

El héroe o los héroes con más resistencia pierden 2 de agilidad. Al final de la ronda lanza un dado, con un resultado par haz un daño a los héroes con más armadura.



OGDRU JAHAD

DEF 3+ ATK 4+

Plan de villano: Este terrible demonio abrirá un portal para que los más mortíferos seres del inframundo accedan a la tierra y la dominen, se deben destruir todos los puntos de energía que abran este portal.



3 4

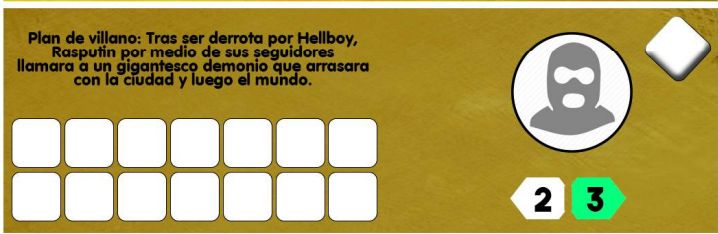
Si un plan tiene más X que O, los héroes no pueden lanzar dado de efectos esta ronda. Rasputin puede atacar con el dado de efectos de villanos.



RASPUTIN

ATK 4+ DEF 4+

Plan de villano: Tras ser derrotado por Hellboy, Rasputin por medio de sus seguidores llamara a un gigantesco demonio que arrasara con la ciudad y luego el mundo.



2 3

Si Gruagach hace daño por lo menos a un héroe, los héroes pierden 1 de agilidad, pierden 1 dado blanco esta ronda y no pueden desactivar los planes.



GRUAGACH

ATK 5+ DEF 4+

Plan de villano: Destruir a todo aquel que investigue acerca del inframundo.



0 1

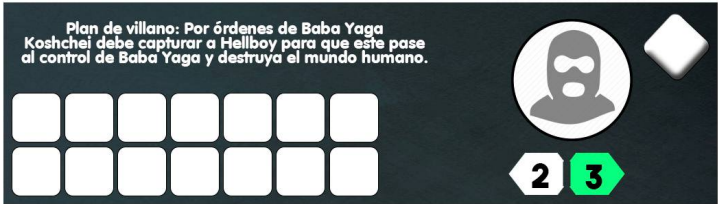
Activa en 2 el plan asignado con 6. Lanza un dado si sale par activa 1 el plan asignado con 1.



KOSHCHAI

ATK 3+ DEF 4+

Plan de villano: Por órdenes de Baba Yaga Koshchei debe capturar a Hellboy para que este pase al control de Baba Yaga y destruya el mundo humano.



2 3

HELLBOY

4+ AGILIDAD 1 2 3 4 5 / 6 7 8 9 10

+1 -1 RR + +■

ARMADURA 2 2 3 3 3

RESISTENCIA

Hace un daño al villano que menos resistencia tenga, si hay empate elige entre uno de esos villanos.

JOHANN KRAUS

4+ AGILIDAD 1 2 3 4 5 / 6 7 8 9 10

+1 -1 RR + +■

ARMADURA 1 1 2 3 3

RESISTENCIA

Los villanos lanzan un dado negro menos la siguiente ronda.

LIZ SHERMAN

4+ AGILIDAD 1 2 3 4 5 / 6 7 8 9 10

+1 -1 RR + +■

ARMADURA 1 2 2 2 2

RESISTENCIA

Por cada dado blanco que lances y obtengas 1, haces un daño al villano que tiene asignado el plan con el número 1.

ABE SAPIEN

5+ AGILIDAD 1 2 3 4 5 / 6 7 8 9 10

+1 -1 RR + +■

ARMADURA 1 2 2 2 3

RESISTENCIA

Cuando atacas gana el relanzamiento de un dado.