

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Le Leggende di Preternia



REGOLAMENTO

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Le Leggende di Preternia

PANORAMICA

Le Leggende di Preternia è un'espansione di *Masters of the Universe: Battleground*. In questa espansione, i giocatori visitano le vaste terre di Preternia e sfidano un potente Tyrantisaurus in una nuovissima modalità di gioco: **La Caccia**, che può essere giocata come scenario **solitario, cooperativo** o **semi-cooperativo**! Questa espansione contiene anche nuovi elementi di terreno, che danno ancora più vita alle partite competitive, e **campi di battaglia avanzati**, che introducono nuove meccaniche, cambiando in modo significativo l'esperienza offerta da Masters of the Universe: Battleground!

SOMMARIO

1. Panoramica	p. 2	4. La Caccia	p. 9
a. Componenti.....	p. 3	a. Preparazione.....	p. 9
2. Il Campo di Battaglia di		b. Scenari.....	p. 9
Preternia	p. 4	6. La Caccia – Campi di Battaglia	p. 11
a. La Desolazione.....	p. 4	7. Campi di Battaglia Standard	p. 13
b. Terreno.....	p. 4	8. Campi di Battaglia Avanzati	p. 16
3. Tyrantisaurus	p. 5		
a. Nozioni Base sui Mostri.....	p. 5		
b. Attivazione dei Mostri...	p. 5		
c. Azioni dei Mostri.....	p. 6		

Versione 1.0

COMPONENTI

MINIATURA



1 Miniatura di Tyrantisaurus

CARTE



1 Carta Personaggio



1 Carta Oggetto



10 Carte Comportamento



2 Carte Arma

TERRENO



4 Ostacoli Bassi (elemento da 2 esagoni)

4 Ostacoli Bassi (elemento da 3 esagoni)

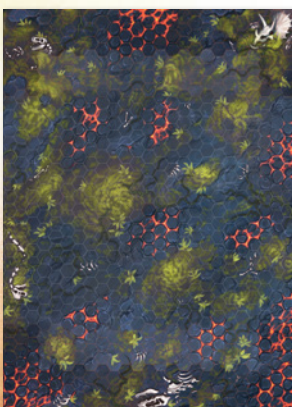


4 Ostacoli Alti (elemento da 4 esagoni)

4 Ostacoli Alti (elemento da 3 esagoni)

2 Terreni Fumo (elemento da 3 esagoni)

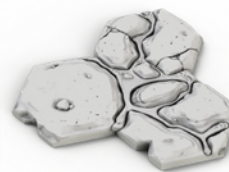
ALTRO



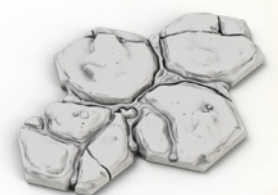
1 Campo di Battaglia (La Desolazione)



2 Terreni Palude (elemento da 7 esagoni)



2 Terreni Pozza di Lava (elemento da 3 esagoni)



2 Terreni Pozza di Lava (elemento da 4 esagoni)



1 Regolamento



1 Manuale



1 Base Esagonata



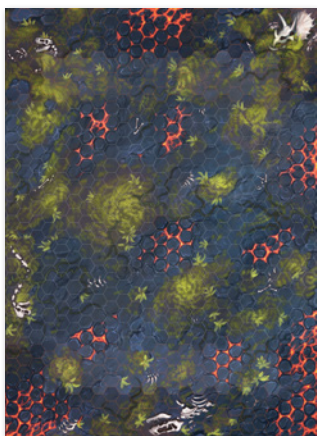
1 Gettone Depotenziamento

IL CAMPO DI BATTAGLIA DI PRETERNIA

I poteri combinati della Chiave Cosmica e della Torre Centrale consentono agli eroi di viaggiare indietro nel tempo fino a Preternia! Preternia offre ai giocatori un nuovo campo di battaglia, La Desolazione, oltre a diversi nuovi elementi di terreno, come paludi e pozze di lava, che possono influenzare i personaggi durante le loro battaglie epiche.

LA DESOLAZIONE

Il nuovo campo di battaglia rappresenta uno dei paesaggi più insidiosi di tutta Preternia!



TERRENO

Questa sezione contiene le regole per gli elementi di terreno di questa espansione.

PALUDE

Una palude è un elemento da 7 esagoni di terreno difficile. Se il personaggio inizia un'azione spostarsi mentre occupa un esagono che contiene terreno difficile, il valore di velocità di quel personaggio (e il valore di velocità focalizzata) è ridotto di 2 per il resto di quell'azione.



POZZA DI LAVA

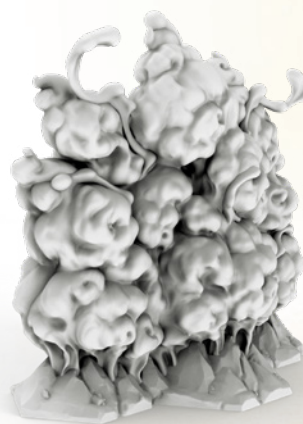
Una pozza di lava è un elemento da 3 o 4 esagoni. Se il personaggio entra in un esagono occupato da una pozza di lava, il suo movimento termina immediatamente: questo effetto è attivato da qualsiasi tipo di movimento, eccetto saltare e teletrasportarsi. Se il personaggio termina qualsiasi tipo di movimento (inclusi saltare e teletrasportarsi) in un esagono occupato da una pozza di lava, quel personaggio riceve **una** ferita. Anche se il personaggio conclude la sua attivazione su un esagono occupato da una pozza di lava, riceve **una** ferita.

Le miniature massicce non sono influenzate dalle pozze di lava.



FUMO

Il fumo è un elemento da 3 esagoni che blocca la linea di vista e fornisce copertura. Un personaggio non può terminare il suo movimento in un esagono occupato dal fumo. Tuttavia, durante un'azione spostarsi, il personaggio può spendere **2** punti movimento per spostarsi da qualsiasi esagono adiacente a una porzione di fumo a qualsiasi altro esagono adiacente alla stessa porzione di quel fumo.



TYRANTISAURUS

Tyrantisaurus, il principale avversario nella modalità di gioco La Caccia (descritta più avanti), è una miniatura massiccia e non appartiene alle armate di alcun giocatore. È anche classificato come **mostro**, che presenta alcune regole uniche descritte nelle sezioni seguenti.



NOZIONI BASE SUI MOSTRI

I mostri hanno la loro carta personaggio ed entrano sempre nel campo di battaglia con tutto il loro equipaggiamento base.



Carta personaggio ed equipaggiamento base di Tyrantisaurus.

MAZZO COMPORTEMENTO

Il **mazzo comportamento** è composto da 10 **carte comportamento**, che vengono utilizzate per controllare le azioni di un mostro. Ogni carta comportamento ha la propria iniziativa, l'elenco delle azioni eseguite e un bonus opzionale.



ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

Durante la fase attivazione, dopo che ciascun giocatore ha rivelato le carte fato o gloria che ha selezionato, pesca e rivela una singola carta dal mazzo comportamento del mostro. Le carte comportamento vengono pescate durante ogni fase attivazione, finché entrambi i giocatori non hanno passato o non sono in grado di giocare altre carte.



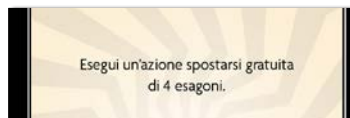
LA PRIMA ATTIVAZIONE DEL MOSTRO

Finché il mostro non viene attivato per la prima volta, tutti gli attacchi contro di esso vengono trattati come **attacchi frontali**.

Simile alle regole standard, sia i giocatori che il mostro diventano **attivi** nell'ordine dei valori di iniziativa delle carte rivelate, dal più alto al più basso. I pareggi tra i giocatori vengono risolti a favore del primo giocatore. I pareggi tra il giocatore e il mostro vengono risolti a favore del giocatore.



Quando il mostro diventa attivo, risolvi prima la sezione bonus sulla sua carta comportamento rivelata. Se la sezione bonus è vuota, questo passaggio viene saltato.



Dopo che il bonus è stato risolto, il mostro esegue tutte le azioni elencate sulla carta comportamento pescata, dall'alto verso il basso.



Non c'è limite al numero di volte che un mostro può attivarsi in ogni round.



IMPORTANTE!

Se il mazzo comportamento esaurisce le carte, crea un nuovo mazzo comportamento rimescolando tutte le carte usate.

AZIONI DEI MOSTRI

Questa sezione descrive tutte le azioni che un mostro può compiere e le regole sui bersagli.

BERSAGLI

Alcune azioni eseguite dal mostro richiedono un bersaglio. Per impostazione predefinita, il bersaglio del mostro è l'ultimo personaggio attivato durante il round corrente. Se per un qualunque motivo il mostro non può eseguire un'azione contro il bersaglio predefinito (o non esiste un tale personaggio), sceglie invece il nemico più vicino (esclusi i personaggi al di fuori della linea di vista). Se non esiste un tale nemico, il mostro salta la sua azione. Se c'è più di un nemico alla stessa distanza, il mostro dà la priorità a quei nemici come segue:

- ◆ Se quei nemici appartengono ad armate diverse, viene scelto un personaggio dell'armata del primo giocatore.
- ◆ Se quei nemici appartengono alla stessa armata, il giocatore che controlla quell'armata seleziona un bersaglio all'interno della sua armata.

ESEMPIO



Tyrantisaurus esegue un'azione attaccare. Skeletor è l'ultimo personaggio attivato, quindi dovrebbe essere il bersaglio. Tuttavia, Skeletor è al di fuori della linea di vista del Tyrantisaurus. Il mostro non è in grado di attaccare il suo bersaglio predefinito, quindi attacca invece il nemico più vicino.



SPOSTARSI

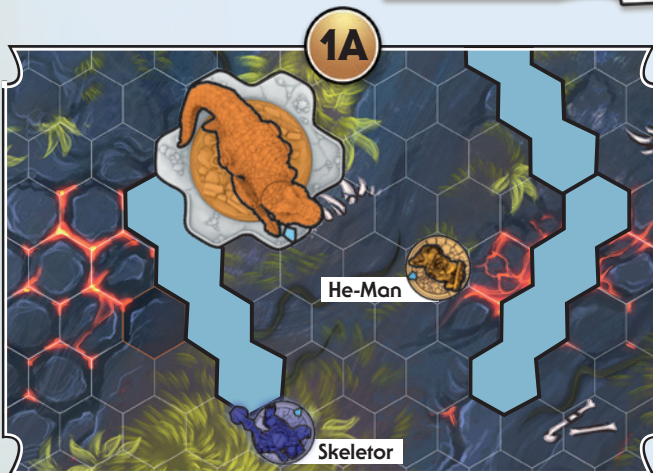
L'azione spostarsi permette al mostro di cambiare posizione. Il movimento del mostro segue le regole del movimento delle miniature massicce, con le seguenti eccezioni:

- ◆ Questa azione richiede un bersaglio.
- ◆ Il mostro si muove sempre verso il bersaglio, anche se il bersaglio non è in linea di vista.
- ◆ Il mostro smette di muoversi quando è adiacente al suo bersaglio. Se il mostro può posizionarsi nell'arco posteriore del bersaglio, lo farà.
- ◆ Se il mostro non riesce a raggiungere il bersaglio, si avvicina il più possibile a esso. Se una o più posizioni soddisfano i criteri, il giocatore che controlla il bersaglio sceglie in quale di quelle posizioni si muove il mostro.

- ◆ Il mostro evita di ingaggiare personaggi diversi dal bersaglio, anche se non ha abbastanza punti movimento per raggiungere il bersaglio.
- ◆ Il mostro non può superare ostacoli alti.
- ◆ Il mostro ignora gli effetti dei terreni difficili e delle pozze di lava.
- ◆ Il mostro non può usare un gettone focus per potenziare la sua azione di movimento.

L'azione spostarsi di un mostro termina dopo che il mostro ha utilizzato tutti i suoi punti movimento o è entrato in un esagono adiacente a un nemico.

ESEMPIO



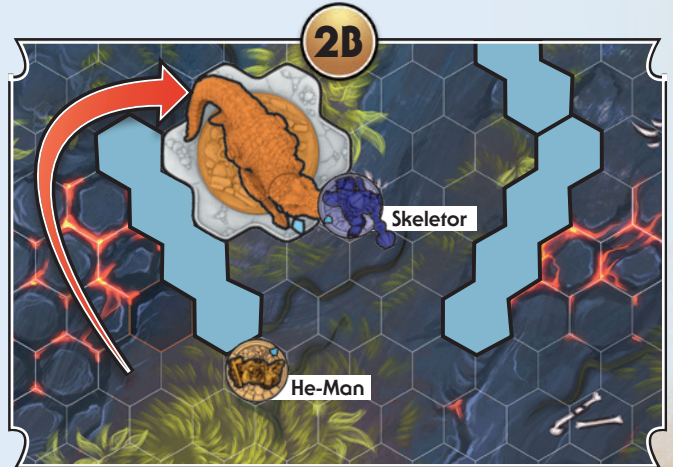
Tyrantisaurus cerca di eseguire un'azione spostarsi e Skeletor è il bersaglio, poiché è stato l'ultimo personaggio attivato. Se Tyrantisaurus sceglie il percorso più breve verso il bersaglio, termina il suo movimento ingaggiato con He-Man.



Tyrantisaurus cerca di eseguire un'azione spostarsi e Skeletor è il bersaglio. Il mostro esegue la sua azione, anche se di conseguenza subirà attacchi di opportunità.



Fortunatamente, c'è una via alternativa. Utilizzando un percorso più lungo, Tyrantisaurus è riuscito a raggiungere Skeletor ed evitare He-Man.



Tyrantisaurus inizia il suo movimento ingaggiato con He-Man e riceve un attacco di opportunità. Dopo l'attacco, Tyrantisaurus continua il suo movimento.

ATTACCARE

Questa azione permette al mostro di attaccare il suo bersaglio. Le azioni di attacco rispettano le seguenti regole:

- ◆ Questa azione richiede un bersaglio.
- ◆ Un mostro cerca sempre di eseguire un attacco in mischia contro il suo bersaglio. Gli attacchi in mischia eseguiti dal mostro seguono le regole standard.

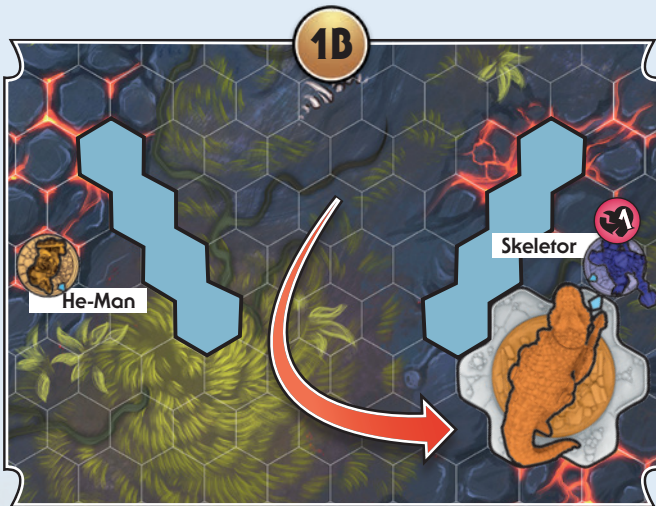
- ◆ Se il mostro non può eseguire un attacco in mischia contro il bersaglio, esegue invece un attacco a distanza. Gli attacchi a distanza eseguiti dal mostro seguono le regole standard.
- ◆ Se il mostro non può eseguire un attacco in mischia né a distanza contro il bersaglio, il mostro sceglie un bersaglio diverso. Il processo di scelta di un bersaglio è descritto in dettaglio nella sezione "Bersagli" a pagina 6.

Se non ci sono bersagli disponibili, questa azione termina.

ESEMPIO



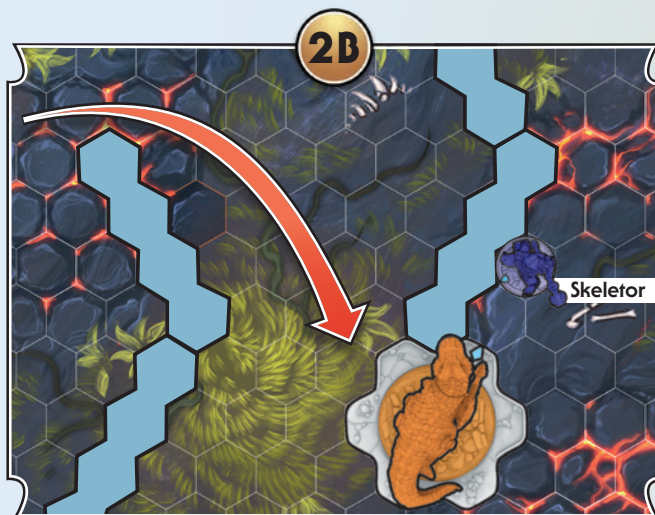
Tyrantisaurus cerca di eseguire le azioni spostarsi e attaccare. Skeletor è il bersaglio.



Tyrantisaurus usa il percorso più breve possibile e si avvicina a Skeletor; la sua azione spostarsi termina appena entra in un esagono adiacente a Skeletor. Ora il mostro esegue un'azione attaccare. È ingaggiato con il bersaglio, quindi esegue un attacco in mischia contro Skeletor.



Tyrantisaurus cerca di eseguire le azioni spostarsi e attaccare. Skeletor è il bersaglio.



Tyrantisaurus usa il percorso più breve possibile e si avvicina a Skeletor, ma non può raggiungerlo. Il mostro esegue un'azione attaccare. Tyrantisaurus non è ingaggiato con il bersaglio, ma il bersaglio è entro la sua linea di vista e la portata della sua arma, pertanto può eseguire un attacco a distanza contro di lui.

FOCALIZZARSI

Eseguendo questa azione il mostro ottiene un focus. Colloca un gettone focus accanto al mostro. Se un mostro ha un gettone focus, è **focalizzato**. Mentre il mostro è focalizzato, non può ottenere un altro gettone focus.

Quando il mostro focalizzato sta affrontando una prova, deve spendere il suo gettone focus per allargare di 1 la soglia della prova. Il gettone focus deve essere speso, anche se un effetto di gioco gli impedisce di influenzare la soglia di una prova.

Dopo che il mostro ha speso un gettone focus, rimuovi questo gettone dal campo di battaglia e rimettilo nella riserva. Il mostro non è più focalizzato.

USARE UN'ABILITÀ ATTIVA

Il mostro usa una delle sue abilità. Se l'abilità richiede un bersaglio e la sua descrizione non specifica quale personaggio dovrebbe essere preso di mira, usa un bersaglio predefinito.



Se una carta comportamento ordina al mostro di usare l'abilità 1, si riferisce all'abilità in alto sulla carta personaggio. Se una carta comportamento ordina al mostro di usare l'abilità 2, si riferisce all'abilità in basso sulla carta personaggio.

LA CACCIA

La Caccia è una nuova modalità di gioco, che offre un'opportunità unica di sfidare un potente Tyrantisaurus in uno scenario solitario, cooperativo o semi-cooperativo.

PREPARAZIONE

La modalità La Caccia segue il processo di preparazione standard, con poche eccezioni degne di nota:

- ◆ Prima che i giocatori scelgano le loro zone di schieramento, appoggia la carta personaggio e l'equipaggiamento base del mostro scelto tra le aree di gioco dei giocatori. Sistema il mazzo comportamento accanto a esso.
- ◆ Dopo che i giocatori hanno scelto le loro zone di schieramento, piazza la miniatura del mostro scelto sul punto indicato dalla descrizione del campo di battaglia e mescola il mazzo comportamento.

SCENARI

La modalità La Caccia può essere giocata in tre diversi scenari, ciascuno con le proprie meccaniche e condizioni di vittoria uniche.

SOLITARIO

Un giocatore raduna la sua armata per dare la caccia al re dell'antica giungla: Tyrantisaurus. A differenza degli altri scenari, questo è stato ideato soltanto per il solitario.

CONDIZIONE DI VITTORIA

Il giocatore non segna PV: per vincere deve mettere fuori combattimento il mostro prima del termine del quarto round. Se questo non è stato conseguito o tutti i personaggi del giocatore sono stati messi fuori combattimento, il giocatore perde.

COOPERATIVO

Due giocatori uniscono le loro armate contro la bestia. Durante questo scenario i personaggi appartenenti all'armata dell'altro giocatore vengono trattati come alleati, non come nemici.

CONDIZIONE DI VITTORIA

I giocatori non segnano PV: per vincere devono mettere fuori combattimento il mostro prima del termine del quarto round. Ai fini di questo scenario, **la salute del mostro è raddoppiata!**

Se i giocatori non riescono a raggiungere il loro obiettivo nel tempo dato o almeno uno di loro perde tutti i personaggi, entrambi perdono la partita.

SEMI-COOPERATIVO

Due armate si stanno preparando per un combattimento epico, ma non hanno idea che una terza forza sia in agguato.

CONDIZIONE DI VITTORIA

In questo scenario, i giocatori possono segnare PV solo completando le missioni sulle loro carte gloria e infliggendo ferite a un mostro. I giocatori non segnano alcun PV per aver sconfitto personaggi nemici o rivendicando gettoni obiettivo. Ai fini di questo scenario, **la salute del mostro è raddoppiata!**

Se uno dei giocatori perde tutti i personaggi, il suo avversario vince la partita. Se ciò non avviene prima del termine del quarto round, il giocatore che segna più PV vince la partita.



FERIRE IL MOSTRO

Nello scenario semi-cooperativo i gettoni che rappresentano le ferite inflitte al mostro devono essere sistemati in pile separate (ognuna delle quali rappresenta un'armata che partecipa alla partita). Alla fine della partita ogni giocatore riceve **10 PV per ogni ferita** inflitta dalla propria armata.

MALEDIZIONE

Se il mostro subisce una ferita da una maledizione, questa ferita viene considerata come inflitta dall'armata che ha messo quella maledizione sul mostro.

TERRENO DEL CAMPO DI BATTAGLIA



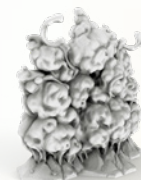
Terreni Palude
(elemento da 7 esagoni)



Terreni Pozza di Lava
(elemento da 4 esagoni)



Terreni Pozza di Lava
(elemento da 3 esagoni)



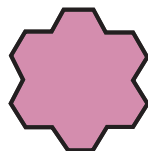
Terreni Fumo
(elemento da 3 esagoni)



Ostacoli Alti
(elemento da 4 esagoni)



Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 4 esagoni)



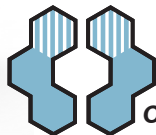
Piattaforma



Colonna
(elemento da 1 esagono)



Ostacoli Alti
(elemento da 3 esagoni)



Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 3 esagoni)



Ostacolo Basso



Scala



Mostro



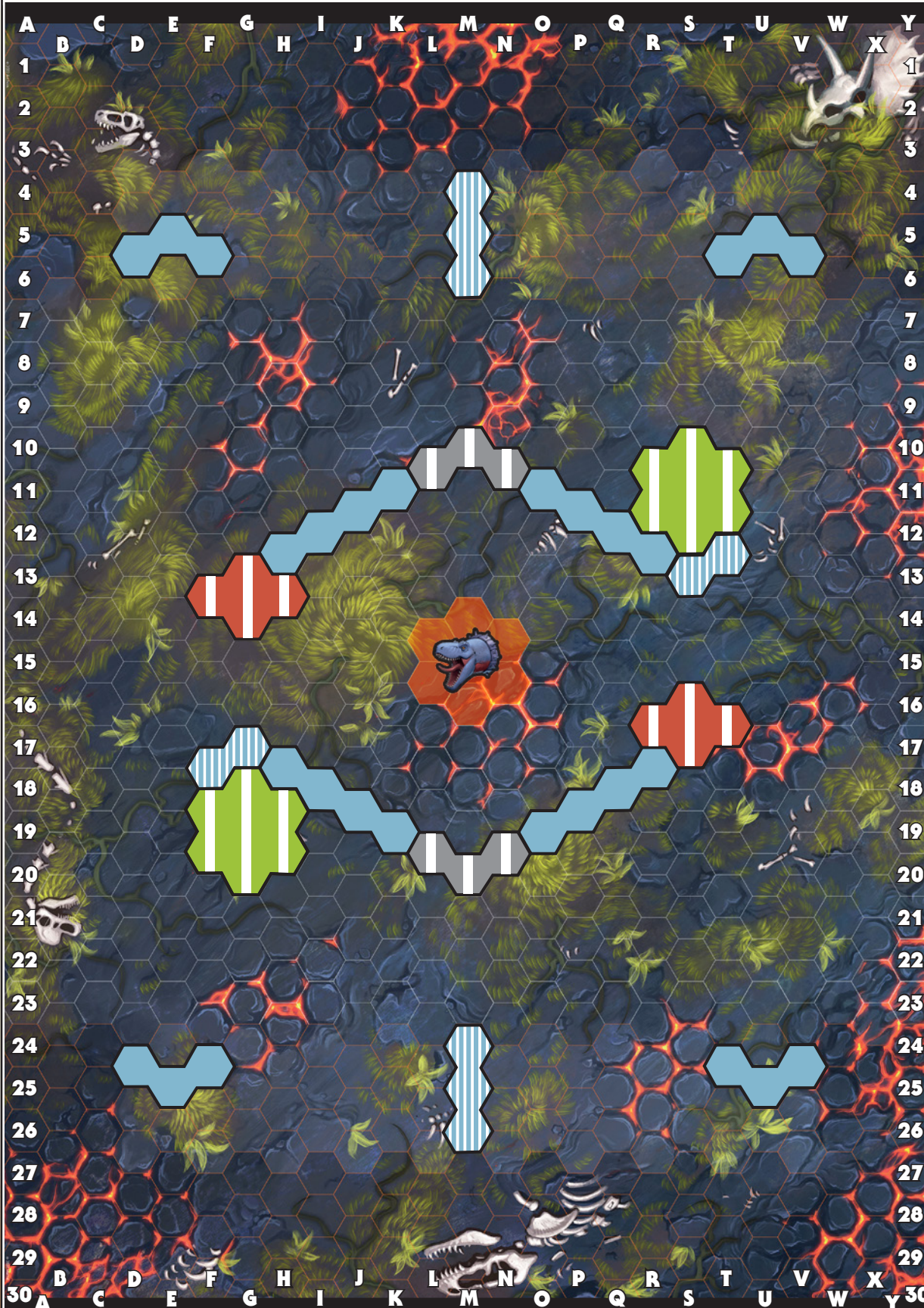
Gettone Obiettivo



Gettoni Mana

LA CACCIA - CAMPI DI BATTAGLIA

BENVENUTO NELLA GIUNGLA

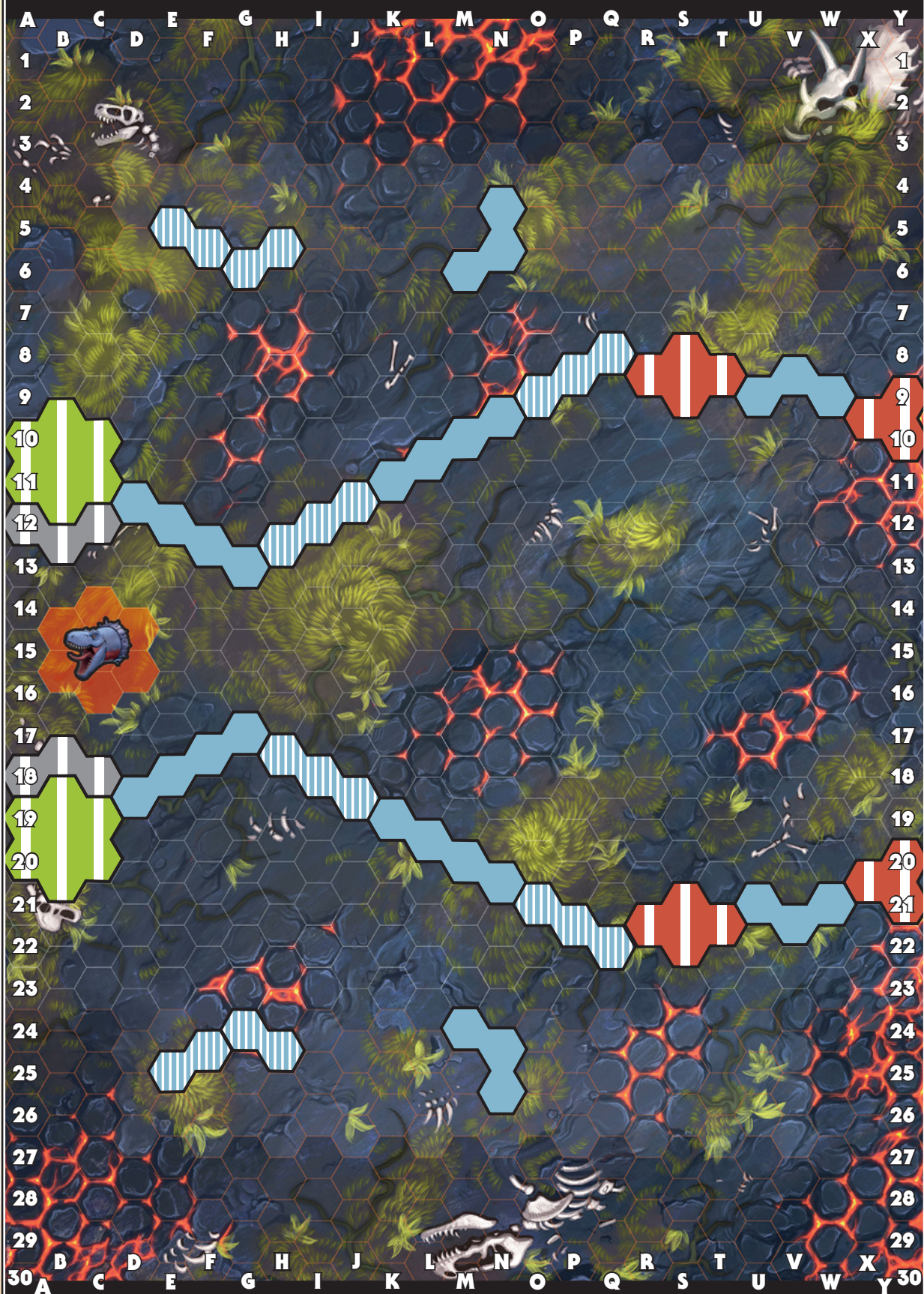


Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Piazza il mostro sull'esagono M15.

NUOVO MONDO



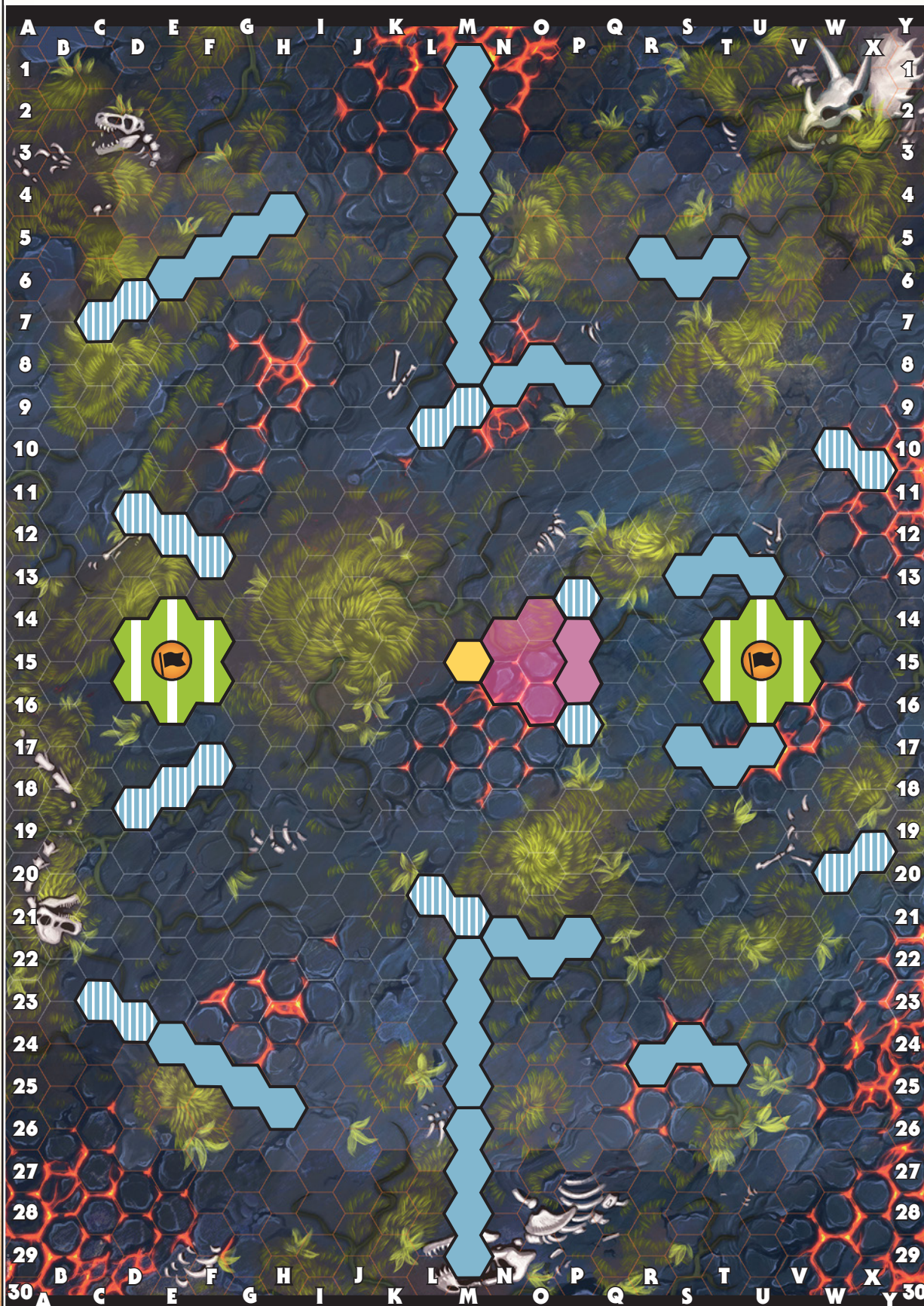
Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Piazza il mostro sull'esagono C15.

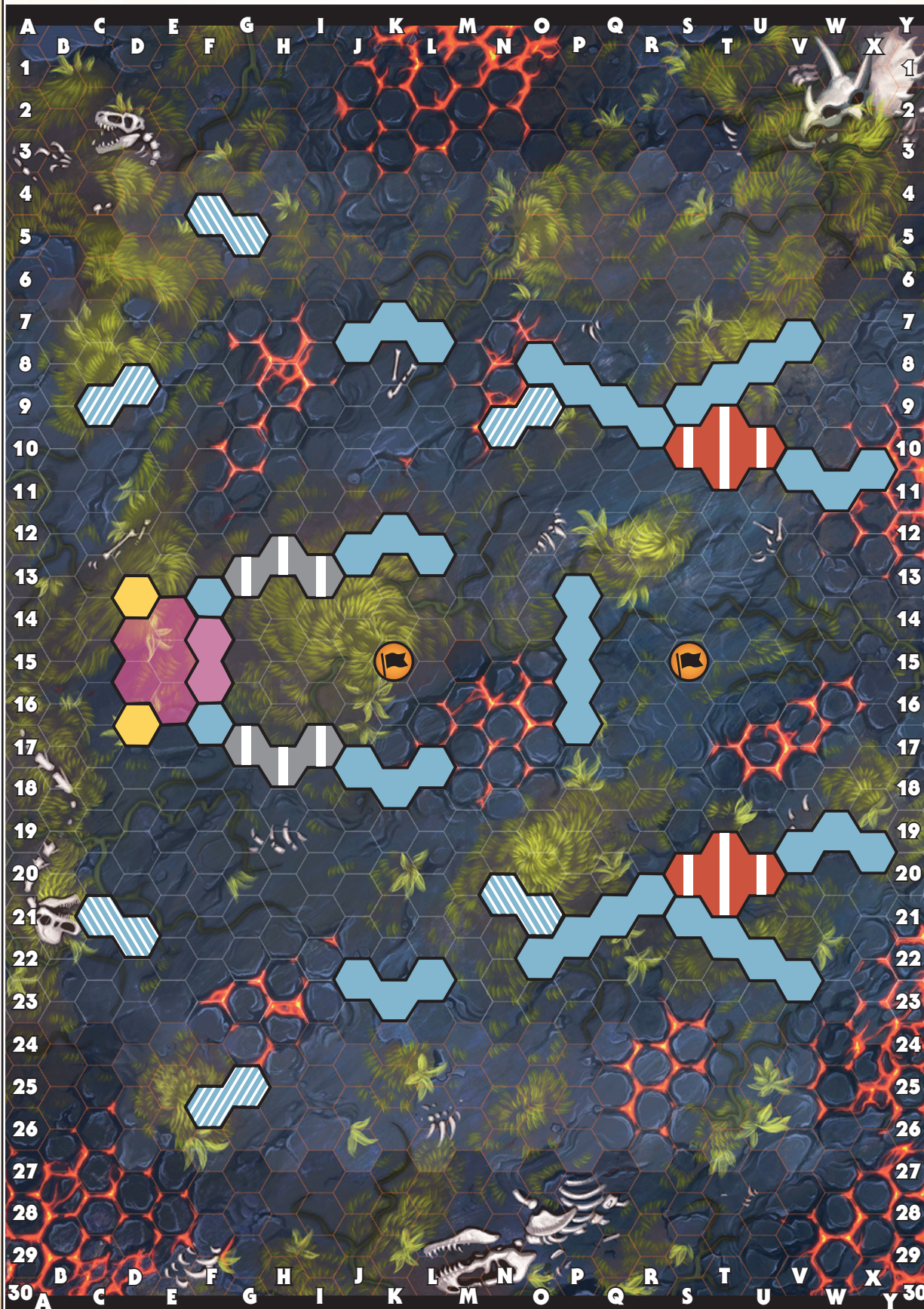
CAMPI DI BATTAGLIA STANDARD

ACQUE POCO PROFONDE



Preparazione: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: E15 e U15.

SACRARIO



Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: K15 e S15.

POZZA DI LAVA

The map is a 30x30 hexagonal grid. The top and bottom edges are labeled with letters A through Y, and the left and right edges are labeled with numbers 1 through 30. The central path consists of blue and red hexagons. There are two yellow flag icons on the path at coordinates L12 and N19. The map is decorated with dinosaur skeletons and green plants. Lava flows are shown as red hexagons with black outlines.

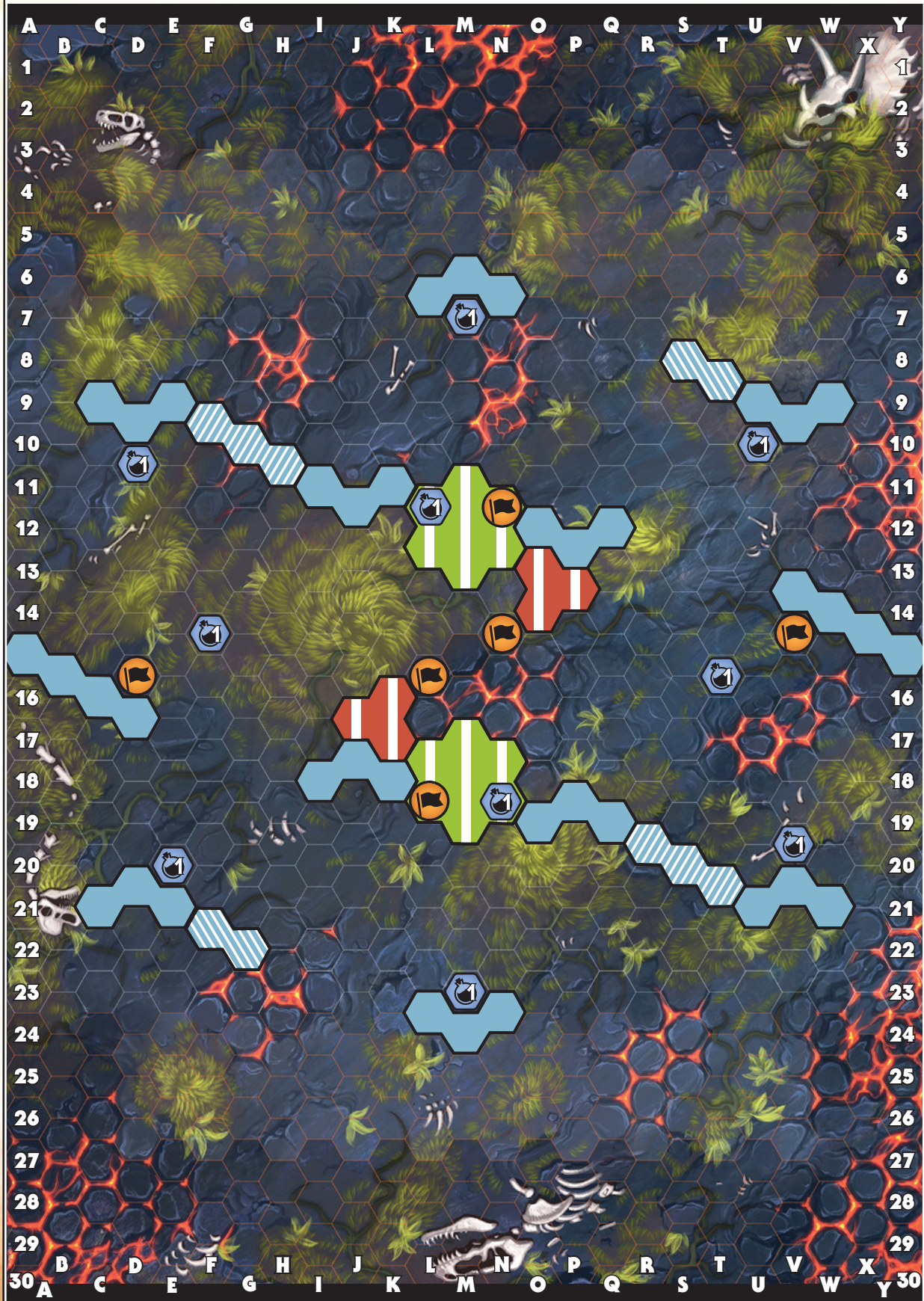
Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: L12 e N19.

CAMPI DI BATTAGLIA AVANZATI

CHIAMATA ALLE ARMI



Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione:

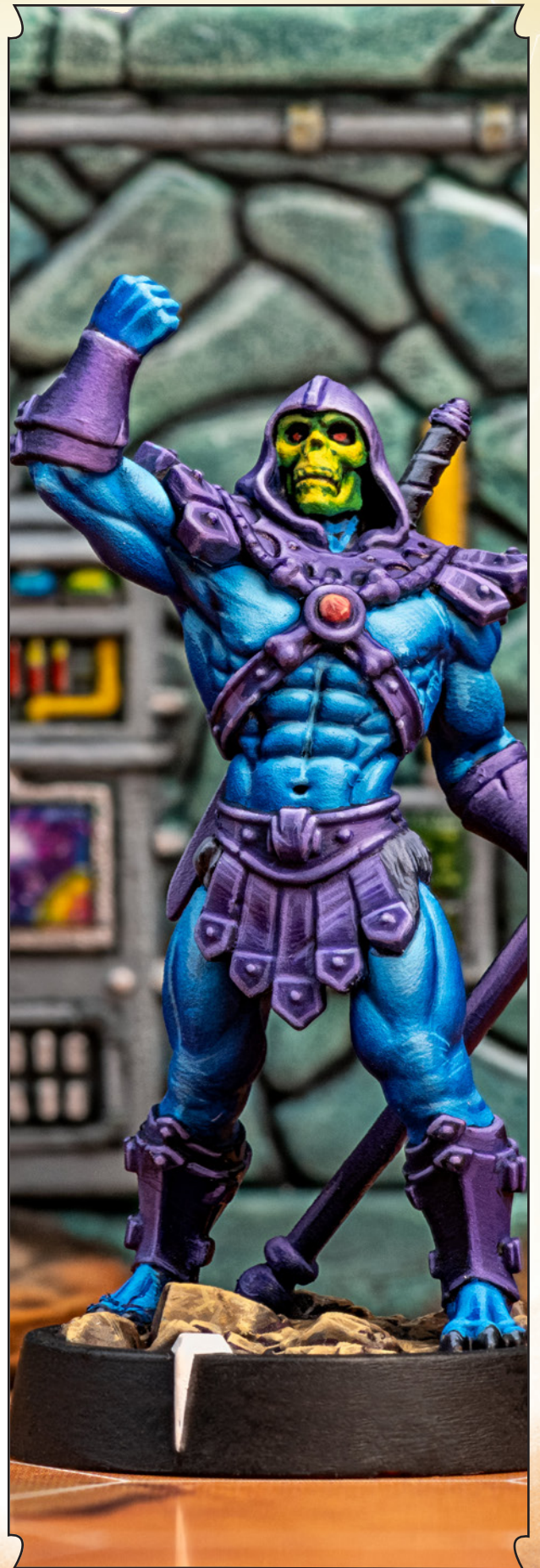
- ◆ Tutte le armate preparate per questo scenario devono includere esattamente quattro personaggi senza alcun equipaggiamento. Il costo totale dei personaggi scelti non può superare 75.
- ◆ Dividi oggetti, armi da mischia, armi a distanza e armi da incantesimo in quattro mazzi e posizionali vicino al campo di battaglia.
- ◆ Colloca 6 obiettivi iniziali sugli esagoni: D16, L16, L19, N15, N12 e V15. Questi gettoni sono **gettoni oggetto**.
- ◆ Colloca 10 gettoni mana sugli esagoni: D11, E20, F15, L12, M7, M23, N19, T16, U10 e V20. Questi gettoni sono **gettoni arma**. Non collocare altri gettoni aggiuntivi sul campo di battaglia.

Rivendicare i Gettoni:

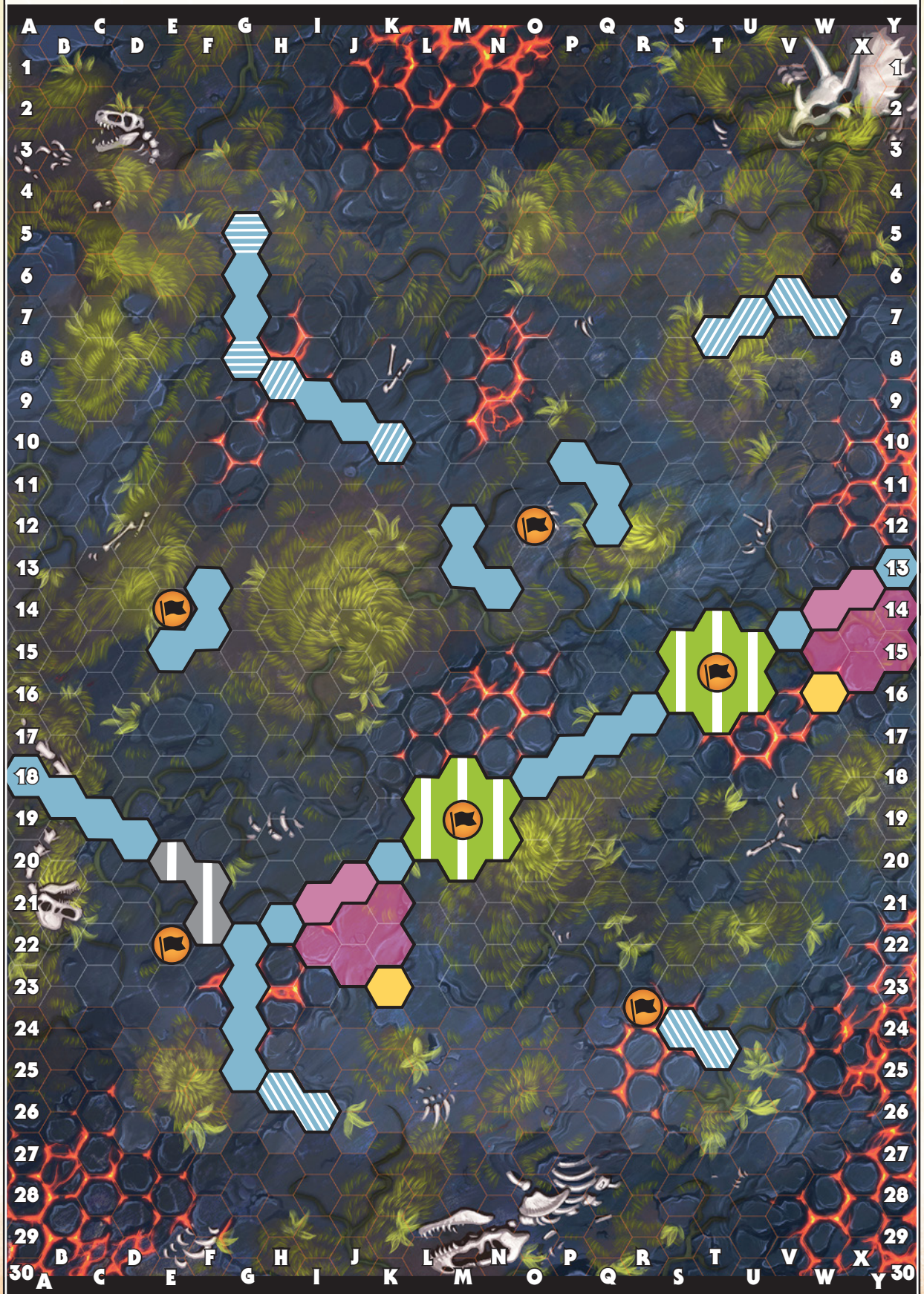
- ◆ I gettoni oggetto e arma possono essere rivendicati seguendo le regole per rivendicare i gettoni obiettivo.
- ◆ Durante la fase riordino i personaggi rivendicano un gettone alla volta, iniziando dal primo giocatore e alternando i personaggi di entrambi i giocatori.
- ◆ I giocatori non segnano alcun PV per aver rivendicato gettoni oggetto o arma.
- ◆ Dopo aver rivendicato un gettone oggetto, i giocatori pescano tre carte dal mazzo oggetti. I personaggi che hanno rivendicato il gettone equipaggiano una di quelle carte, scartando le altre.
- ◆ Dopo aver rivendicato un gettone arma, i giocatori pescano tre carte di una singola categoria (armi da mischia, armi a distanza o armi da incantesimo). I personaggi che hanno rivendicato il gettone equipaggiano una di quelle carte, scartando le altre.

Altre Regole:

- ◆ Non ci sono limiti al numero e al tipo di equipaggiamento che i personaggi possono avere (i personaggi possono persino usare armi iconiche di altri personaggi).
- ◆ Dopo aver messo fuori combattimento un nemico, il personaggio può equipaggiare un elemento di equipaggiamento del nemico fuori combattimento.
- ◆ I giocatori non segnano alcun PV per aver messo fuori combattimento i nemici.
- ◆ Alla fine della partita, ogni giocatore segna 10 PV per ogni oggetto o arma equipaggiati dai suoi personaggi (compresi i personaggi fuori combattimento).
- ◆ Se la descrizione dell'arma iconica si riferisce allo specifico personaggio, fai conto che si riferisca invece al suo attuale proprietario.
- ◆ Trap Jaw non inizia con il suo "Braccio Gancio", ma può usare l'abilità "Rampino" senza di esso.



IL DIFENSORE



Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

Preparazione:

- ◆ Tutte le armate preparate per questo scenario devono includere esattamente quattro personaggi equipaggiati solo con il loro equipaggiamento base. Il costo totale dei personaggi scelti e del loro equipaggiamento non può superare 80.
- ◆ I giocatori non preparano i propri mazzi fato e gloria. Durante questo scenario, usano un mazzo condiviso di 60 carte fato scelte a caso.
- ◆ Durante la preparazione, i giocatori pescano 8 carte fato, invece di 5 carte fato e 2 carte gloria.
- ◆ Dividi oggetti, armi da mischia, armi a distanza e armi da incantesimo in quattro mazzi e posizionali vicino al campo di battaglia.
- ◆ Colloca 6 obiettivi iniziali sugli esagoni: E14, E22, M19, O12, R24 e T16. Non collocare altri gettoni aggiuntivi sul campo di battaglia.
- ◆ I giocatori non scelgono le loro zone di schieramento (vengono assegnate a loro, come raffigurato nella mappa precedente).

Regole Speciali:

- ◆ I giocatori non segnano alcun PV durante questo scenario.
- ◆ I giocatori possono avere fino a 10 carte fato (invece di 5).
- ◆ Al termine della fase organizzazione, i giocatori possono scartare fino a 3 carte fato. Per ogni carta che scartano, pescano casualmente un oggetto, un'arma da mischia, un'arma a distanza o un'arma da incantesimo e lo equipaggiano a uno qualsiasi dei loro personaggi. I giocatori si alternano nello scartare una carta alla volta, iniziando dal primo giocatore.

Regole Speciali per il Primo Giocatore:

- ◆ All'inizio della fase organizzazione (tranne la prima), pesca 2 carte fato per ogni gettone obiettivo rimosso dal campo di battaglia.
- ◆ Il primo giocatore vince la partita se la sua armata rivendica almeno cinque gettoni obiettivo o mette fuori combattimento tutti i nemici.

Regole Speciali per il Secondo Giocatore:

- ◆ I personaggi del secondo giocatore non possono rivendicare obiettivi.
- ◆ Ogni personaggio del secondo giocatore su un esagono adiacente all'obiettivo può spendere 1 PA per pescare 2 carte fatto. Questa azione può essere eseguita solo una volta per ogni gettone obiettivo per round.
- ◆ Il secondo giocatore vince la partita se alla fine del quarto round il primo giocatore non si è assicurato la vittoria.

RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Redattore tecnico: Adam Baker

Traduzione e revisione IT: Fabio Piovesan e Monica Spigariol (Board Game Circus)

Regolamento e revisione: Natalia Rachowska

Correzione delle bozze: Bruce Fletcher

Progetto grafico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Copertina della scatola: Bartosz Winkler

Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak,

Responsabile del progetto: Jakub S. Olekszyk

Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk

Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski

Consulenza sulla storia: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Playtest e consulenza: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas e Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

Masters of the Universe Classics® è un marchio di proprietà della Mattel.

©2022 Mattel. Tutti i diritti riservati.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio.

Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari.

Archon Studio si trova a Warszkatowa 8 Street, Piła 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina. Miniature prodotte in Polonia.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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

Le Leggende di Preternia