



反射の狂刃 1

攻撃 3
標的 2

移動 2

このラウンドで攻撃されたら、敵の正およびの攻撃修正カードをとみなす。

悪性寄生蟲 1

召喚：吸魂ヒル

HP: 4 Y: 2 Xは、君とこの召喚獣の距離。

炎: 4-X 氷: -

Xが4以上なら、君の各手番での攻撃 1回に+1。

96

移動 4

蟲の知らせ 1

君の全召喚獣のアクションは君が決める。

2

5

装甲 1
君の全召喚獣に効果。

2

総攻撃 1

攻撃 2
標的 3

移動 2

このラウンドの攻撃時、君の負およびの攻撃修正カードをとみなす。

死の行軍 1

召喚：這い寄る甲虫

HP: 6 Y: 1 炎: 2 氷: -

君の全移動に+1。

84

移動 4

包囲の蟲針 1

召喚：怒れる熊蜂群

HP: 2 Y: 3 炎: - 氷: -

手番終了時、隣接する全仲間と全敵に1ダメージ。

この召喚獣に隣接しているなら、君は反撃 2。

2

88

移動 3

君に隣接する全仲間と全敵に1ダメージ。

ブレードスウォーム PnP セット



臺所の呼び声 1

攻撃 炎 2

………

標的に隣接する君の全召喚獣に、その標的に対して次のアクションを実行させる。

攻撃 炎 + 0

49

炎 2 風 2

流血 炎 標的の全敵は、それぞれの順番開始時に、1ではなく2ダメージ。

炎 2

毒の棘針 1

流血 炎

君に隣接する全敵を標的とする。

君に隣接する全敵に1ダメージ。

59

炎 2 風 2

毒 標的の全敵に対する攻撃は、攻撃 炎 に+1ではなく、攻撃 炎 に+2。

バラバラな防衛 1

反撃 炎 1 自身

………

装甲 炎 1 自身

炎 2

移動 炎 + 2 跳躍

君の全召喚獣に、次のアクションを実行させる。

16

炎 2 風 2

流血 炎 標的が通過した全敵を標的とする。

下僕召集 1

隣接する君の召喚獣1体に、任意の順で次のアクションを実行させる。

移動 炎 + 0 および

攻撃 炎 + 0

移動経路も標的も君が決める。

61

炎 2 風 2

移動 炎 5

風のエッジ 1

攻撃 炎 3 標的 風 3

2ヘクス先までの敵を標的としてよい。

治癒 炎 X 自身

Xは、標的の数の2倍。

77

炎 2 風 2

君の全召喚獣に、任意の順で次のアクションを実行させる。

移動 炎 + 0 および

攻撃 炎 + 0

移動経路も標的も君が決める。

止められぬ軍隊 R

召喚：鋼のスカラベ 炎 4 風 1 装甲 炎 1

このカードにダメージトークンが乗っていないければ、君は装甲 炎 1。

94

炎 2 風 2

治癒 炎 2 君の全召喚獣に効果。



腐肉たかりの地蟲 

召喚：膨れた蛆虫3体

	1
	1
	-

この召喚獣が2体だけ倒されている間、君の全攻撃に+1。

移動 $\times 2$ 

98

移動 $\times 2$

強化  自身

※

吸血の嵐 

攻撃 $\times 1$ 

攪乱 

君に隣接する全敵を標的とする。

治療 \times 自身

Xは、この攻撃の標的の数。

09

移動 $\times 2$

攻撃 $\times 3$ 足止め 

移動 $\times 2$ 

※

掌握の進軍 

移動 $\times 2$

攻撃 $\times 2$ 足止め 

20

移動 $\times 6$

このアクションで進入する全ヘクスで略取 

※

砂の大鎌 

攻撃 $\times 3$ 標的 $\odot 3$ 

14

移動 $\times + 2$

射程 $\times 3$ 以内の君の召喚獣1体に次のアクションを実行させる。

移動経路は君が決める。

攪乱 

その召喚獣に隣接する全敵を標的とする。

※

寄生 

このカードを君の召喚カードに付加する。その召喚獣に、ただちに次のアクションを実行させる。

移動 $\times 2$

その召喚獣は各移動アクション終了時、隣接する全敵に毒 

2 

43

移動 $\times 5$

※

不滅の墓 

喪失山からを1枚回収  してただちにプレレイし、上段もしくは下段のボックスを実行。

37

君の全召喚獣は手番終了時に略取  を実行。君はそれらを獲得。

2 

※



多彩のサイクロン 4

攻撃ボックスに対して、するならば、その全攻撃力に+1。

攻撃力 2

移動力 2

君の全召喚獣に次のアクションを実行させる。
移動力は君が決める。

移動力 + 0

移動経路は君が決める。

生物発光 5

召喚：イナズマ賊

隣接する全召喚獣の全攻撃力に+1。

攻撃力 6

移動力 2

君の全召喚獣に、ただちに次のアクションを実行させる。
このカードを君の召喚カードに付加する。

攻撃力 + 0、有利

その召喚獣は、全攻撃で有利となる。

不屈の剣 4

君の各手番終了時に1回だけ、手札から1枚捨て札にすることで、次の追加アクションを実行。

攻撃力 3

移動力 3

このラウンド中、隣接する敵が移動アクションを完了し、距離が遠くなるたび、ただちに君はその敵に隣接する任意のマスに移動させてよい。

浸食 6

君の全召喚獣に次のアクションを実行させる。
攻撃力 + 0
標的は君が決める。

攻撃力 2

移動力 2

君の各手番開始時、隣接する敵1体に(オーラ効果として) 3ダメージ。

骨の短剣 5

攻撃力 2
標的 4

君は2ヘクス先までの敵を標的としてよい。

移動力 4
跳躍

通過した全敵に1ダメージ。

孵化 4

治療 2
自身

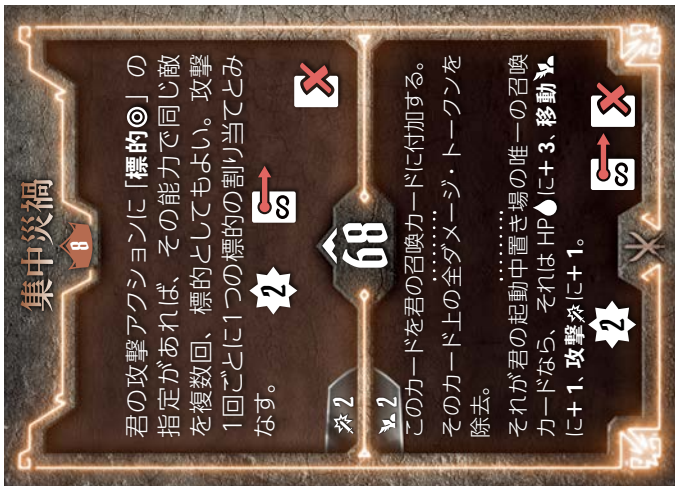
反撃力 1
自身

装甲 1
自身

治療 2

君の各手番開始時、任意の召喚獣1体に次のアクションを実行する。
君の全移動は、移動力に-1。





ブレードスウォーム PnP セット



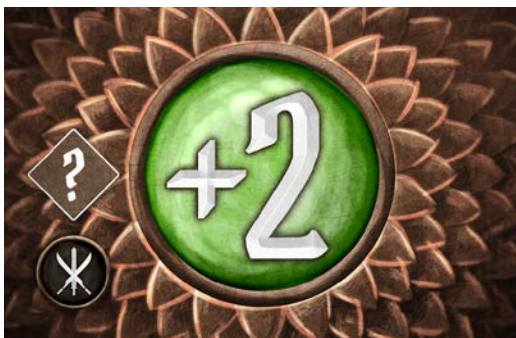
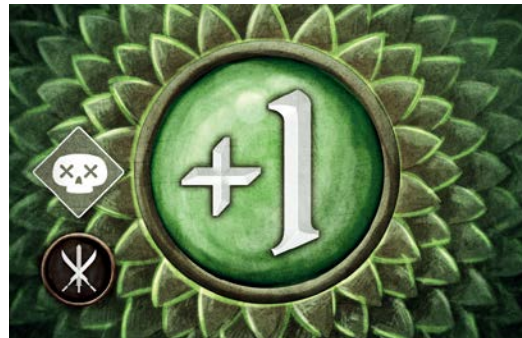
ブレードスォーム PnP セット



ブレードスォーム PnP セット




ブレードスォーム PnP セット



ブレードスォーム PnP セット



ブレイドスウォーム PnP セット

 ハロワーのブレイドスウォーム		特典	
名前: _____ レベル: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 XP : 0 45 95 150 210 275 345 420 500		<input type="checkbox"/> ②を 1 枚除去 <input type="checkbox"/> ⑩を 4 枚除去 <input type="checkbox"/> ① 1 枚を①③ 1 枚と置き換え <input type="checkbox"/> ① 1 枚を①④ 1 枚と置き換え <input type="checkbox"/> ① 1 枚を①⑤ 1 枚と置き換え <input type="checkbox"/> ① 1 枚を①⑥ 1 枚と置き換え <input type="checkbox"/> ① 1 枚を①⑦ 1 枚と置き換え <input type="checkbox"/> ①⑧ 治癒 1 を 2 枚追加 <input type="checkbox"/> ①⑨ 流血 を 1 枚追加 <input type="checkbox"/> ①⑩ 毒 を 1 枚追加 <input type="checkbox"/> ② 攪乱 を 1 枚追加 <input type="checkbox"/> アイテム指定の①を入れず、かつ①を 1 枚追加 <input type="checkbox"/> シナリオの負の効果を見直し、かつ①を 1 枚追加	
XP の記録: _____		備考	
所持金の記録: _____		✓: □□□ □□□ □□□ ✓: □□□ □□□ □□□	
アイテム: _____		_____	

