

VARIANTE MODE 1 JOUEUR

**DIFFICILE**







Appliquer les règles normales

- + *Hilda* commence la partie avec la carte *Hilda* en main.
- + *Hilda* récupère en main **tous** les *Guerriers* et toutes les *Robes* qui sortent du terrain (et non pas seulement les *Guerriers Divins*).
- + Chaque carte gelée du joueur en fin de partie rapporte 1PV supplémentaire à *Hilda*.

VARIANTE MODE 1 JOUEUR

**EXTRÊME**

Appliquer les règles difficiles

- + *Hilda* a d'office +1  et +1  quand elle acquiert des cartes via les faces  et  du dé.
  - + *Hilda* applique l'effet de jeu (effet sur fond blanc) de chacune de ses cartes qu'elle défausse parce qu'elle a 6 cartes en main. Idem si elle défausse son *Armure* équipée parce qu'elle en acquiert une nouvelle.
- Si *Hilda* doit défausser plusieurs cartes en même temps, elle résout les effets dans l'ordre dans lequel les cartes sont défaussées. Ces effets sont résolus immédiatement. *Hilda* ne peut activer qu'une seule fois par tour l'effet d'une carte ainsi défaussée, même si elle la repioche et défausse plusieurs fois dans le tour. Etant donné qu'*Hilda* n'utilise pas directement ses cartes pour affronter celles du terrain, les effets de boost de  ou  comme l'*Armure du Lion* n'ont aucun effet pour elle.