

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## Legendy Preterni



PODRECZNIK

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## Legendy Preterni

### WPROWADZENIE

**Legendy Preterni** to dodatek do gry *Masters of the Universe: Battleground*, w którym gracze przemierzają Preternię, aby rzucić wyzwanie potężnemu Tyrantisaurusowi w zupełnie nowym trybie – Polowaniu, rozgrywanym jako scenariusz solowy, kooperacyjny lub półkooperacyjny. Legendy Preterni zawierają nowe elementy terenu, które modyfikują standardowe rozgrywki oraz wprowadzają tryb **zaawansowanych pól bitwy**, w fundamentalny sposób zmieniając doświadczenia płynące z *Masters of the Universe: Battleground*!

### SPIS TREŚCI

<b>1. Wprowadzenie</b> .....	str. 2	<b>4. Polowanie</b> .....	str. 9
a. Komponenty.....	str. 3	a. Przygotowanie.....	str. 9
<b>2. Pole bitwy w Preternii</b> .....	str. 4	b. Scenariusze.....	str. 9
a. Spustoszenie.....	str. 4	<b>6. Polowanie - pola bitew</b> .....	str. 11
b. Teren .....	str. 4	<b>7. Standardowe pola bitew</b> .....	str. 13
<b>3. Tyrantisaurus</b> .....	str. 5	<b>8. Zaawansowane pola bitew</b> .....	str. 16
a. Potwory – podstawy.....	str. 5		
b. Aktywacja potwora.....	str. 5		
c. Akcje potwora.....	str. 6		

Wersja 1.0



# KOMPONENTY

## MODEL



1 Model Tyrantisaurosa

## KARTY



1 Karta Postaci



1 Karta Przedmiotów



10 Kart Zachowań



2 Karty Broni

## TERENY



4 Niskie przeszkody  
(2-heksowe elementy)



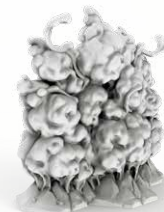
4 Niskie przeszkody  
(3-heksowe elementy)



4 Wysokie przeszkody  
(4-heksowe elementy)

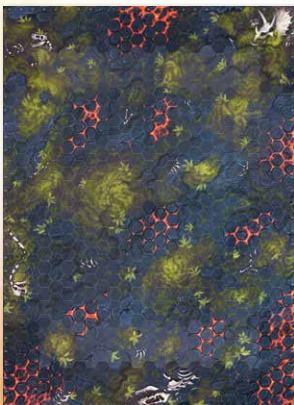


4 Wysokie przeszkody  
(3-heksowe elementy)



2 Tereny dymu  
(3-heksowe elementy)

## INNE



1 Pole bitwy (*Spustoszenie*)



2 Tereny bagien  
(7-heksowe elementy)



2 Tereny lawy  
(3-heksowe elementy)



2 Tereny lawy  
(4-heksowe elementy)



1 Podręcznik



1 Instrukcja składania



1 Heksagonalna  
Podstawka



1 Żeton  
Oslabienia

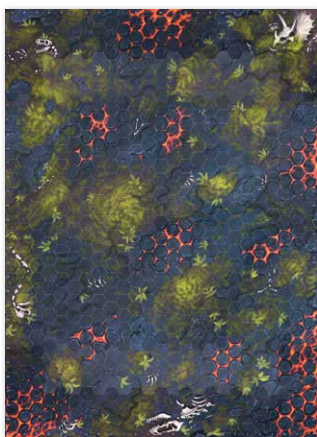


# POLE BITWY W PRETERNII

Połączone moce Kosmicznego Klucza i Centralnej Wieży umożliwiły bohaterom podróż w czasie do Preterni! Podczas tej wyprawy gracze odkryją nowe pole bitwy – Spustoszenie, które pokryte jest unikatowym terenem mającym niebagatelny wpływ na przebieg walk.

## SPUSTOSZENIE

Nowe pole bitwy reprezentujące jeden z najbardziej zdradzieckich terenów w całej Preterni.



## TEREN

Ta sekcja zawiera informacje o załączonych w dodatku elementach terenu.

## BAGNO

Bagno to 7-heksowy element terenu uznawany za trudny teren. Jeżeli postać rozpocznie akcję ruchu z heksa trudnego terenu, to do końca akcji wartość szybkości tej postaci (i skupionej szybkości) zostaje zmniejszona o dwa.



## LAWA

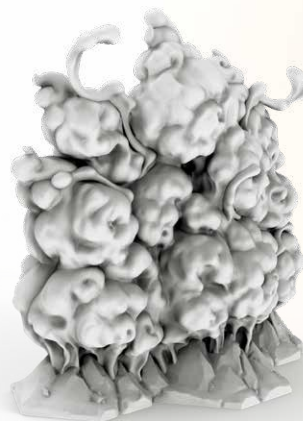
Dół z lawą to 3- lub 4-heksowy element terenu. Jeżeli postać wejdzie na heks zajmowany przez lawę, jej ruch natychmiast się kończy – ten efekt jest aktywowany przez każdy typ ruchu z wyjątkiem skakania i teleportacji. Jeżeli postać zakończy jakiegokolwiek typ ruchu (wliczając skakanie oraz teleportację) na heksie zajmowanym przez lawę, to otrzymuje **jedną** ranę. Jeżeli postać zakończy aktywację na heksie zajmowanym przez lawę, również otrzymuje **jedną** ranę.

Duże modele ignorują lawę.



## DYM

Dym to 3-heksowy element terenu, który blokuje pole widzenia i zapewnia osłonę. Postacie nie mogą zakończyć ruchu na heksie zajmowanym przez dym, jednak podczas akcji ruchu postać może wydać dwa punkty ruchu, aby przemieścić się z dowolnego heksa, który sąsiaduje z częścią dymu, na inny dowolny heks, który sąsiaduje z tą samą częścią tego dymu.



# TYRANTISAURUS

Tyrantisaurus to główny oponent trybu Polowania (tryb został opisany w dalszej części instrukcji). Tyrantisaurus jest dużym modelem, który nie należy do oddziału żadnego z graczy i jest sklasyfikowany jako **potwór**, co wiąże się z pewnymi dodatkowymi zasadami opisanymi w tej sekcji.



## POTWORY – PODSTAWY

Potwory mają swoje własne karty postaci i zawsze wchodzi na pole bitwy z całym swoim ekwipunkiem podstawowym.



Karta postaci Tyrantisaurusa oraz jego ekwipunek podstawowy.

## TALIA ZACHOWAŃ

Talia zachowań zawiera dziesięć kart zachowań, które są wykorzystywane, aby kontrolować akcje potwora. Każda karta zachowań posiada własną inicjatywę, listę akcji oraz opcjonalny bonus.



## AKTYWACJA POTWORA

Podczas fazy aktywacji – po tym, jak każdy gracz odsłoni wybraną kartę losu lub chwały – uczestnicy rozgrywki losują i odsłaniają jedną kartę z talii zachowań. Karty te są dobierane podczas każdej fazy aktywacji aż do momentu, gdy obaj gracze spasują albo nie będą w stanie zagrać kolejnych kart.



### PIERWSZA AKTYWACJA POTWORA

Zanim potwór zostanie aktywowany po raz pierwszy, wszystkie ataki przeciwko niemu uznawane są za ataki frontalne.

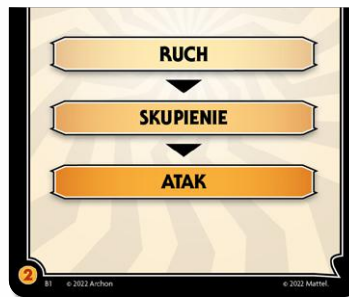
Podobnie jak w przypadku zasad podstawowych, obaj gracze i potwór aktywują się w kolejności inicjatywy zagranych kart – od najwyższej do najniższej. Remisy pomiędzy graczami rozpatrywane są na korzyść gracza pierwszego. Remisy pomiędzy potworem a graczem rozpatrywane są na korzyść gracza.



Kiedy potwór staje się aktywny, najpierw rozpatruje bonus opisany na zagranej karcie zachowań. Jeżeli karta nie posiada bonusu, ten krok jest pomijany.



Po rozpatrzeniu bonusu potwór wykonuje wszystkie akcje na zagranej karcie zachowań – od góry do dołu.



Nie jest określony żaden limit wyznaczający, ile razy potwór może być aktywowany podczas każdej rundy.



### WAŻNE!

Jeżeli w talii zachowań skończą się karty, gracze muszą utworzyć nową talię, tasując zużyte karty zachowań.



## AKCJE POTWORA

Ta sekcja opisuje wszystkie akcje jakie może wykonać potwór oraz zasady wybierania celów.

### CELE

Niektóre akcje wykonywane przez potwora wymagają celu.

Domyślnie potwór za cel obiera ostatnią postać aktywowaną podczas danej rundy. Jeśli z jakiegokolwiek powodu potwór nie może wykonać akcji przeciwko domyślnemu celowi (albo taka postać nie istnieje), zamiast tego wybiera najbliższą postać (z pominięciem postaci poza jego polem widzenia). Jeżeli nie ma takiej postaci, potwór pomija tę akcję. Jeżeli istnieje więcej niż jedna taka postać, to:

- ◇ zostaje wybrana postać z oddziału pierwszego gracza – jeżeli postaci należą do różnych oddziałów,
- ◇ gracz kontrolujący ten oddział wybiera, która z postaci zostaje celem – jeżeli postaci należą do tego samego oddziału.

## PRZYKŁAD



*Tyrantisaurus wykonuje akcję ataku. Skeletoś jest ostatnią aktywowaną postacią, więc powinien zostać celem. Jednak Skeletoś nie znajduje się w polu widzenia Tyrantisaurusa. Potwór nie jest w stanie zaatakować swojego domyślnego celu – zamiast tego atakuje najbliższego przeciwnika.*





## RUCH

Akcja ruchu pozwala potworowi zmienić jego pozycję. Ruch potwora korzysta z zasad dla dużych modeli – z poniższymi wyjątkami:

- ◆ Ta akcja wymaga celu.
- ◆ Potwór zawsze porusza się w kierunku celu, nawet jeżeli cel nie jest w polu widzenia.
- ◆ Potwór przerywa ruch, kiedy znajdzie się na heksie sąsiadującym z celem. Jeżeli potwór jest w stanie zakończyć ruch w tylnym łuku swojego celu, robi to.
- ◆ Jeżeli potwór nie może dotrzeć do celu, powinien zakończyć ruch tak blisko celu, jak to tylko możliwe. Jeżeli dwie lub więcej pól spełniają to kryterium, gracz kontrolujący cel wybiera pozycję, na której potwór zakończy ruch.

- ◆ Potwór unika zwania z postaciami innymi niż cel, nawet jeżeli przez to nie będzie w stanie osiągnąć celu.
- ◆ Potwór nie może poruszać się ponad wysokimi przeszkodami.
- ◆ Potwór ignoruje lawę oraz trudny teren.
- ◆ Potwór nie może wykorzystywać skupienia, aby wzmocnić akcję ruchu.

Akcja ruchu potwora kończy się, gdy ten zużyje wszystkie punkty ruchu lub wejdzie na heks sąsiadujący z wrogiem.

## PRZYKŁAD

1A



Tyrantisaurus próbuje wykonać akcję ruchu, której celem jest Skeletor. Jeżeli jednak Tyrantisaurus wykorzysta najkrótszą ścieżkę, skończy w zwarcu z He-Manem.

2A



Tyrantisaurus próbuje wykonać akcję ruchu, której celem jest Skeletor. Potwór wykona tę akcję, nawet jeżeli w rezultacie otrzyma atak okazyjny.

1B



Istnieje jednak inne wyjście z tej sytuacji. Korzystając z dłuższej ścieżki, Tyrantisaurus może dotrzeć do Skeletora, unikając kontaktu z He-Manem.

2A



Tyrantisaurus rozpoczyna ruch związany z He-Manem, więc otrzymuje atak okazyjny. Po rozpatrzeniu ataku Tyrantisaurus kontynuuje swój ruch.



## ATAK

Akcja ataku pozwala potworowi zaatakować cel. Ta akcja korzysta z następujących zasad:

- ◆ Ta akcja wymaga celu.
- ◆ Potwór najpierw próbuje wykonać przeciwko celowi atak wręcz. Do ataków wręcz wykonywanych przez potwora odnoszą się standardowe zasady.
- ◆ Jeżeli potwór nie może wykonać ataku wręcz przeciwko celowi, zamiast tego wykonuje atak dystansowy.

Do ataków dystansowych wykonywanych przez potwora odnoszą się standardowe zasady.

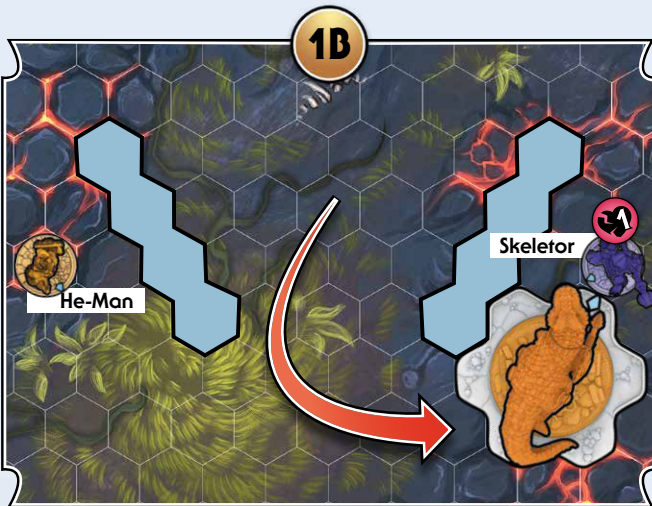
- ◆ Jeżeli potwór nie jest w stanie wykonać żadnego ataku przeciwko celowi, potwór wybiera nowy cel. Proces wyboru nowego celu został opisany w sekcji „Cele” (str. 6).

Jeżeli potwór nie ma żadnych potencjalnych celów, akcja dobiega końca.

## PRZYKŁAD



*Tyrantisaurus próbuje wykonać akcję ruchu i ataku. Skeletor jest celem.*



*Tyrantisaurus wybiera najkrótszą drogę do Skeletora. Ruch potwora kończy się w momencie, gdy ten wchodzi na heks sąsiadujący ze Skeletozem. Teraz potwór wykonuje akcję ataku. Tyrantisaurus jest związany ze swoim celem, więc wykonuje atak wręcz.*



*Tyrantisaurus próbuje wykonać akcję ruchu i ataku. Skeletor jest celem.*



*Tyrantisaurus wybiera najkrótszą drogę do Skeletora, ale nie zdoła do niego dotrzeć. Teraz potwór wykonuje akcję ataku. Tyrantisaurus nie jest związany ze swoim celem, ale cel znajduje się w zasięgu broni i w polu widzenia, więc potwór wykonuje atak dystansowy przeciwko niemu.*



## SKUPIENIE

Wykonując akcję skupienia, potwór otrzymuje żeton skupienia. Żeton skupienia umieszcza się na polu bitwy obok modelu potwora. Jeżeli potwór posiada żeton skupienia, jest **skupiony**.

Jeżeli skupiony potwór wykonuje test, to musi wydać swój żeton skupienia. Wydany w ten sposób żeton zwiększa zakres testu o jeden. Żeton skupienia musi zostać wydany, nawet jeśli efekt gry uniemożliwia mu wpłynięcie na zakres testu.

Po wydaniu żetonu skupienia gracz umieszcza go w stosie żetonów wtedy potwór nie jest już skupiony.

## KORZYSTANIE Z AKTYWNEJ UMIEJĘTNOŚCI

Potwór korzysta ze swojej aktywnej umiejętności. Jeżeli umiejętność wymaga celu, ale jej opis nie określa, jaka postać ma zostać celem, należy użyć celu domyślnego.



Jeżeli karta zachowania nakazuje użycie umiejętności 1, to odnosi się do umiejętności na szczycie karty postaci. Jeżeli karta zachowania nakazuje użycie umiejętności 2, to odnosi się do umiejętności na spodzie karty postaci.

## POLOWANIE

Polowanie to nowy tryb gry, który umożliwia graczom rzucenie wyzwania potężnemu Tyrantisaurusowi. Polowanie odnosi się do wszystkich rodzajów scenariusza: solowego, kooperacyjnego i półkooperacyjnego.

## PRZYGOTOWANIE

Polowanie wykorzystuje standardowy proces przygotowania, z kilkoma wyjątkami:

- ◆ Zanim gracze wybiorą strefy rozstawienia, między graczami umieść kartę postaci oraz ekwipunek podstawowy wybranego potwora. Obok umieść talię zachowań.
- ◆ Po tym, jak gracze wybiorą strefy rozstawienia, umieść model wybranego potwora w miejscu wskazanym przez opis pola bitwy i przetasuj talię zachowań.

## SCENARIUSZE

Polowanie może być rozgrywane jako jeden z trzech scenariuszy. Każdy charakteryzuje się własnymi zasadami i warunkami zwycięstwa.

### SOLO

Jeden z graczy gromadzi swój oddział, aby upolować władcę starożytnej dżungli Tyrantisaurusa. Ten scenariusz, w odróżnieniu od pozostałych, został zaprojektowany tylko dla jednego gracza.

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W tym scenariuszu gracz nie zbiera punktów zwycięstwa. Żeby zwyciężyć, musi znokautować potwora przed końcem czwartej rundy. Jeżeli gracz nie osiągnie tego celu lub wszystkie jego postacie zostaną znokautowane, gracz przegrywa.

### KOOPERACJA

Dwóch graczy łączy siły przeciwko bestii. Podczas tego scenariusza postacie należące do oddziału innego gracza traktowane są jako sojusznicy, a nie wrogowie.

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W tym scenariuszu gracze nie zbierają punktów zwycięstwa. Żeby zwyciężyć muszą znokautować potwora przed końcem czwartej rundy. Na potrzeby tego scenariusza **zdrowie bestii jest podwojone**.

Jeżeli gracze nie osiągną swojego celu lub wszystkie postacie jednego z nich zostaną znokautowane, gracze przegrywają.



## PÓLKOOPERACJA

Dwa oddziały przygotowują się do epickiej walki, jednak nikt nie ma pojęcia, że w pobliżu czai się ktoś jeszcze.

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W tym scenariuszu gracze otrzymują punkty zwycięstwa tylko za wykonywanie misji z kart chwały i za zadawanie ran potworowi. Gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa za pokonywanie wrogów ani za zdobywanie żetonów celów. Na potrzeby tego scenariusza **zdrowie bestii jest podwojone**.

Jeżeli wszystkie postacie jednego z graczy zostaną znokautowane, drugi gracz wygrywa grę. Jeśli taka sytuacja nie zajdzie, to po zakończeniu czwartej rundy gracz, który zebrał więcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę.



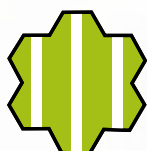
### RANIENIE POTWORA

W scenariuszu półkooperacyjnym żetony ran zadanych potworowi muszą być rozdzielone na dwa osobne stopy (każdy reprezentuje jeden oddział biorący udział w grze). Pod koniec gry każdy gracz otrzymuje **dziesięć punktów zwycięstwa za każdą ranę**, jaką jego oddział zadał potworowi.

### KŁĄTWY

Jeżeli potwór otrzymuje ranę jako wynik działania kłątwy, uznajemy, że ta rana została zadana przez oddział który umieścił kławę na potworze.

## TEREN POŁA BITWY



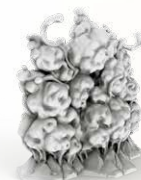
**Teren bagien**  
(7-heksowy element)



**Teren lawy**  
(4-heksowy element)



**Teren lawy**  
(3-heksowy element)



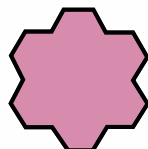
**Teren dymu**  
(3-heksowy element)



**Wysoka przeszkoda**  
(4-heksowy element)



**Przeszkoda o różnej wysokości**  
(4-heksowy element)



**Platforma**



**Kolumna**  
(1-heksowy element)



**Wysoka przeszkoda**  
(3-heksowy element)



**Przeszkoda o różnej wysokości**  
(3-heksowy element)



**Niska przeszkoda**



**Drabina**



**Potwór**



**Żeton celu**

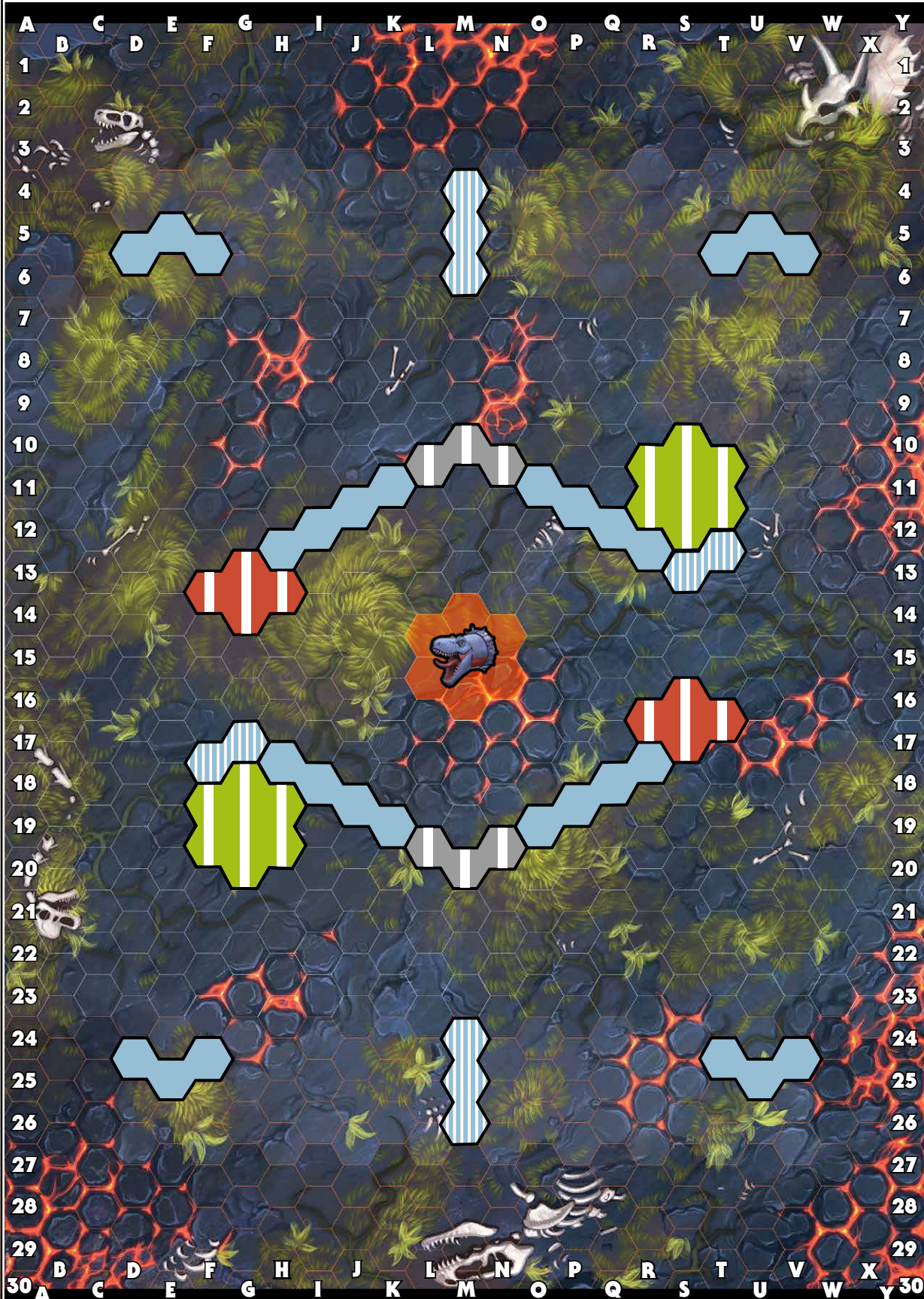


**Token Many**



# POLOWANIE - POLA BITEW

## WITAMY W DŻUNGLI



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

**Przygotowanie:** Umieść potwora na heksie M15.

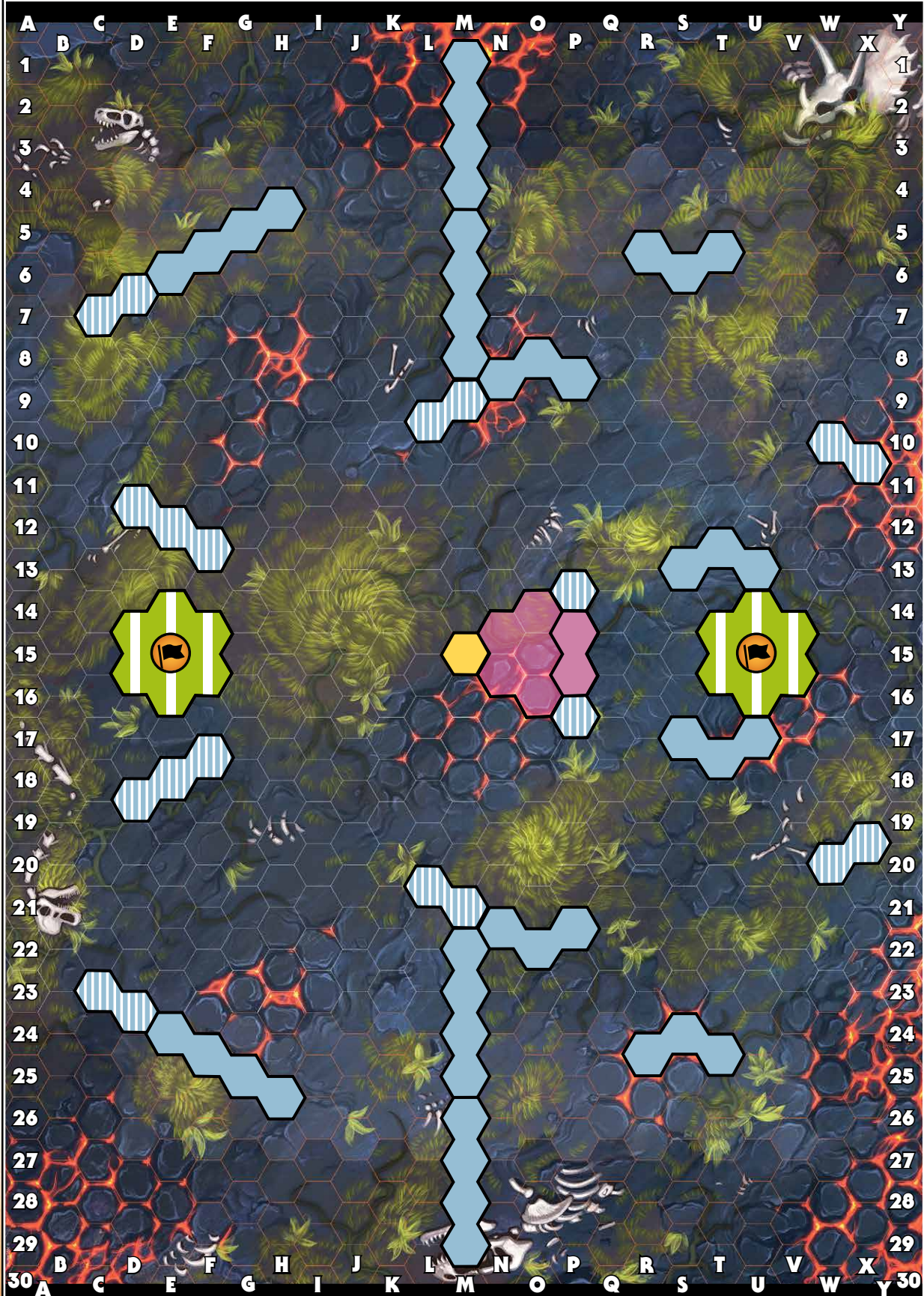






# STANDARDOWE POLA BITEW

## PLYTKA WODA



Sirefa rozstawienia

Sirefa rozstawienia

**Przygotowanie:** Umieść dwa początkowe żetony celów na heksach: E15 i U15.



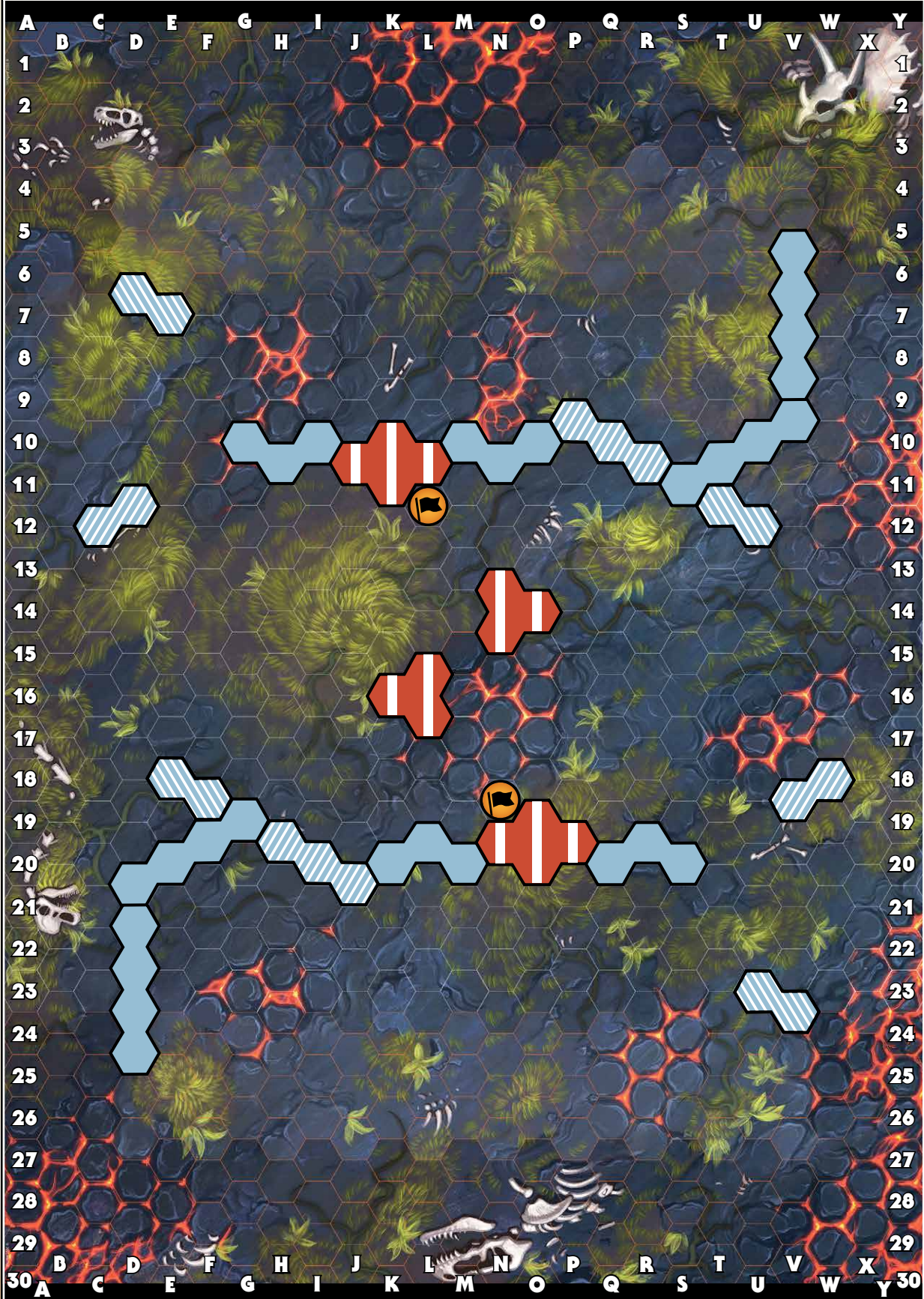
# WEWNĘTRZNE SANKTUARIUM

The map is a 30x30 hexagonal grid with columns labeled A through Y and rows labeled 1 through 30. The terrain is a dark blue/black ground with green bushes and red glowing cracks. A central path of blue hexagons winds through the map. A red and white striped obstacle is located on hexagons S10 and S11. Two yellow flag icons are placed on hexagons K15 and S15. The map is flanked by 'Strefa rozstawienia' labels on both sides.

**Przygotowanie:** Umieść dwa początkowe żetony celów na heksach: K15 i S15.



# KOCIOŁ Z LAWĄ



**Przygotowanie:** Umieść dwa początkowe żetony celów na heksach: L12 i N19.

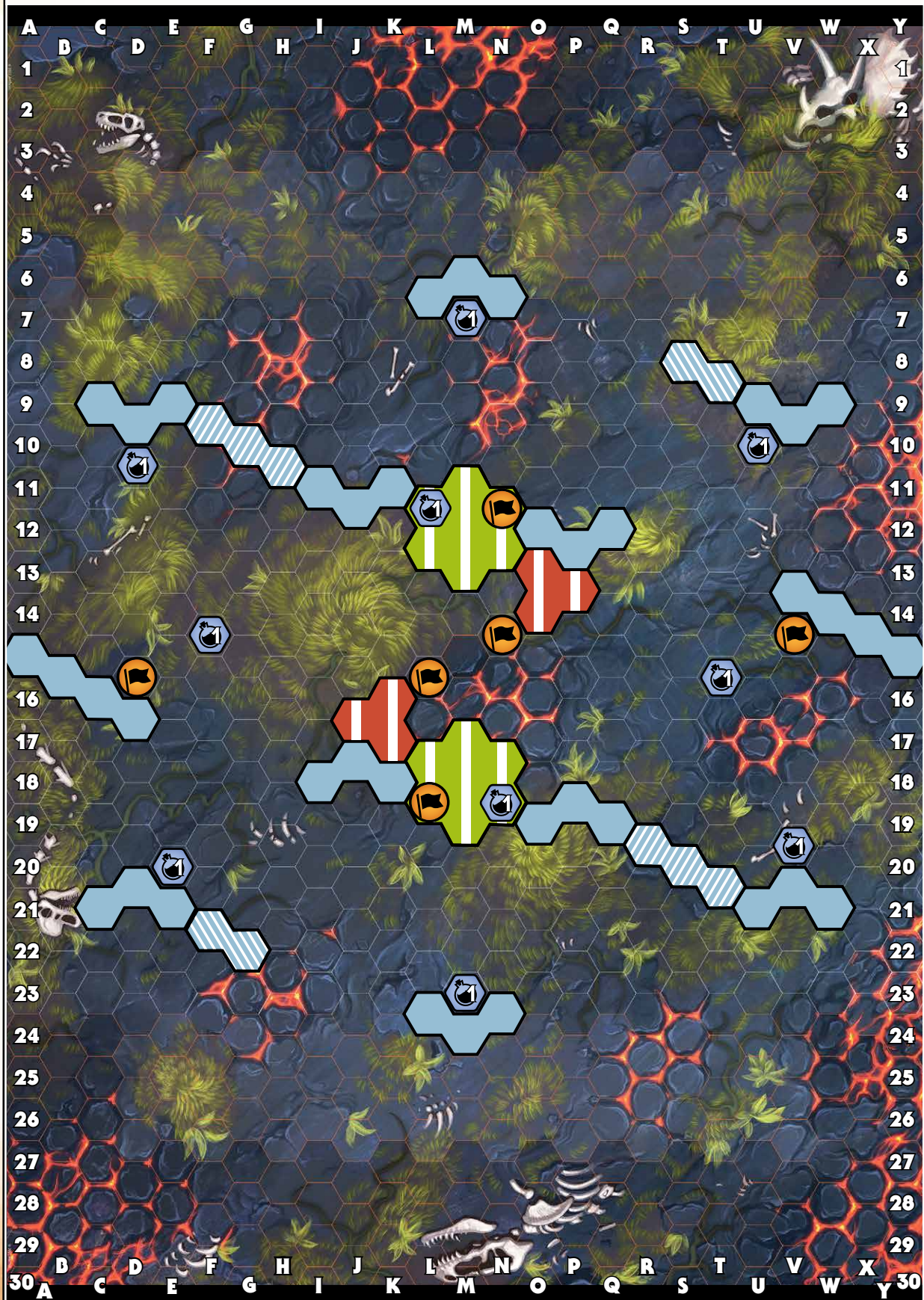
Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia



# ZAAWANSOWANE POLA BITEW

## WEZWANIE DO BRONI



Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia



### Przygotowanie:

- ◆ Oddziały przygotowane na ten scenariusz muszą składać się dokładnie z czterech postaci bez żadnego ekwipunku. Łączny koszt wybranych postaci nie może przekraczać siedemdziesiąt pięć.
- ◆ Rozdziel przedmioty, broń do walki wręcz, dystansową i magiczną na cztery osobne talie i umieść je obok pola bitwy.
- ◆ Umieść sześć żetonów celu na heksach: D16, L16, L19, N15, N12, V15. Te żetony będziemy nazywać **żetonami przedmiotów**.
- ◆ Umieść dziesięć żetonów many na heksach: D11, E20, F15, L12, M7, M23, N19, T16, U10, V20. Te żetony będziemy nazywać **żetonami broni**. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych żetonów na polu bitwy.

### Zdobywanie żetonów:

- ◆ Żetony przedmiotów i broni mogą być zdobywane w taki sam sposób jak żetony celu.
- ◆ W trakcie fazy porządkowania postacie na zmianę zdobywają po jednym żetonie, zaczynając od pierwszego gracza i przeskakując pomiędzy postaciami obu graczy.
- ◆ Gracze nie otrzymują żadnych punktów zwycięstwa za zdobywanie żetonów przedmiotów i broni.
- ◆ Po zdobyciu żetonu przedmiotu, gracz dobiera trzy karty z talii przedmiotów. Postać, która zdobyła żeton wyposaża jedną z kart – reszta jest odrzucana.
- ◆ Po zdobyciu żetonu broni, gracz dobiera trzy karty z talii broni do walki wręcz, dystansowych lub magicznych. Postać, która zdobyła żeton, wyposaża jedną z kart – reszta jest odrzucana.

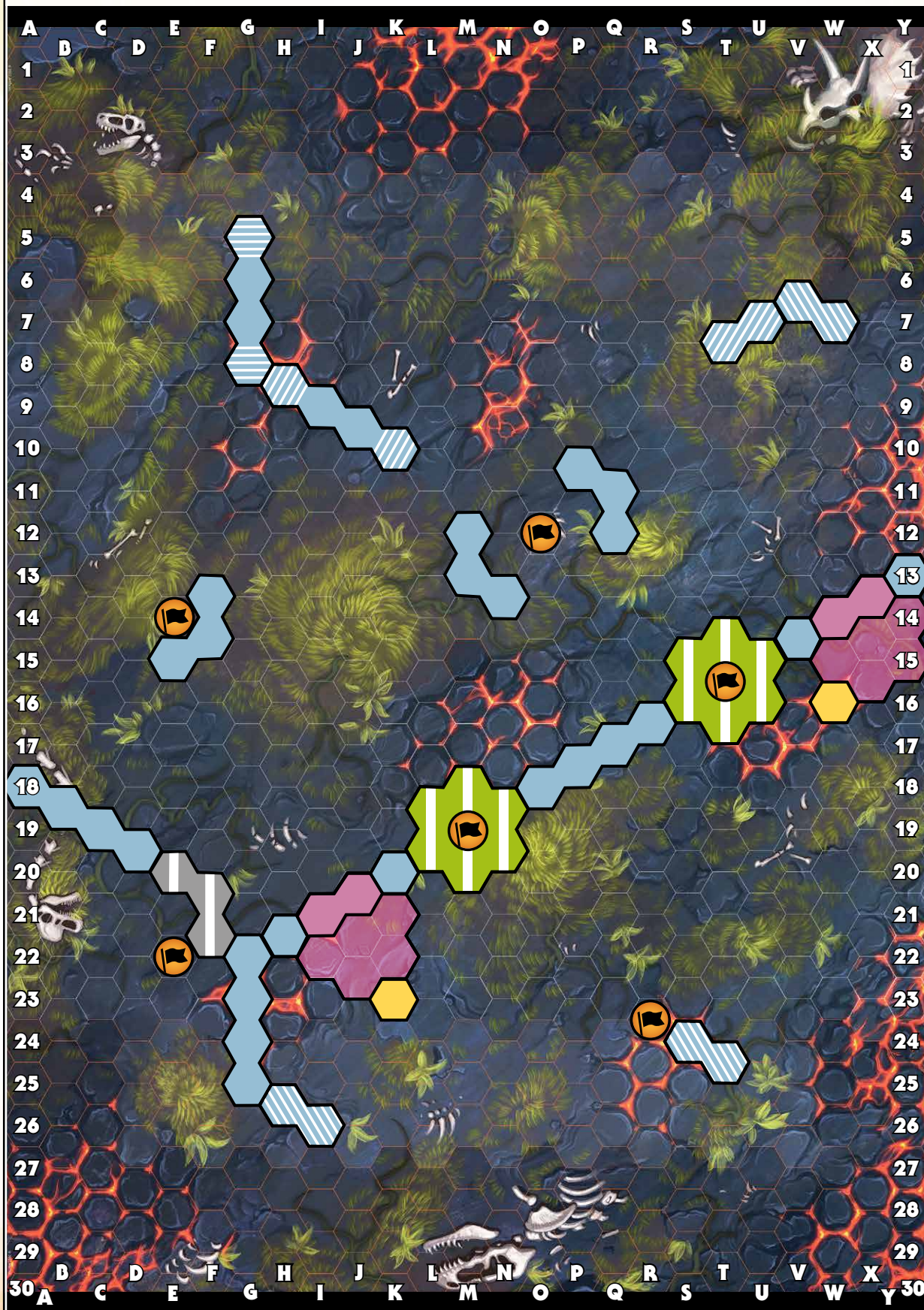
### Dodatkowe zasady:

- ◆ Nie ma określonego limitu co do ilości i typu przedmiotów, których może używać każda postać (postacie mogą używać nawet ikonicznych broni innych bohaterów).
- ◆ Postać, która znokautowała wroga, może wyekwipować jeden przedmiot lub jedną broń należącą do znokautowanej postaci.
- ◆ Gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa za znokautowanie wroga.
- ◆ Każdy z graczy otrzymuje pod koniec gry dziesięć punktów zwycięstwa za każdy przedmiot lub każdą broń wyekwipowaną przez jego postacie (wliczając postacie znokautowane).
- ◆ Jeżeli opis ikonicznej broni odnosi się do konkretnej postaci, zakładamy, że docelowo odnosi się do postaci, która aktualnie dzierży tę broń.
- ◆ Trap Jaw nie zaczyna gry ze swoim Zaczepem Hakowym, ale może korzystać z umiejętności Haka z Liną bez korzystania z Zaczepu.





# OBRONA



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia



### Przygotowanie:

- ◆ Oddziały przygotowane na ten scenariusz muszą składać się dokładnie z czterech postaci wyposażonych tylko w ich ekwipunek podstawowy. Łączny koszt wybranych postaci i ich ekwipunku nie może przekraczać osiemdziesiąt.
- ◆ Zawodnicy nie tworzą własnych talii losu i chwały. W trakcie tej gry będą korzystać ze wspólnej talii sześćdziesięciu losowo wybranych kart chwały.
- ◆ Dobierz osiem kart losu zamiast pięciu kart losu i dwóch kart chwały.
- ◆ Rozdziel przedmioty, broń do walki wręcz, broń dystansową i magiczną do czterech osobnych talii i umieść je obok pola bitwy.
- ◆ Umieść sześć żetonów celu na heksach: E14, E22, M19, O12, R24, T16. Te żetony będziemy nazywać **żetonami przedmiotów**. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych żetonów na polu bitwy.
- ◆ Gracze nie wybierają swoich stref rozstawienia. Strefy rozstawienia są przypisane odgórnie jak przedstawiono na powyższej mapie.

### Zasady specjalne:

- ◆ Podczas tego scenariusza gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa.
- ◆ Gracze mogą mieć do dziesięciu kart losu (zamiast pięciu), jednak nie dobierają ich podczas fazy przygotowania.
- ◆ Pod koniec każdej fazy przygotowania gracze mogą odrzucić do trzech kart losu. Za każdą odrzuconą kartę gracz losuje przedmiot, broń do walki wręcz, dystansową lub magiczną i wyposaża w nią jedną ze swoich postaci. Gracze na zmianę odrzucają po jednej karcie, zaczynając od pierwszego gracza.

### Zasady specjalne dla pierwszego gracza:

- ◆ Na początku fazy przygotowania (z wyjątkiem pierwszej) dobierz dwie karty losu za każdy żeton celu usunięty z pola bitwy.
- ◆ Pierwszy gracz wygrywa grę, jeżeli zdobędzie pięć żetonów celu albo znokautuje wszystkich wrogów.

### Zasady specjalne dla drugiego gracza:

- ◆ Postacie drugiego gracza nie mogą zdobywać żetonów celu.
- ◆ Każda postać drugiego gracza stojąca na heksie sąsiadującym z żetonem celu może wydać jeden punkt akcji, aby dobrać dwie karty losu. Ta akcja może być wykonana tylko raz na każdy żeton celu podczas każdej runy.
- ◆ Drugi gracz wygrywa grę, jeżeli pierwszy gracz nie zdoła zwyciężyć do końca czwartej rundy.

## OPRACOWANIE

**Projekt zasad:** Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

**Redakcja:** Adam Baker

**Podręcznik i edycja:** Natalia Rachowska

**Korekta wersji angielskiej:** Bruce Fletcher

**Projekt graficzny:** Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

**Okładka:** Bartosz Winkler

**Grafika i inżynieria:** Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak,

**Koordinator projektu – kierownictwo:** Jakub S. Olekszyk

**Kierownictwo produkcji:** Michał Pawlaczyk

**Szef Studia:** Jarosław Ewertowski

**Konsultacje w zakresie lore:** Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

**Wersja polska:** Jacek Karpowicz

**Korekta wersji polskiej:** Barbara Tworek

**Testerzy i konsultanci:** Kamil Białkowski, 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® to znak towarowy zastrzeżony przez Mattel.

©2022 Mattel. All Right Reserved.

Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Warsztatowa 8, 64-920 Piła.

Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych na obrazkach. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 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**

**Legendy Preterni**