

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Leyendas de Preternia



REGLAS

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Leyendas de Preternia

RESUMEN

Leyendas de Preternia es una expansión de **Masters of the Universe: Battleground** en la que los jugadores visitan las vastas tierras de Preternia y se enfrentan al poderoso Tyrantisaurus en un nuevo modo: **La Caza**, un escenario que podrás jugar en solitario, de forma cooperativa o semicooperativa. Esta expansión contiene además nuevas piezas de terreno, que dan mayor diversidad a las partidas competitivas, así como **campos de batalla avanzados** con nuevas mecánicas que cambian significativamente la forma de jugar a Masters of the Universe: Battleground.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Resumen	2	4. La Caza	9
a. Componentes.....	3	a. Preparación.....	9
2. Campo de batalla de Preternia	4	b. Escenarios.....	9
a. La Desolación.....	4	6. La Caza: campos de batalla	11
b. Terreno.....	4	7. Campos de batalla básicos	13
3. Tyrantisaurus	5	8. Campos de batalla avanzados	16
a. Fundamentos de un Monstruo.....	5		
b. Activación de un Monstruo.....	5		
c. Acciones de un Monstruo.....	6		

Versión 1.0



COMPONENTES

MODELO



1 miniatura de Tyrantisaurus

CARTAS



1 carta de personaje



1 carta de objeto

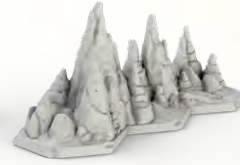


10 cartas de comportamiento



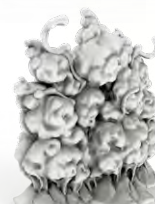
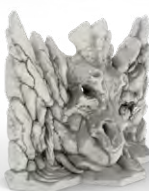
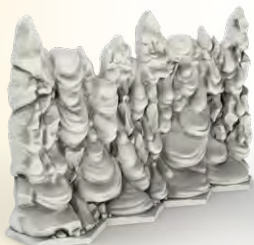
2 cartas de arma

TERRENO



4 obstáculos bajos (piezas de 2 casillas)

4 obstáculos bajos (piezas de 3 casillas)

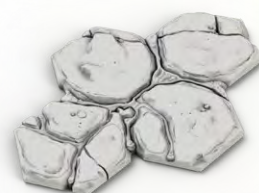


4 obstáculos altos (piezas de 4 casillas)

4 obstáculos altos (piezas de 3 casillas)

2 terrenos con humo (piezas de 3 casillas)

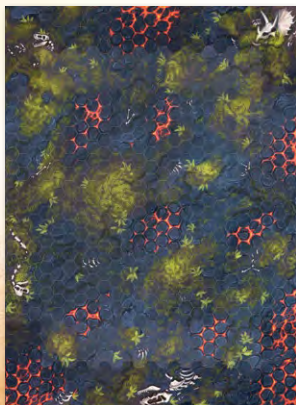
OTROS



2 terrenos de ciénaga (piezas de 7 casillas)

2 terrenos de pozo de lava (piezas de 3 casillas)

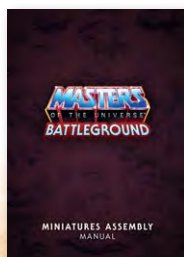
2 terrenos de pozo de lava (piezas de 4 casillas)



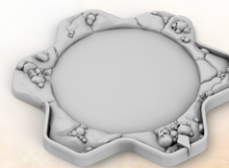
1 campo de batalla (la Desolación)



1 reglas



1 manual



1 base hexagonal



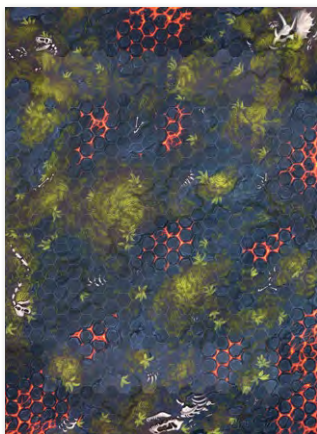
1 ficha de efecto negativo

CAMPO DE BATALLA DE PRETERNIA

Los poderes combinados de la Llave Cósmica y la Torre Central permiten a los héroes viajar atrás en el tiempo a Preternia. Preternia ofrece a los jugadores un nuevo campo de batalla (la Desolación), así como nuevas piezas de terreno, como ciénagas y pozos de lava, que pueden afectar a los personajes durante sus batallas épicas.

LA DESOLACIÓN

Este nuevo campo de batalla presenta uno de los paisajes más traicioneros de toda Preternia.



TERRENO

Esta sección contiene las reglas para las piezas de terreno de esta expansión.

CIÉNAGA

Una ciénaga es una pieza de 7 casillas de terreno abrupto. Si un personaje empieza su acción de movimiento en una casilla de terreno abrupto, su valor de movimiento (y valor de movimiento mejorado) se reduce en dos durante el resto de la acción.

POZO DE LAVA

Un pozo de lava es una pieza de 3 o 4 casillas. Si un personaje



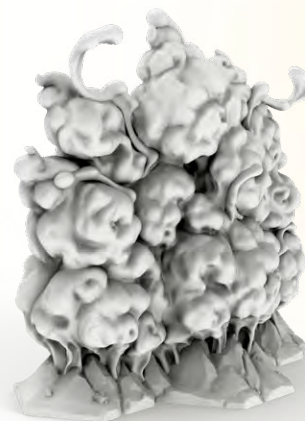
entra en una casilla de un pozo de lava, su movimiento (salvo los saltos y el teletransporte) finaliza inmediatamente. Si el personaje acaba su movimiento (incluido el salto y el teletransporte) en una casilla del pozo de lava, recibe **una** herida. Si el personaje acaba su activación en una casilla del pozo de lava, también recibe **una** herida.

Las miniaturas de gran tamaño no se ven afectadas por los pozos de lava.



HUMO

El terreno con humo es una pieza de 3 casillas que bloquea la línea de visión y ofrece cobertura. Un personaje no puede acabar su movimiento en una casilla con humo, pero durante una acción de movimiento puede gastar dos puntos de movimiento para moverse desde cualquier casilla adyacente a una porción de terreno con humo a cualquier otra casilla adyacente a la misma porción de terreno con humo.



TYRANTISAURUS

Tyrantisaurus, el principal oponente del modo de juego Caza (descrito más adelante), es una miniatura de gran tamaño que no pertenece al ejército de ningún jugador. Además, está clasificado como **monstruo**, lo que incluye ciertas reglas que se describen en las secciones a continuación.



FUNDAMENTOS DE UN MONSTRUO

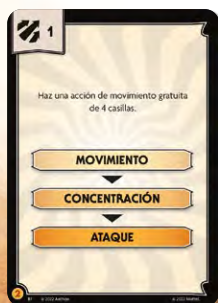
Los monstruos tienen su propia carta de personaje y siempre entran en el campo de batalla con todo su equipo básico.



Carta de personaje y equipo básico del Tyrantisaurus.

MAZO DE COMPORTAMIENTO

El mazo de comportamiento está formado por 10 cartas de comportamiento que sirven para controlar las acciones del monstruo. Cada una de estas cartas tiene su propia iniciativa, la lista de acciones que realiza y una bonificación opcional.



ACTIVACIÓN DE UN MONSTRUO

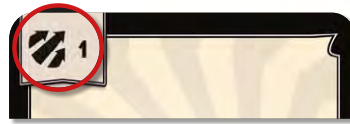
Durante la fase de activación, después de que cada jugador revele las cartas de destino o gloria elegidas, debe robar y revelar una carta del mazo de comportamiento del monstruo. Las cartas de comportamiento se roban en cada fase de activación hasta que ambos jugadores hayan pasado o sean incapaces de seguir jugando cartas.



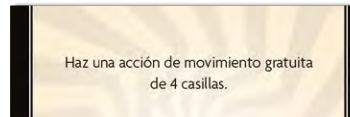
PRIMERA ACTIVACIÓN DE UN MONSTRUO

Hasta que el monstruo se active por primera vez, todos los ataques contra él se consideran **ataques frontales**.

Como ocurría con las reglas básicas, tanto los jugadores como el monstruo se activan siguiendo el valor de iniciativa de las cartas reveladas, empezando por el más alto y acabando por el más bajo. Los empates entre jugadores se resuelven en favor del jugador inicial, y los empates entre un jugador y el monstruo se resuelven en favor del jugador.



Cuando el monstruo se active, resuelve primero la sección de bonificación de su carta de comportamiento. Si está vacía, ignora este paso.



Después de resolver la bonificación, el monstruo realiza todas las acciones de la carta de comportamiento, de arriba a abajo.



Durante una ronda, un monstruo se puede activar una cantidad ilimitada de veces.



¡IMPORTANTE!

Si el mazo de comportamiento se agota, crea uno nuevo barajando el descarte.

ACCIONES DE UN MONSTRUO

Esta sección describe todas las acciones que un monstruo puede llevar a cabo, así como las reglas para elegir objetivo.

OBJETIVOS

Algunas de las acciones de un monstruo requieren un objetivo.

Por defecto, el objetivo del monstruo es el último personaje activado durante la ronda actual. Si por algún motivo el monstruo no pudiese realizar su acción contra ese objetivo (o si no existiera), elegirá en su lugar el enemigo más cercano (excluyendo personajes que no estén en su línea de visión). Si ningún enemigo cumple esta condición, el monstruo no actúa. Cuando hay más de un enemigo a la misma distancia, el monstruo prioriza como sigue:

- ◆ Si los enemigos pertenecen a ejércitos diferentes, elige un personaje del ejército del jugador inicial.
- ◆ Si los enemigos pertenecen al mismo ejército, el jugador que controle el ejército elige uno de sus personajes como objetivo.

EJEMPLO



Tyrantisaurus realiza una acción de ataque. Su objetivo es el último personaje que se ha activado, es decir, Skeletor, pero, dado que no está en su línea de visión, el monstruo es incapaz de atacarlo y se decanta por el enemigo más cercano.



MOVIMIENTO

La acción de movimiento permite al monstruo cambiar de posición. El movimiento sigue las reglas de las miniaturas de gran tamaño con las siguientes excepciones:

- ◆ La acción requiere un objetivo.
- ◆ El monstruo se mueve siempre hacia el objetivo, incluso aunque este no esté en línea de visión.
- ◆ El monstruo deja de moverse cuando está adyacente a su objetivo. Si puede, se colocará en el arco trasero del objetivo.
- ◆ Si el monstruo no puede alcanzar su objetivo, se acercará lo máximo posible. En caso de que varias posiciones cumplan los criterios, el jugador que controle el objetivo decide a cuál de ellas se mueve el monstruo.

- ◆ El monstruo evita trabar combate contra otros personajes que no sean su objetivo, incluso aunque no tenga suficientes puntos de movimiento para alcanzarlo.
- ◆ El monstruo no puede cruzar obstáculos altos.
- ◆ El monstruo ignora los efectos del terreno abrupto y los pozos de lava.
- ◆ El monstruo no puede utilizar una ficha de concentración para mejorar su acción de movimiento.

La acción de movimiento del monstruo acaba una vez que este haya utilizado todos sus puntos de movimiento o alcance una casilla adyacente a algún enemigo.

EJEMPLO



Tyrantisaurus realiza una acción de movimiento y Skeletor, que fue el último en activarse, es su objetivo. Si Tyrantisaurus elige el camino más corto hacia su objetivo, acabará su movimiento trabado en combate con He-Man.



Afortunadamente, existe un camino opcional, más largo, que permite a Tyrantisaurus alcanzar a Skeletor evitando a He-Man.



Tyrantisaurus intenta realizar una acción de movimiento y Skeletor es su objetivo. El monstruo realizará su acción incluso aunque sufra ataques de oportunidad en consecuencia.



Tyrantisaurus empieza su movimiento trabado en combate con He-Man y sufre un ataque de oportunidad. Después del ataque, continúa su movimiento.

ATAQUE

Esta acción permite al monstruo atacar a su objetivo. Las acciones de ataque deben cumplir las siguientes reglas:

- ◆ La acción requiere un objetivo.
- ◆ Un monstruo siempre intenta realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra su objetivo. Este tipo de ataques sigue las reglas básicas.

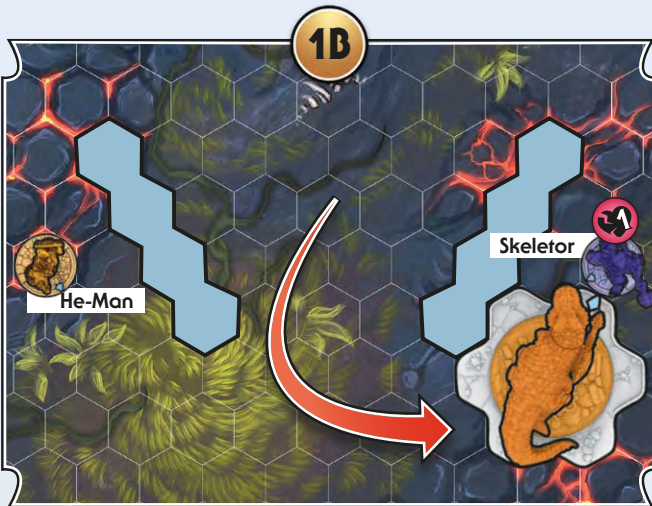
- ◆ Si el monstruo no puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra su objetivo, realizará un ataque a distancia. Este tipo de ataques sigue las reglas básicas.
- ◆ Si el monstruo no puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra su objetivo, elegirá un objetivo diferente. El proceso de elegir un objetivo está descrito en detalle en la sección «Objetivos» de la página 6.

Si no hay objetivos disponibles, la acción finaliza.

EJEMPLO



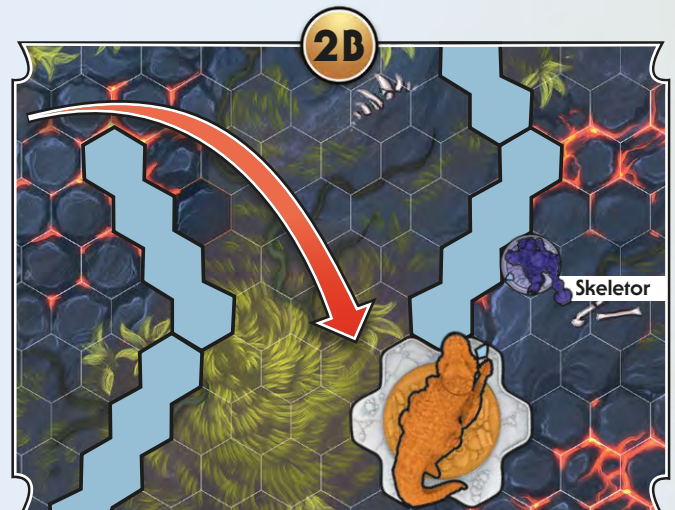
Tyrantisaurus intenta moverse y atacar a Skeletor.



El monstruo elige la ruta más corta posible para acercarse a Skeletor y su acción de movimiento finaliza tan pronto como entra en una casilla adyacente a él. A continuación, como está trabado en combate contra Skeletor, realiza una acción de ataque cuerpo a cuerpo contra él.



Tyrantisaurus intenta moverse y atacar a Skeletor.



El monstruo elige la ruta más corta posible para acercarse a Skeletor, pero no puede alcanzarlo. Como no está trabado en combate con Skeletor, pero este se encuentra en su línea de visión y al alcance de su arma, realiza un ataque a distancia contra él.

CONCENTRACIÓN

Cuando realiza esta acción, el monstruo gana concentración. Coloca una ficha de concentración junto al monstruo para indicar que está **concentrado**. Mientras esté concentrado, no puede recibir otra ficha de concentración.

Un monstruo concentrado que esté resolviendo una prueba debe gastar su ficha de concentración para reducir el umbral de la prueba en uno. La ficha de concentración se gasta, incluso aunque un efecto del juego evite que afecte al umbral de la prueba.

Después de gastar la ficha de concentración, retírala del campo de batalla y devuélvela a la reserva. El monstruo deja de estar concentrado.

USAR UNA HABILIDAD ACTIVA

El monstruo utiliza una de sus habilidades. Si esta requiere un objetivo y su descripción no especifica qué personaje elegir, elige el objetivo por defecto.



Si una carta de comportamiento ordena al monstruo utilizar la habilidad 1, se refiere a la habilidad superior de la carta de personaje. Si le ordena utilizar la habilidad 2, se refiere a la habilidad inferior de la carta de personaje.

LA CAZA

La Caza es un nuevo modo de juego que ofrece una oportunidad única para enfrentarse al poderoso Tyrantisaurus, ya sea en solitario, de forma cooperativa o semicooperativa.

PREPARACIÓN

El modo Caza sigue el proceso de preparación básica con algunas excepciones:

- ◆ Antes de que los jugadores elijan sus zonas de despliegue, coloca una carta de personaje y equipo básico del monstruo elegido entre las zonas de juego de cada jugador y deja el mazo de comportamiento a su lado.
- ◆ Después de que los personajes elijan sus zonas de despliegue, coloca al monstruo elegido en el lugar indicado por la descripción del campo de batalla y baraja el mazo de comportamiento.

ESCENARIOS

El modo Caza incluye tres escenarios diferentes, cada uno con sus propias mecánicas y condiciones de victoria.

SOLITARIO

Un jugador reúne su ejército para cazar al rey de la antigua selva: Tyrantisaurus. A diferencia de los demás escenarios, este está diseñado para un solo jugador.

CONDICIÓN DE VICTORIA

El jugador no recibe PV. Para ganar, debe derrotar al monstruo antes del final de la cuarta ronda. Si no lo consigue o todos sus personajes han sido derrotados, pierde la partida.

COOPERATIVO

Dos jugadores unen sus ejércitos contra la bestia. Durante este escenario, los personajes que pertenecen al ejército del otro jugador se consideran aliados, no enemigos.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Los jugadores no reciben PV. Para ganar, deben derrotar al monstruo antes del final de la cuarta ronda. En este escenario, ¡la **salud** del monstruo **se duplica!**

Si los jugadores no consiguen alcanzar sus objetivos en el tiempo requerido o al menos uno de ellos pierde todos sus personajes, ambos pierden la partida.

SEMICOOPERATIVO

Dos ejércitos se preparan para el combate épico, pero no tienen ni idea de que un tercero está al acecho.

CONDICIÓN DE VICTORIA

En este escenario, los jugadores solo reciben PV por completar las misiones de sus cartas de gloria o infligir heridas al monstruo. Sin embargo, no reciben PV por derrotar a personajes enemigos ni conseguir fichas de objetivo. En este escenario, ¡la **salud** del monstruo **se duplica**!

Si uno de los jugadores pierde todos sus personajes, su oponente gana la partida. Si esto no ocurre y llega el final de la cuarta ronda, el jugador con más PV gana la partida.



HERIR AL MONSTRUO

En el escenario semicooperativo, las fichas que representan las heridas del monstruo se deben colocar en pilas separadas (cada una corresponde a un ejército participante). Al final de la partida, cada jugador recibe **10 PV por cada herida** que haya infligido con su ejército.

MALDICIÓN

Si el monstruo sufre una herida de una maldición, esta herida pertenece al ejército que le ha colocado la maldición.

TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA



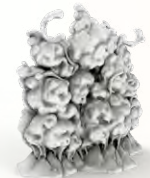
Terreno de ciénaga
(pieza de 7 casillas)



Terreno de pozo de lava
(pieza de 4 casillas)



Terreno de pozo de lava
(pieza de 3 casillas)



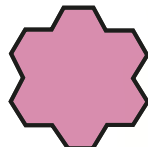
Terreno con humo
(pieza de 3 casillas)



Obstáculo alto
(pieza de 4 casillas)



Obstáculo mixto
(pieza de 4 casillas)



Plataforma



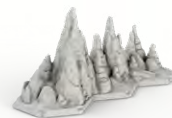
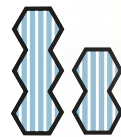
Columna
(pieza de 1 casilla)



Obstáculo alto
(pieza de 3 casillas)



Obstáculo mixto
(pieza de 3 casillas)



Obstáculo bajo



Escalera



Monstruo



Ficha de objetivo



Ficha de maná

LA CAZA: CAMPOS DE BATALLA

BIENVENIDOS A LA SELVA

The map is a 30x30 hexagonal grid with the following features:

- Grid Labels:** Letters A through Y (skipping J) across the top and bottom, and numbers 1 through 30 along the left and right sides.
- Central Path:** A blue path with a zig-zag pattern runs through the center of the map.
- Terrain:** The background is a dark blue forest floor with green foliage. Red, glowing lava flows are visible in the top, middle, and bottom sections.
- Monsters:**
 - A blue dinosaur head icon is placed on the orange hexagon M15.
 - A white dinosaur skull icon is placed on the hexagon W2.
 - A large white skeleton icon is placed on the hexagon M29.
- Markers:** Several hexagonal markers are placed on the grid, including blue and white striped markers, green and white striped markers, and red and white striped markers.

Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca el monstruo en la casilla M15.

UN MUNDO FELIZ

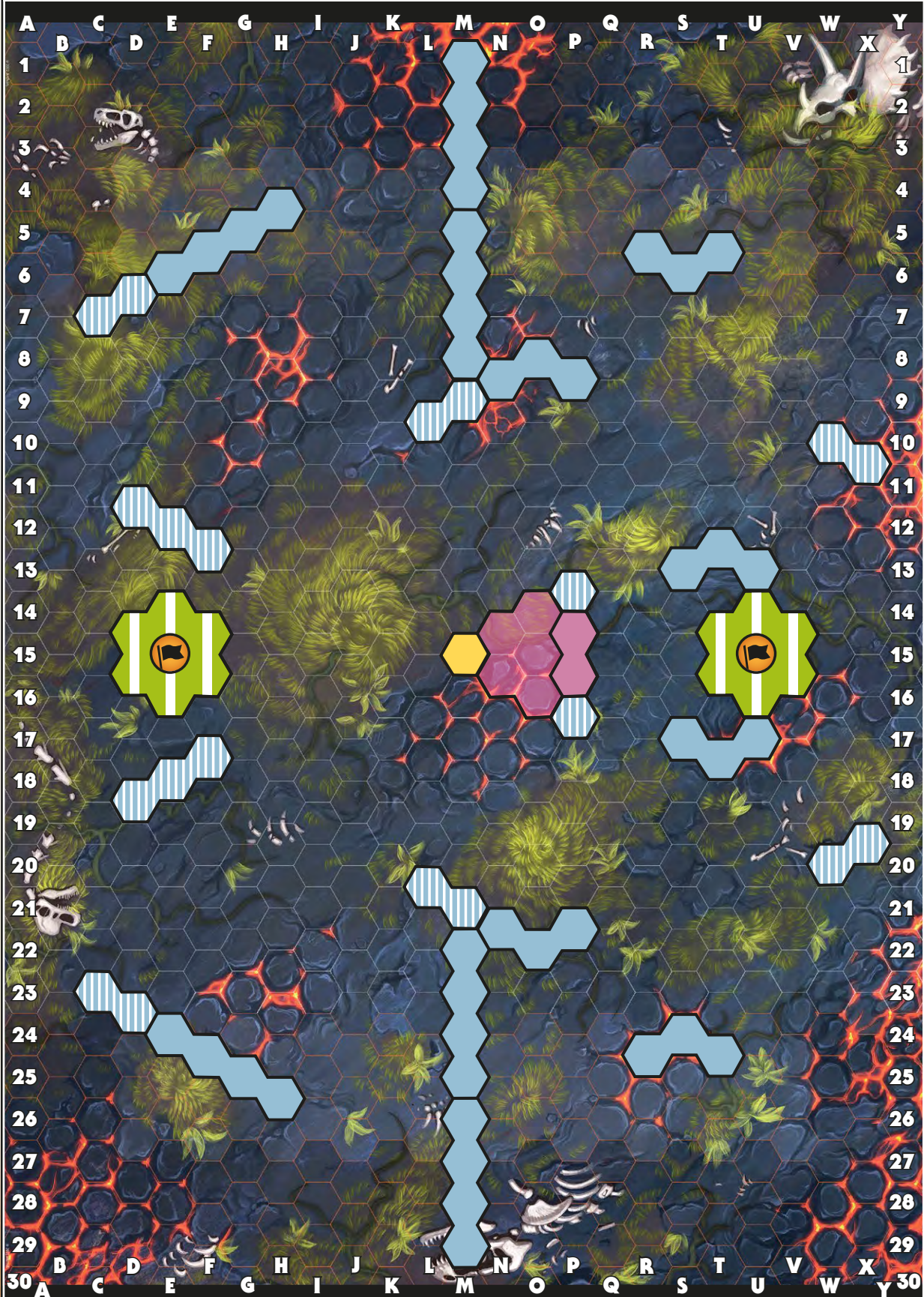
The map is a 30x30 hexagonal grid with the following features:

- Grid Labels:** Letters A through Y (skipping Z) across the top and bottom, and numbers 1 through 30 along the left and right sides.
- Terrain:**
 - Dark blue/black hexagons with red glowing cracks.
 - Green grassy areas.
 - Light blue water bodies.
- Obstacles:**
 - Blue dinosaur head in cell C15.
 - Various dinosaur skeletons scattered across the map.
 - Red and white striped rectangular blocks in cells like R8, R9, R20, R21.
 - Blue and white striped rectangular blocks in cells like G5, G6, G7, G8, G9, G10, G11, G12, G13, G14, G15, G16, G17, G18, G19, G20, G21, G22, G23, G24, G25.
- Deployment Zones:** Labeled 'Zona de despliegue' on the right side of the map.

Preparación: coloca el monstruo en la casilla C15.

CAMPOS DE BATALLA BÁSICOS

AGUAS POCO PROFUNDAS



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas: E15 y U15.

SANTUARIO

Preparación: coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas: K15 y S15.

POZO DE 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. A central lava flow, depicted with red and orange hexagons, runs from the top center towards the bottom center. Blue and white striped paths lead through the lava flow. Two yellow flag icons are placed on the grid at positions L12 and N19. Several dinosaur skeletons are scattered across the map, including one at the top left, one at the top right, one at the bottom left, and one at the bottom right.

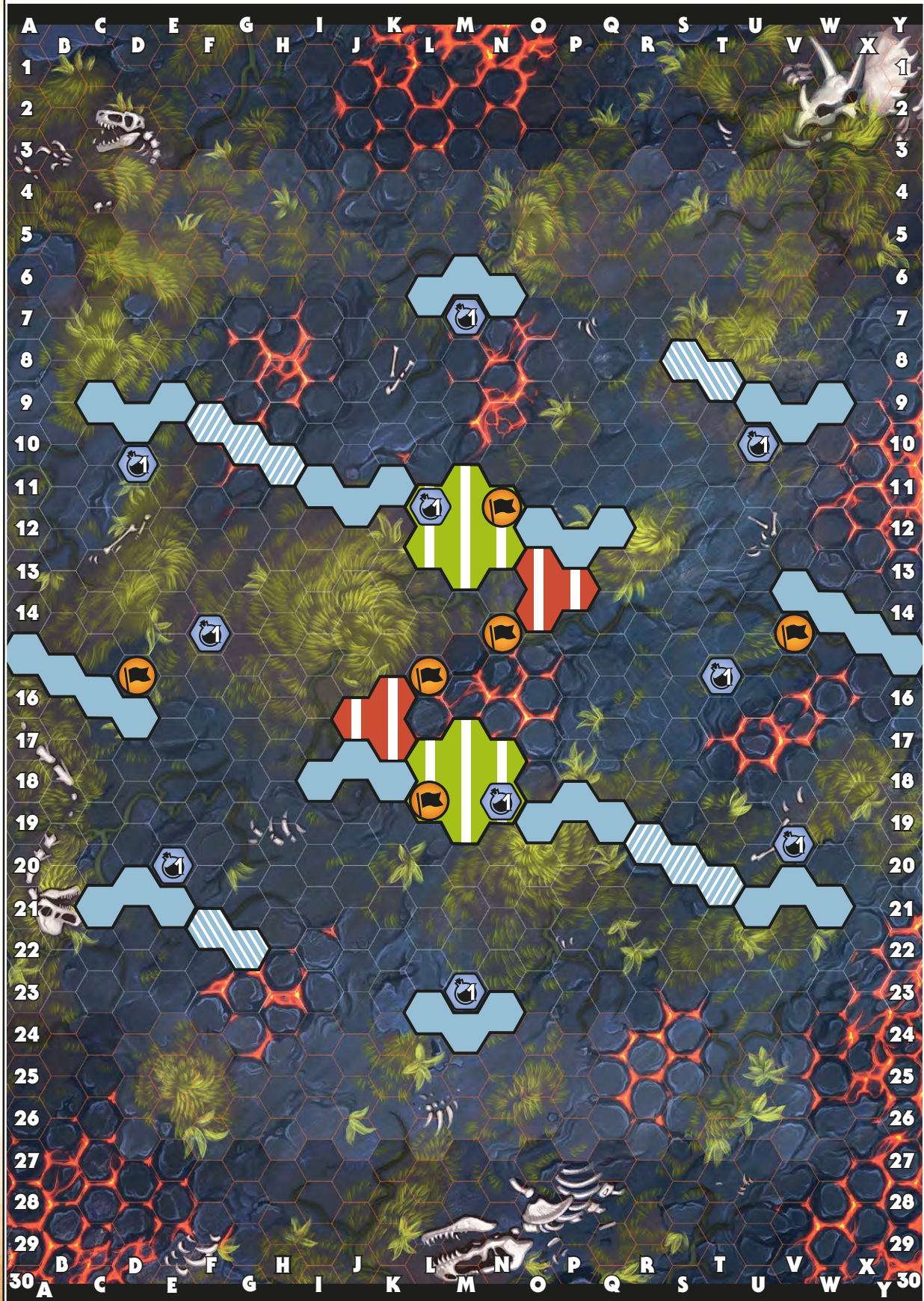
Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas: L12 y N19.

CAMPOS DE BATALLA AVANZADOS

LLAMADA A LAS ARMAS



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación:

- ◆ Todos los ejércitos de este escenario deben incluir solo cuatro personajes sin equipo. El coste total de los personajes elegidos no debe exceder 75.
- ◆ Divide los objetos, armas cuerpo a cuerpo, armas a distancia y armas de hechizo en cuatro mazos y colócalos junto al campo de batalla.
- ◆ Coloca seis fichas de objetivo inicial en las casillas: D16, L16, L19, N15, N12 y V15. Estas fichas son **fichas de objeto**.
- ◆ Coloca 10 fichas de maná en las casillas: D11, E20, F15, L12, M7, M23, N19, T16, U10 y V20. Estas fichas son **fichas de arma**. No coloques ninguna ficha adicional en el campo de batalla.

Conseguir fichas:

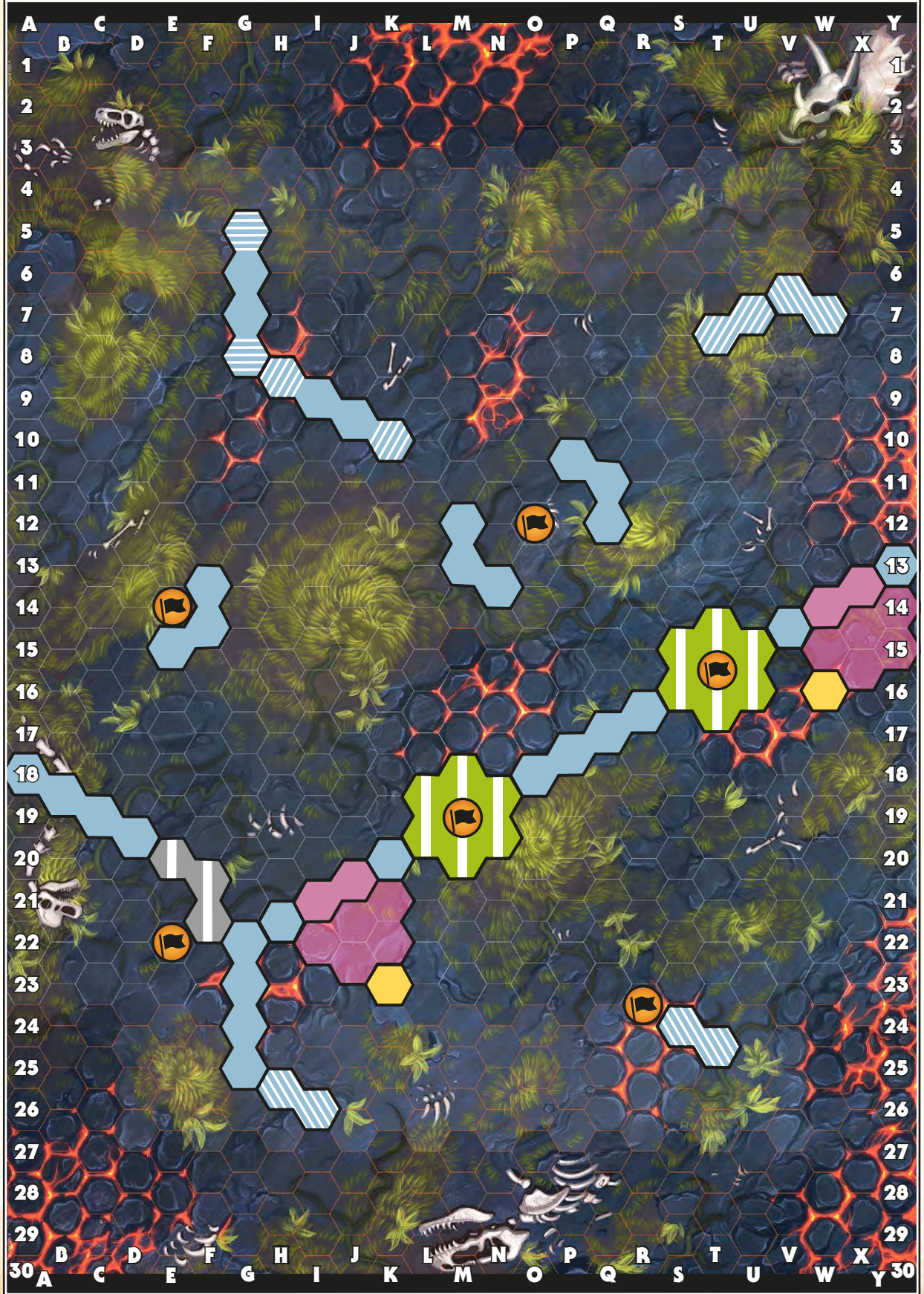
- ◆ Las fichas de objeto y arma se obtienen usando las reglas para conseguir fichas de objetivo.
- ◆ Durante la fase de mantenimiento, los personajes consiguen las fichas una a una, empezando por el jugador inicial y alternando entre personajes de ambos jugadores.
- ◆ Los jugadores no reciben ningún PV por conseguir fichas de objeto o arma.
- ◆ Después de conseguir una ficha de objeto, el jugador roba tres cartas de un mazo de objetos. El personaje que consiguiera la ficha se equipa con una de las cartas y las demás se descartan.
- ◆ Después de conseguir una ficha de arma, el jugador roba tres cartas de la misma categoría (cuerpo a cuerpo, a distancia o hechizo). El personaje que haya conseguido la ficha se equipa con una de las cartas y las demás se descartan.

Otras reglas:

- ◆ El equipo de los personajes no está limitado ni en tipo ni en cantidad (los personajes pueden incluso utilizar las armas icónicas de otros personajes).
- ◆ Después de derrotar a un enemigo, un personaje puede equiparse con uno de los objetos de equipo del enemigo derrotado.
- ◆ Los jugadores no reciben ningún PV por derrotar enemigos.
- ◆ Al final de la partida, cada jugador recibe 10 PV por cada objeto o arma con los que se hayan equipado sus personajes (incluyendo personajes derrotados).
- ◆ Si la descripción del arma icónica se refiere a algún personaje específico, asume que se refiere a su propietario actual.
- ◆ Trap Jaw no empieza con el Garfio, pero sigue pudiendo utilizar su habilidad Agarre.



EL DEFENSOR



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación:

- ◆ Todos los ejércitos del escenario deben incluir solo cuatro personajes equipados con su equipo básico. El coste total de los personajes elegidos y su equipo no debe exceder 80.
- ◆ Los jugadores no preparan sus propios mazos de destino y gloria. Durante este escenario, utilizan un mazo compartido de 60 cartas de destino, elegidas al azar.
- ◆ Durante la preparación, cada jugador roba 8 cartas de destino, en vez de 5 cartas de destino y 2 cartas de gloria.
- ◆ Divide los objetos, armas cuerpo a cuerpo, armas a distancia y armas de hechizo en cuatro mazos y colócalos junto al campo de batalla.
- ◆ Coloca seis fichas de objetivo inicial en las casillas: E14, E22, M19, O12, R24 y T16. No coloques más fichas en el campo de batalla.
- ◆ Los jugadores no eligen sus zonas de despliegue (se asignan como indica el mapa).

Reglas especiales:

- ◆ Los jugadores no reciben ningún PV durante este escenario.
- ◆ Los jugadores pueden tener hasta 10 cartas de destino (en vez de 5); sin embargo, no las roban durante la fase de preparación.
- ◆ Al final de la fase de preparación, los jugadores pueden descartarse de hasta 3 cartas de destino. Por cada una de ellas, roban un objeto, arma cuerpo a cuerpo, arma a distancia o arma de hechizo al azar y equipan con él a cualquiera de sus personajes. Los jugadores descartan las cartas alternadamente, de una en una, empezando por el jugador inicial.

Reglas especiales para el jugador inicial:

- ◆ Al comienzo de cada fase de preparación (excepto la primera), roba 2 cartas de destino por cada ficha de objetivo retirada del campo de batalla.
- ◆ El jugador inicial gana la partida si su ejército consigue al menos cinco fichas de objetivo o derrota a todos los enemigos.

Reglas especiales para el segundo jugador:

- ◆ Los personajes del segundo jugador no pueden conseguir objetivos.
- ◆ Cada personaje del segundo jugador que esté en una casilla adyacente a un objetivo puede gastar 1 PA para robar 2 cartas de destino. Esta acción solo se puede realizar una vez ronda y por cada ficha de objetivo.
- ◆ El segundo jugador gana la partida si al final de la cuarta ronda el jugador inicial no ha ganado.

CRÉDITOS

Diseño de reglas: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Escritura técnica: Adam Baker

Traducción y corrección ES: Lis Díez Bourgoín, Antonio Recuenco Muñoz (Board Game Circus)

Reglamento y maquetación: Natalia Rachowska

Corrección: Bruce Fletcher

Diseño gráfico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Ilustraciones de la caja: Bartosz Winkler

Arte y miniaturas: 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

Gestión del proyecto: Jakub S. Olekszyk

Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyk

Dirección del estudio: Jarosław Ewertowski

Consultores: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Jugadores de prueba y consultores: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas y Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2022 Mattel.

Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa 8, Piła, 64-920, Polonia.

Los componentes podrían variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marcas registradas de 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

Leyendas de Preternia