









Ruler	J-Ruler
<p>Nome: Stregone Bianco</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>Attributo: Luce Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [w][w][w]</p> <p>[Continuo] Paghi [1] in meno per giocare le carte [Magia:Canto] o [Magia:Canto-Istantanea] luce.</p>	<p>Nome: Stregone Bianco</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>ATK: 200 DEF: 800</p> <p>Attributo: Luce Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Produci [w][w][w]. Costo: </p> <p>[Continuo] Paghi [2] in meno per giocare le carte [Magia:Canto] o [Magia:Canto-Istantanea].</p> <p>[Entrata] Puoi mettere un qualsiasi numero di carte [Magia:Canto-Attesa] dalla tua mano nella tua area canto-attesa.</p>
<p>Nome: Stregona Rossa</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>Attributo: Fuoco Rarità: U</p> <p>Break: Guadagni punti vita pari al costo totale di un risonatore bersaglio x 100.</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [r][r][r]</p> <p>[Attiva] Se una magia che controlli sta per infliggere danno in questo turno, infligge invece quel danno +300. Gioca quest'abilità solo durante una fase principale.</p> <p>Costo: </p>	<p>Nome: Stregona Rossa</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>ATK: 200 DEF: 800</p> <p>Attributo: Fuoco Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Questa carta infligge 200 danni a un risonatore bersaglio. Costo: Scarta una carta</p> <p>[Attiva] Se una magia che controlli sta per infliggere danno in questo turno, infligge invece quel danno +500. Gioca quest'abilità solo durante una fase principale.</p> <p>Costo: </p>
<p>Nome: Stregona Blu</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>Attributo: Acqua Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [u][u][u]</p> <p>[Attiva] Fai tornare un risonatore bersaglio in mano al suo proprietario.</p> <p>Costo: Paga [u][u][u], scarta una carta</p>	<p>Nome: Stregona Blu</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Stregone</p> <p>ATK: 200 DEF: 800</p> <p>Attributo: Acqua Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Fai tornare un risonatore bersaglio in mano al suo proprietario. Costo: Paga [u][1], scarta una carta</p> <p>[Attiva] Pesca una carta, poi scarta una carta.</p> <p>Costo: Paga [u][u]</p>
<p>Nome: Garmheld, Il Re dei Morti</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Scheletro</p> <p>Attributo: Oscurità Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga 1000 punti vita.</p> <p>[Attiva] Produci [b]. Gioca quest'abilità una sola volta per turno.</p> <p>Costo: Paga 400 punti vita</p>	<p>Nome: Loki, L'Antico Demone Sovrano</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Divinità</p> <p>ATK: 800 DEF: 100</p> <p>Attributo: Oscurità Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Continuo] Questa carta ottiene [0/+100] per ogni carta presente nel tuo cimitero.</p> <p>[Entrata] Guarda le prime dieci carte del tuo mazzo principale. Mettine una nella tua mano e mischia il resto nel tuo mazzo principale.</p> <p>[Attiva] Questa carta infligge 100 danni a ogni risonatore. Costo: Rimuovi dal gioco un risonatore presente nel tuo cimitero</p>

Ruler	J-Ruler
<p>Nome: Sorella di Linorsphairia</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Monaco</p> <p>Attributo: Luce Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Guarda le prime tre carte del tuo mazzo delle pietre magiche, metti una pietra magica di luce tra di esse nella tua area delle pietre magiche. Poi metti il resto in fondo al tuo mazzo delle pietre magiche in qualsiasi ordine. Costo: </p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [w][w][2].</p>	<p>Nome: Sol</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Spirito</p> <p>ATK: 600 DEF: 600</p> <p>Attributo: Luce Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Entrata] I risonatori che controlli ottengono [+200/+200] fino alla fine del turno. Poi puoi spossare fino a due risonatori bersaglio che il tuo avversario controlla.</p> <p>[Entrata] Rivela la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche e mettila nella tua area delle pietre magiche.</p>
<p>Nome: Animatore delle Fiamme</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Clown</p> <p>Attributo: Fuoco Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Guarda le prime tre carte del tuo mazzo delle pietre magiche, metti una pietra magica di fuoco tra di esse nella tua area delle pietre magiche. Poi metti il resto in fondo al tuo mazzo delle pietre magiche in qualsiasi ordine. Costo: </p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [r][r][2].</p>	<p>Nome: Salamandra</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Spirito</p> <p>ATK: 600 DEF: 600</p> <p>Attributo: Fuoco Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Entrata] Questa carta infligge 600 danni al tuo avversario e a un risonatore bersaglio che il tuo avversario controlla.</p> <p>[Entrata] Rivela la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche e mettila nella tua area delle pietre magiche.</p>
<p>Nome: Lailah, la Fanciulla della Fontana</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Mago</p> <p>Attributo: Acqua Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Guarda le prime tre carte del tuo mazzo delle pietre magiche, metti una pietra magica di acqua tra di esse nella tua area delle pietre magiche. Poi metti il resto in fondo al tuo mazzo delle pietre magiche in qualsiasi ordine. Costo: </p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [u][u][2].</p>	<p>Nome: Ninfa</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Spirito</p> <p>ATK: 600 DEF: 600</p> <p>Attributo: Acqua Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Entrata] Puoi far tornare due risonatori bersaglio in mano ai loro proprietari.</p> <p>[Entrata] Rivela la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche e mettila nella tua area delle pietre magiche.</p>
<p>Nome: Athenia, la Signora del Vento</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Mago</p> <p>Attributo: Vento Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [g][3].</p> <p>[Attiva] Metti una carta bersaglio presente in un cimitero in fondo al mazzo principale del suo proprietario. Costo: Paga [g]</p>	<p>Nome: Frigg, la Dea dell'Abbondanza</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Divinità</p> <p>ATK: 0 DEF: 1200</p> <p>Attributo: Vento Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Continuo] I risonatori vento che controlli ottengono [+300/+100].</p> <p>[Attiva] Rivela le prime due carte del tuo mazzo delle pietre magiche e mettile nella tua area delle pietre magiche. Costo: (Rest), spossa tre risonatori che controlli</p>

Ruler	J-Ruler
<p>Nome: Richesse, lo Spadaccino</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Spadaccino</p> <p>Attributo: Vento Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Guarda le prime tre carte del tuo mazzo delle pietre magiche, metti una pietra magica di vento tra di esse nella tua area delle pietre magiche. Poi metti il resto in fondo al tuo mazzo delle pietre magiche in qualsiasi ordine. Costo: </p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [g][g][2].</p>	<p>Nome: Silfide</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Spirito</p> <p>ATK: 600 DEF: 600</p> <p>Attributo: Vento Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Entrata] I risonatori che controlli ottengono [+200/+200] fino alla fine del turno. Poi, due risonatori bersaglio che controlli ottengono "[Continuo] Questa carta non può essere bloccata da risonatori senza [Volare]." fino alla fine del turno.</p> <p>[Entrata] Rivela la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche e mettila nella tua area delle pietre magiche.</p>
<p>Nome: Laurier, la Strega del Crepuscolo</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Mago</p> <p>Attributo: Oscurità Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Guarda le prime tre carte del tuo mazzo delle pietre magiche, metti una pietra magica di oscurità tra di esse nella tua area delle pietre magiche. Poi metti il resto in fondo al tuo mazzo delle pietre magiche in qualsiasi ordine. Costo: </p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [b][b][2].</p>	<p>Nome: Ombra</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Spirito</p> <p>ATK: 600 DEF: 600</p> <p>Attributo: Oscurità Rarità: U</p> <p>Abilità:</p> <p>[Entrata] Questa carta infligge 600 danni a un risonatore bersaglio che il tuo avversario controlla. Poi guadagni 600 punti vita.</p> <p>[Entrata] Rivela la prima carta del tuo mazzo delle pietre magiche e mettila nella tua area delle pietre magiche.</p>
<p>Nome: Monumento di Saggezza</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Artefatto</p> <p>Attributo: Vuoto Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [5], scarta due risonatori Gigante</p> <p>[Continuo] Puoi pagare il costo di attributo dei risonatori Gigante nella tua mano con volontà di qualsiasi attributo.</p> <p>[Attiva] Pesca due carte. Gioca quest'abilità una sola volta in ciascuno dei tuoi turni. Costo: Scarta un risonatore Gigante</p>	<p>Nome: Vafthruthnir, il Gigante di Ghiaccio</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Gigante</p> <p>ATK: 500 DEF: 1000</p> <p>Attributo: Vuoto Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Continuo] I risonatori Gigante che controlli perdono tutte le loro abilità [Continuo].</p> <p>[Entrata] Metti nel tuo terreno un qualsiasi numero di risonatori Gigante dalla tua mano.</p>
<p>Nome: Hoenir, il Dio Alfiere</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano Razza/Sottotipo: Eroe</p> <p>Attributo: Vuoto Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva-G] Costo: Paga [w][w][b][b][2].</p> <p>[Continuo] Ogniqualevolta una pietra magica di luce viene messa nella tua area delle pietre magiche, un risonatore bersaglio ottiene [+200/+200] fino alla fine del turno.</p> <p>[Continuo] Ogniqualevolta una pietra magica di oscurità viene messa nella tua area delle pietre magiche, un risonatore bersaglio ottiene [-200/-200] fino alla fine del turno.</p>	<p>Nome: Odino, il Dio Regnante</p> <p>Serie: La Guerra del Valhalla</p> <p>Tipo: Sovrano-G Razza/Sottotipo: Divinità</p> <p>ATK: 1500 DEF: 1000</p> <p>Attributo: Vuoto Rarità: R</p> <p>Abilità:</p> <p>[Attiva] Se il risonatore rimosso è luce, questa carta ottiene [Attacco Mirato] fino alla fine del turno. Se il risonatore rimosso è oscurità, questa carta ottiene [Perforare] fino alla fine del turno. Costo: Rimuovi dal gioco un risonatore che controlli</p> <p>[Attiva] Recupera questa carta. Gioca quest'abilità una sola volta per turno. Costo: Scarta la tua mano</p> <p>[Continuo] Quando questa carta entra nel tuo terreno, se ha effettuato il giudizio non tramite l'abilità [Attiva-G], essa ottiene [Perforare] e [Attacco Mirato] fino alla fine del turno e può attaccare in questo turno.</p>