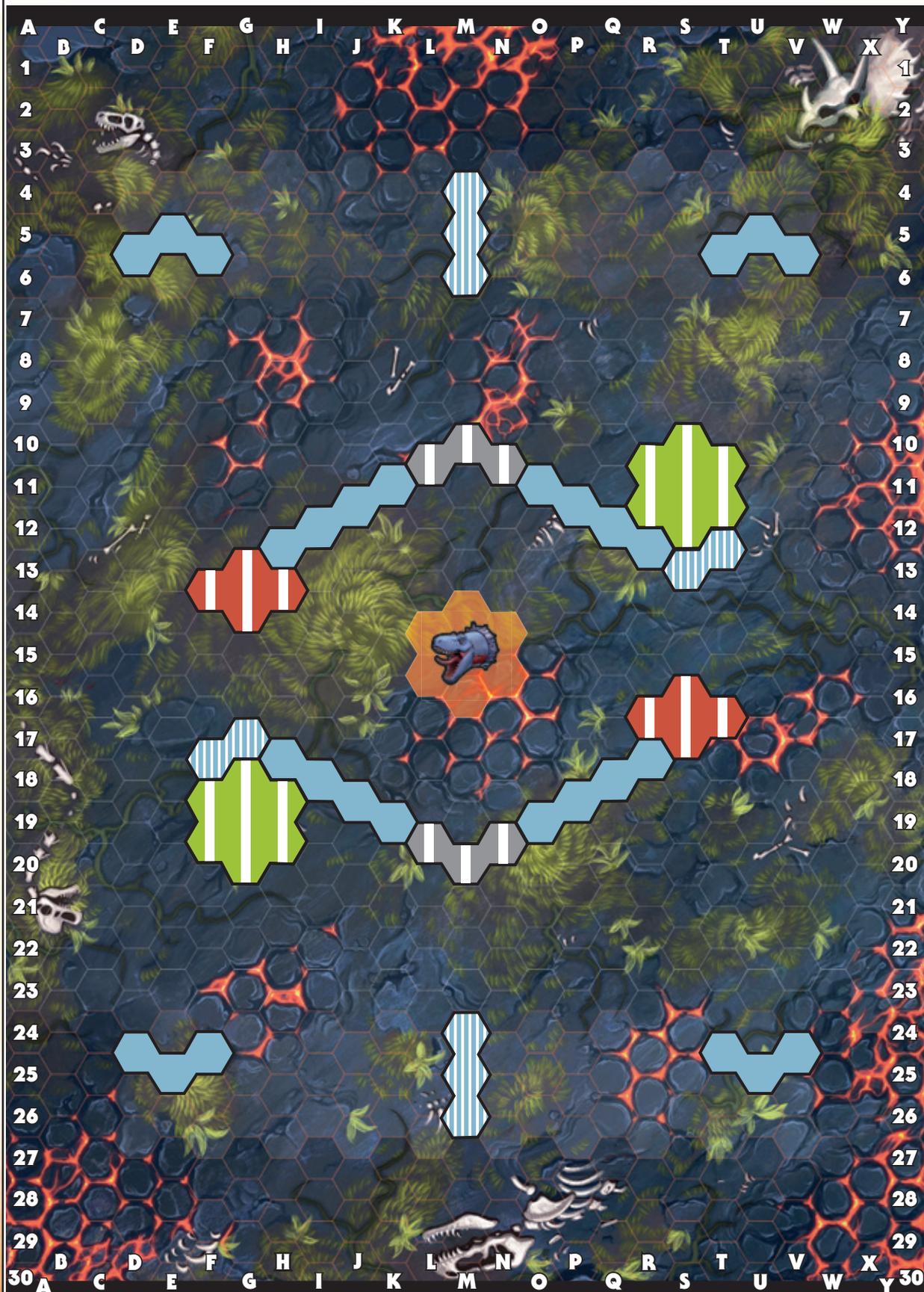
Jeton objectif



Jetons Mana

LA CHASSE - CHAMPS DE BATAILLE

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

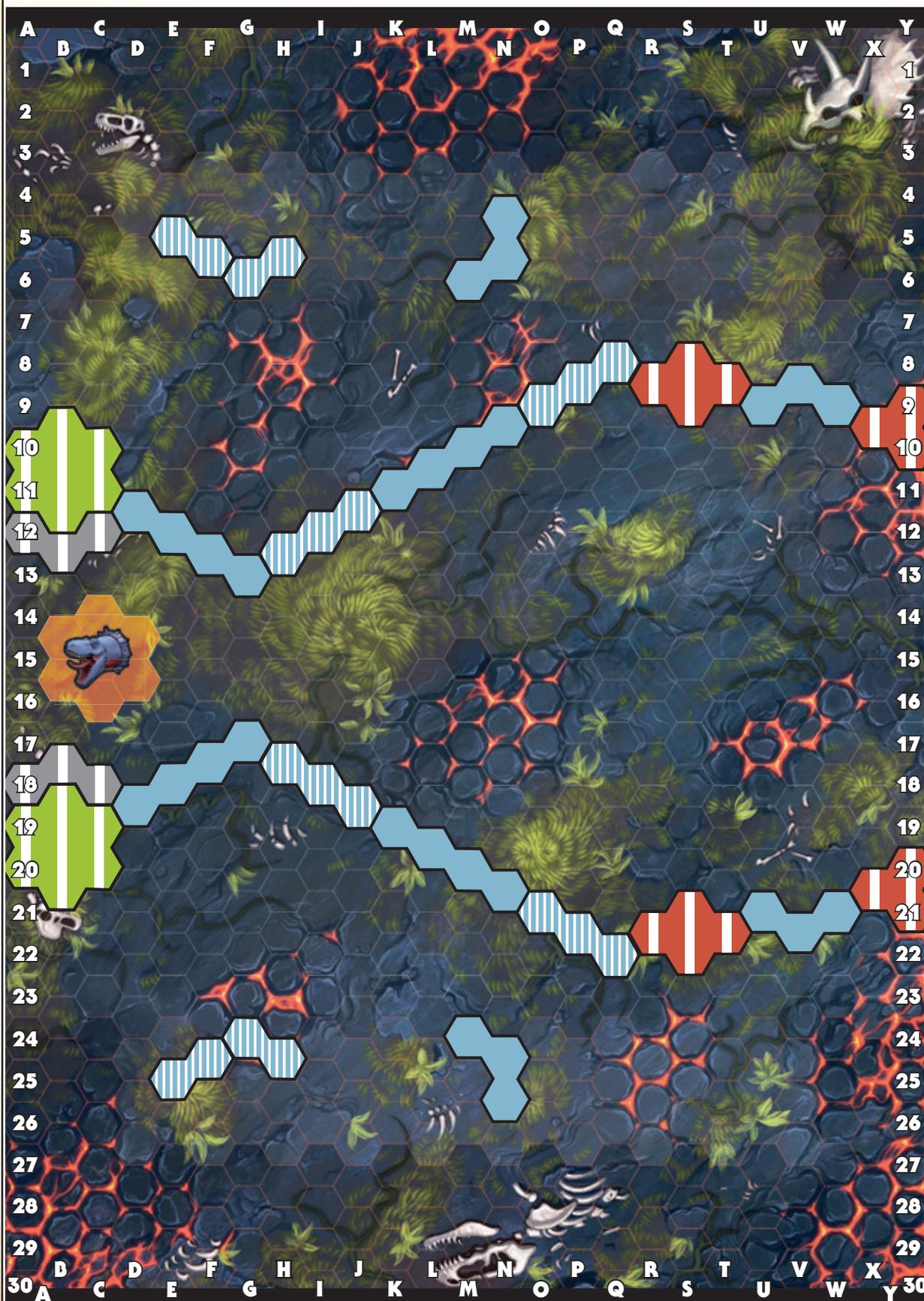


Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez le monstre sur l'hexagone M15.

LE MEILLEUR DES MONDES



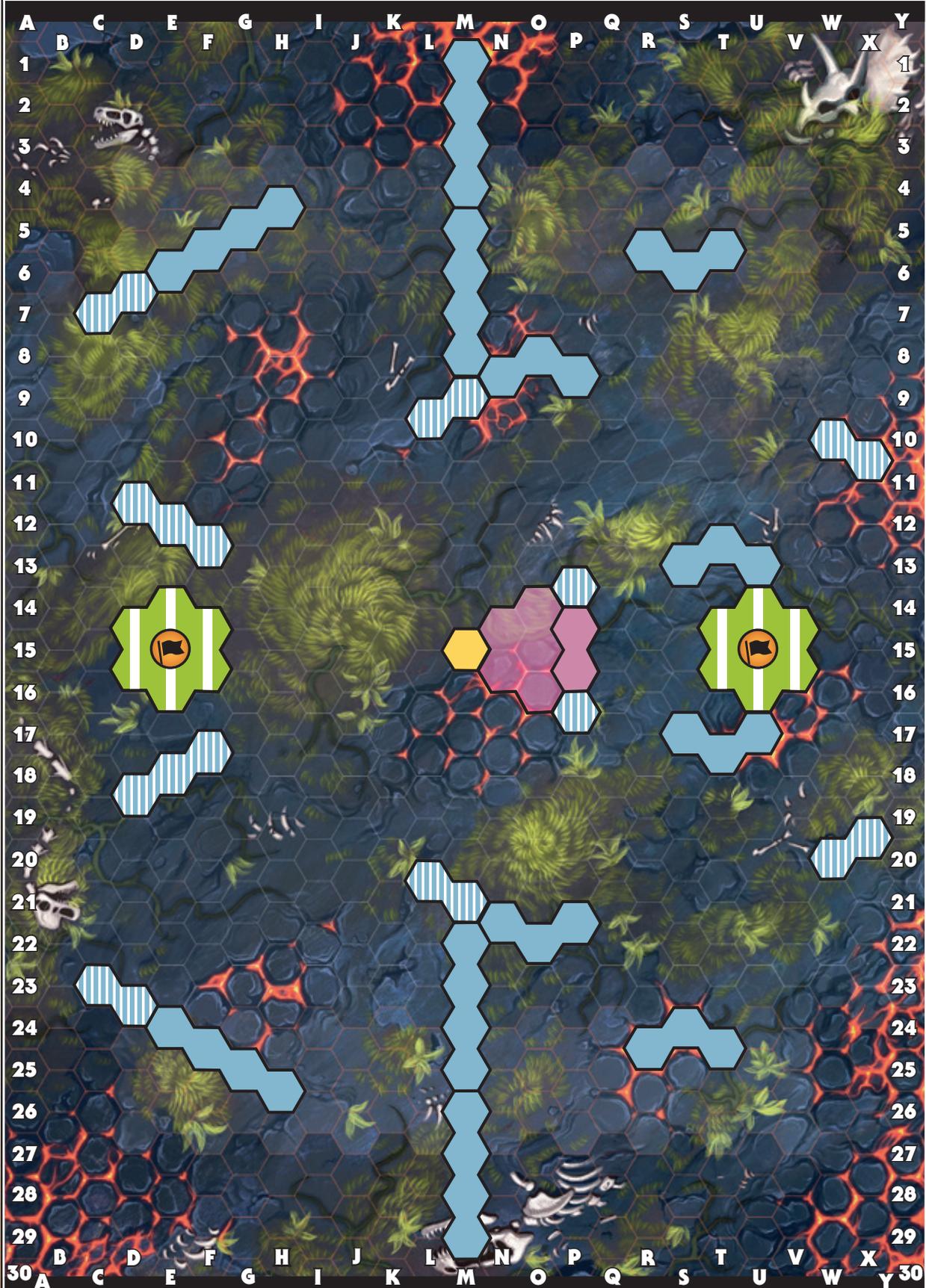
Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez le monstre sur un hexagone C15.

CHAMPS DE BATAILLE STANDARD

EAU PEU PROFONDE

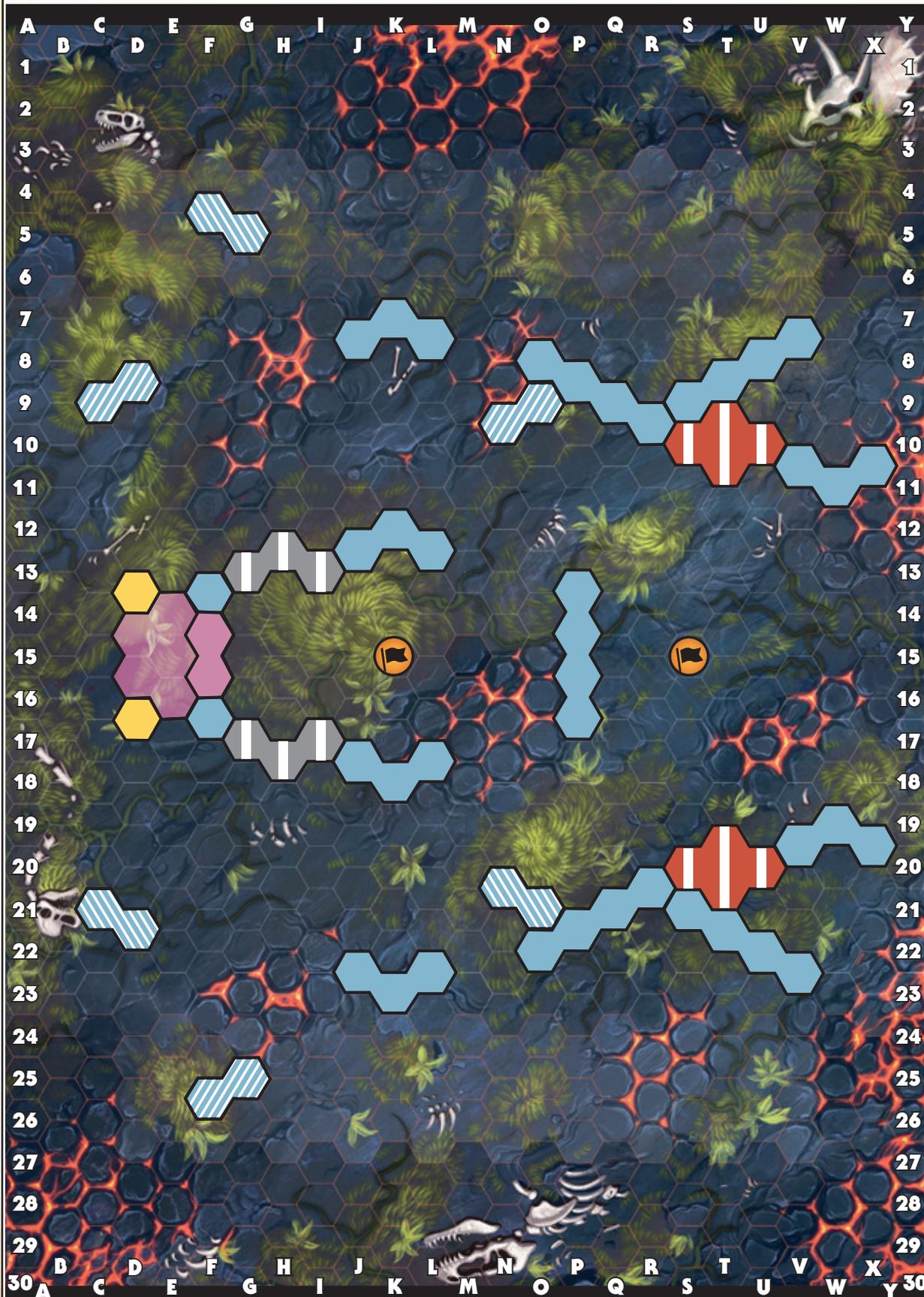


Zone de déploiement

Zone de déploiement

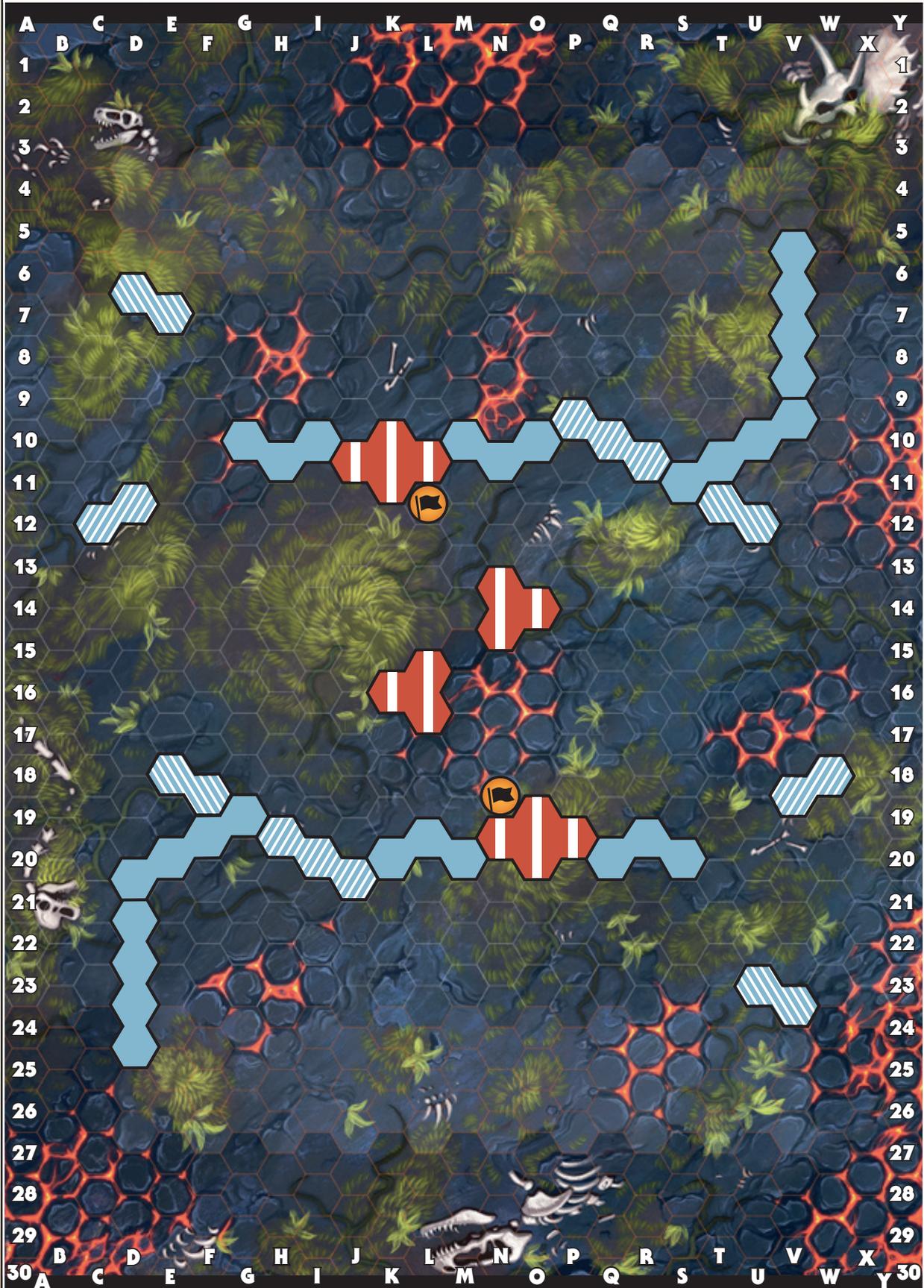
Mise en place : placez deux jetons objectif de départ sur les hexagones : E15 et U15.

SANCTUAIRE INTÉRIEUR



Mise en place : placez deux jetons objectif de départ sur les hexagones : K15 et S15.

FOSSE DE LAVE



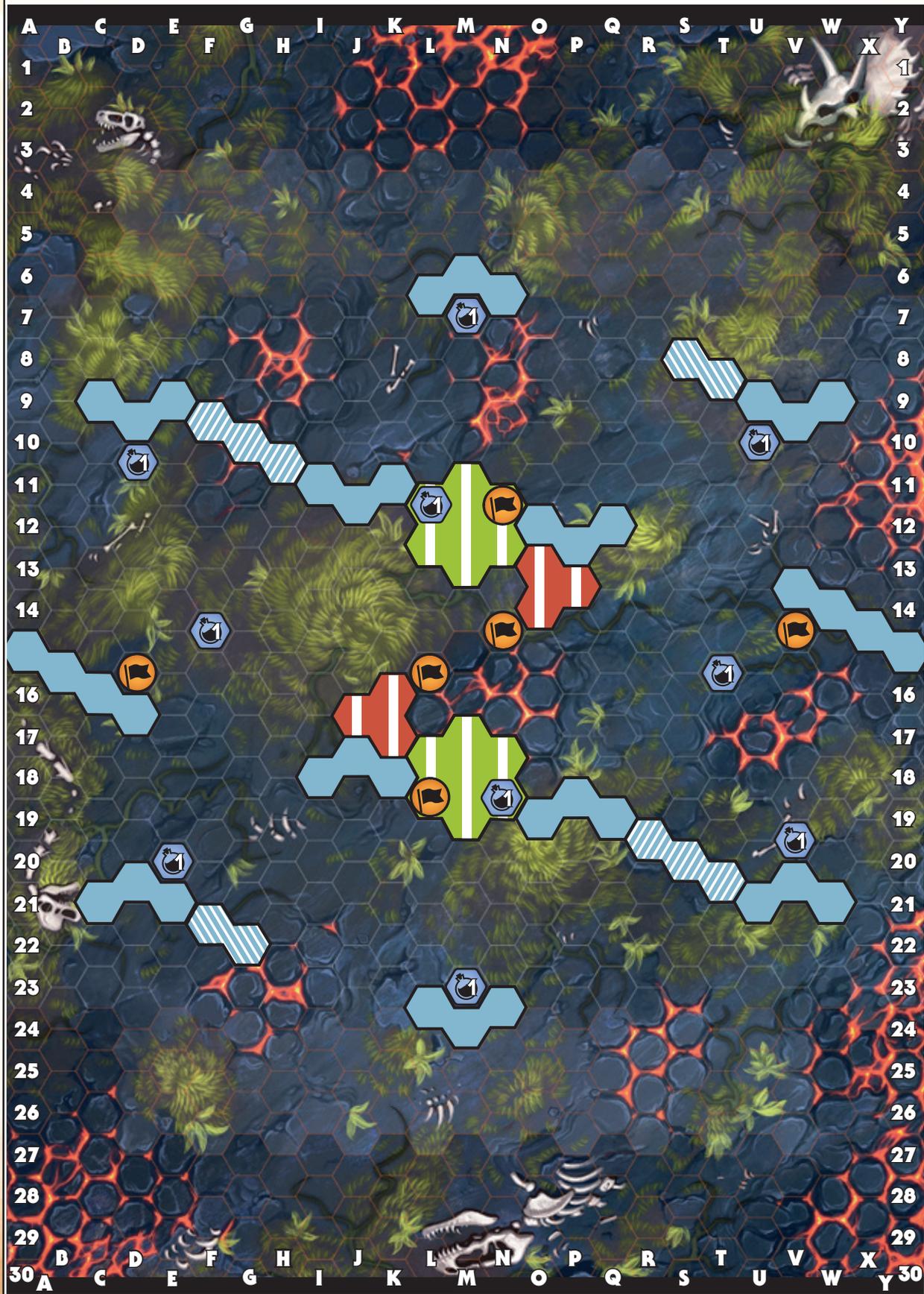
Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place : placez deux jetons objectif de départ sur les hexagones : L12 et N19.

CHAMPS DE BATAILLE AVANCÉS

APPEL AUX ARMES



Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place :

- ◆ Toutes les forces préparées pour ce scénario doivent comprendre exactement quatre personnages sans aucun équipement. Le coût total des personnages choisis ne peut pas dépasser 75.
- ◆ Répartissez les objets, les armes de mêlée, les armes à distance et les armes magiques dans quatre paquets, et placez-les à côté du champ de bataille.
- ◆ Placez six jetons objectif de départ sur des hexagones : D16, L16, L19, N15, N12 et V15. Ces jetons sont des **jetons objet**.
- ◆ Placez 10 jetons mana sur les hexagones : D11, E20, F15, L12, M7, M23, N19, T16, U10 et V20. Ces jetons sont des **jetons arme**. Ne placez pas de jetons supplémentaires sur le champ de bataille.

Réclamer des jetons :

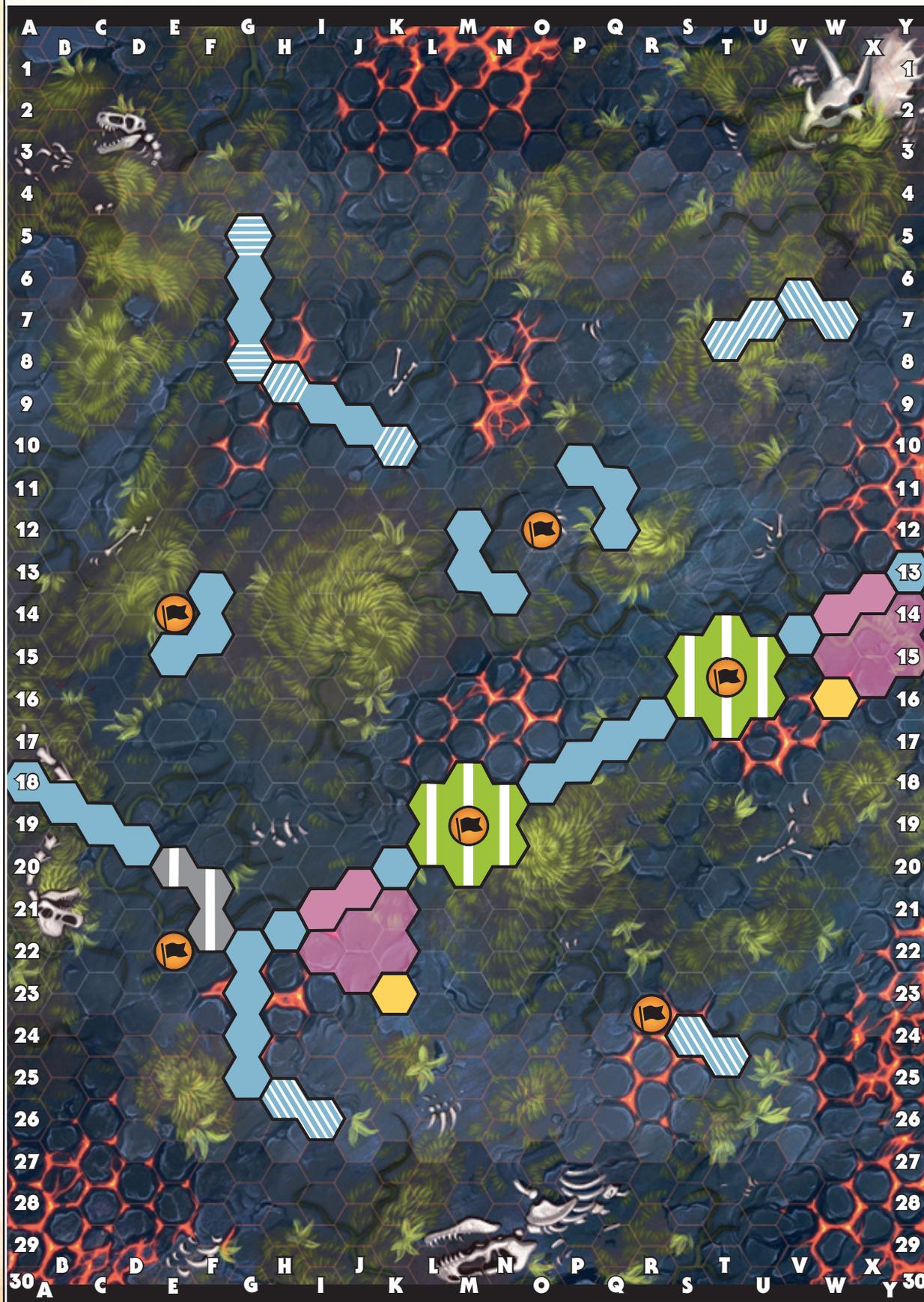
- ◆ Les jetons objet et arme peuvent être réclamés en suivant les règles de réclamation des jetons objectif.
- ◆ Pendant la phase de maintenance, les personnages réclament un jeton à la fois, en commençant par le premier joueur et en alternant entre les personnages des deux joueurs.
- ◆ Les joueurs ne reçoivent pas de PV pour avoir réclamé des jetons objet ou arme.
- ◆ Après avoir réclamé un jeton objet, les joueurs piochent trois cartes dans un paquet d'objets. Le personnage qui a réclamé le jeton équipe une de ces cartes et défausse les autres.
- ◆ Après avoir réclamé un jeton arme, les joueurs piochent trois cartes d'une même catégorie (armes de mêlée, armes à distance ou armes magiques). Le personnage qui a réclamé le jeton équipe une de ces cartes et défausse les autres.

Autres règles :

- ◆ Il n'y a pas de limites au nombre et au type d'équipement que les personnages peuvent avoir (les personnages peuvent même utiliser les armes iconiques d'autres personnages).
- ◆ Après avoir assommé un ennemi, un personnage peut équiper une pièce d'équipement de l'ennemi assommé.
- ◆ Les joueurs ne reçoivent pas de PV pour avoir assommé des ennemis.
- ◆ À la fin de la partie, chaque joueur reçoit 10 PV pour chaque objet ou arme équipé par ses personnages (y compris les personnages assommés).
- ◆ Si la description de l'arme iconique fait référence à un personnage spécifique, supposez qu'elle fait plutôt référence à son propriétaire actuel.
- ◆ Trap Jaw ne commence pas avec sa « Fixation de crochet », mais il peut utiliser la compétence « Crochet à grappin » sans celui-ci.



LE DÉFENSEUR



Zone de déploiement

Zone de déploiement

Mise en place :

- ◆ Toutes les forces préparées pour ce scénario doivent comprendre exactement quatre personnages équipés uniquement de leur équipement de base. Le coût total des personnages choisis et de leur équipement ne peut pas dépasser 80.
- ◆ Les joueurs ne préparent pas leurs propres paquets destin et gloire. Au cours de ce scénario, ils utilisent un paquet partagé de 60 cartes destin choisies au hasard.
- ◆ Lors de la préparation, les joueurs piochent 8 cartes destin, au lieu de 5 cartes destin et 2 cartes gloire.
- ◆ Répartissez les objets, les armes de mêlée, les armes à distance et les armes magiques dans quatre paquets, et placez-les à côté du champ de bataille.
- ◆ Placez six jetons objectif de départ sur le champ de bataille sur les hexagones : E14, E22, M19, O12, R24 et T16. Ne placez pas de jetons supplémentaires sur le champ de bataille.
- ◆ Les joueurs ne choisissent pas leurs zones de déploiement (celles-ci leur sont attribuées, comme indiqué sur la carte ci-dessus).

Règles spéciales :

- ◆ Les joueurs ne reçoivent pas de PV pendant ce scénario.
- ◆ Les joueurs peuvent avoir jusqu'à 10 cartes destin (au lieu de 5). Cependant, ils ne les piochent pas pendant la phase de préparation.
- ◆ À la fin de la phase de préparation, les joueurs peuvent défausser jusqu'à 3 cartes destin. Pour chaque carte défaussée, ils piochent au hasard un objet, une arme de mêlée, une arme à distance ou une arme magique et l'équipent sur un de leurs personnages. Les joueurs se défaussent tour à tour des cartes, une par une, en commençant par le premier joueur.

Règles spéciales pour le premier joueur :

- ◆ Au début de la phase de préparation (sauf la première), piochez 2 cartes destin pour chaque jeton objectif retiré du champ de bataille.
- ◆ Le premier joueur gagne la partie si sa force revendique au moins cinq jetons objectif ou assomme tous les ennemis.

Règles spéciales pour le deuxième joueur :

- ◆ Les personnages du deuxième joueur ne peuvent pas réclamer d'objectifs.
- ◆ Chaque personnage du deuxième joueur qui se trouve sur un hexagone adjacent à l'objectif peut dépenser 1 PA pour piocher 2 cartes destin. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois pour chaque jeton objectif par manche.
- ◆ Le deuxième joueur remporte la partie si, à la fin de la quatrième manche, le premier joueur n'a pas obtenu de victoire.

CRÉDITS

Conception des règles : Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczek, Kamil Białkowski

Rédacteur technique : Adam Baker

Rédaction des règles et révision : Natalia Rachowska

Relecture : Bruce Fletcher

Conception graphique : Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Illustration de la couverture de la boîte : Bartosz Winkler

Illustration et ingénierie : Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak,

Chef de projet : Jakub S. Olekszyk

Superviseur de la production : Michał Pawlaczek

Chef de studio : Jarosław Ewertowski

Consultants pour l'histoire : Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Test de jeu et conseils : Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

Masters of the Universe Classics® est une marque

déposée appartenant à Mattel.

©2022 Mattel.

Tous droits réservés

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un ® d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé dans la rue Warsztatowa 8, Piła 64-920, Pologne.

Les composants réels peuvent varier de ceux présentés. Composants imprimés fabriqués en Chine.

Figurines fabriquées en Pologne.

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel : Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.



MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Légendes de Preternia