

... 勲章：魔力の壺を獲得後にパックより出現

... 限定パッケージ版特典

- ▶ 第一弾以前
- ▶ 第二弾 バトルフォーメーション
- ▶ 第三弾 バトルエボリューション

第一弾以前

カードくじ各種で入手			
名称	レア	種別	効果
ファイアーストーム()	UC	戦術	味方の魔兵ユニットが1体以上いる場合、味方の魔兵ユニット1体の正面にいる敵ユニットに1ダメージ
サンダーボルト()	UC	戦術	味方の魔兵ユニットが3体以上いる場合、味方の魔兵ユニット1体の正面にいる敵ユニットに2ダメージ
ドラゴンプレス()	R	戦術	味方の魔兵ユニットが5体以上いる場合、味方の魔兵ユニット1体の1マス前か2マス前にいる敵ユニットに3ダメージ その味方の魔兵ユニットはターンの終わりまで移動も行動もできない
斧スクラム2	C	戦術	味方の斧兵ユニットが2体以上いる場合、味方のすべての斧兵ユニットはターンの終わりまでATCが+2
斧スクラム4	UC	戦術	味方の斧兵ユニットが4体以上いる場合、味方のすべて斧兵ユニットはターンの終わりまでATCが+4 カードを1枚引く
弓スクラム2	C	戦術	味方の射兵ユニットが2体以上いる場合、味方のすべての射兵ユニットはターンの終わりまでATCが+2
弓スクラム4	UC	戦術	味方の射兵ユニットが4体以上いる場合、味方のすべての射兵ユニットはターンの終わりまでATCが+4 カードを1枚引く
槍スクラム2	C	戦術	味方の槍兵ユニットが2体以上いる場合、すべての槍兵ユニットはターンの終わりまでATCが+2
槍スクラム4	UC	戦術	味方の槍兵ユニットが4体以上いる場合、すべての槍兵ユニットはターンの終わりまでATCが+4 カードを1枚引く
コンビネーション	R	戦術	味方のユニットに槍兵と斧兵と剣兵が各1体以上いる場合、味方のすべての槍兵・斧兵・剣兵ユニットは次のターンの終わりまでATCが+3、DEFが+3

会心の一撃	UC	戦術	騎兵以外の味方ユニット1体はターンの終わりまでATCが+1 あなたの次のドロワーは3枚になる
良質な武具	C	戦術	騎兵以外の味方ユニット1体は次のターンの終わりまで戦闘力が+1
パリュ	C	戦術	味方ユニット1体は次のターンの終わりまでDEFが+2 あなたの次のドロワーは3枚になる
ビゼンナガミツ	C	戦術	剣兵ユニット1体はターンの終わりまでATCが+2
王空の剣()	C	戦術	剣兵ユニット1体はターンの終わりまでATCが+2 (ビゼンナガミツと同ネーム扱い)
執行人の斧	C	戦術	斧兵ユニット1体はターンの終わりまでATCが+2
ドラゴンランス	C	戦術	槍兵ユニット1体はターンの終わりまでATCが+2
魔法の鎧()	C	戦術	魔兵ユニット1体は次のターンの終わりまでATC+2、DEF+2
矢ぶすま	C	戦術	味方の射兵ユニット1体の正面にいる敵ユニットに2ダメージ
突貫突撃	R	戦術	ATC+5以上の味方ユニット1体はターンの終わりまで戦闘をしかけて敵ユニットを倒したら1マス前進する(この効果は1回のみ)
ゲリラ戦術	C	戦術	コスト1以下で戦闘力2以下の味方ユニット1体は次のターンの終わりまで戦闘力が+2
補給部隊	UC	戦術	手札から兵士カードを1枚捨てる 自分の食料カウンタを+1
食糧基地攻撃	UC	戦術	手札から兵士カードを1枚捨てる 対戦相手の食料カウンタを-1(この効果で0未満にならない・対戦相手の食料カウンタが5以上のときにしか使えない)
アンブッシュ	UC	戦術	自陣にいる味方ユニット1体を、自陣の空いているマスへ動かす
挑発	C	戦術	敵ユニット1体を1マス前進させる
偽報	C	戦術	敵ユニット1体を可能なら1マス後退させる
戦術的撤退	C	戦術	騎兵でない味方ユニット1体を空いている左か右か後ろのマスに1マス動かす

強行軍	UC	戦術	戦闘力3以上の味方ユニット1体はターンの終わりまで駿足（2マス移動できる）を得る そうした場合、そのユニットはターンの終わりまで戦闘と行動ができなくなる
現地の案内人	R	戦術	【条件】食料カウント5以上 味方ユニット1体を中立地帯の空いているマスに動かす そうした場合、そのユニットはターンの終わりまで移動も行動もできない
帰還の狼煙	UC	戦術	中立地帯か敵陣にいる味方ユニット1体を手札に戻す
突風	C	戦術	すべての敵の射兵ユニットは次のターンの終わりまで行動ができない カードを1枚引く
馬防柵	C	戦術	自陣にいる敵の騎兵ユニット1体に2ダメージ カードを1枚引く
ぬかるんだ大地	C	戦術	敵のすべての騎兵ユニットは、次のターンの終わりまで自身で移動できない
大洪水	SR	戦術	手札から兵士カードを2枚捨てる 中立地帯にいるすべてのユニットに4ダメージ
現地調達	R	戦術	敵陣にいる味方ユニットの数だけ自分の食料カウンタを増やす
細い一本道	UC	戦術	対戦相手は次のターンの終わりまでユニットを1体しか移動させることができない あなたは次の自分のターンにユニットを1体しか移動させることができない
情報収集	UC	戦術	自分の食料カウンタを-1 カードを2枚引く
発見された遺跡	R	戦術	中立地帯にいる味方ユニットの数と同じ枚数カードを引く
暗殺	UC	戦術	中立地帯にいる敵の英雄ユニット1体に2ダメージ

第二弾 バトルフォーメーション

バトルフォーメーションくじ各種で入手

名称	レア	種別	効果
勝利の犠牲	C	戦術	味方ユニット1体はこのターン味方のユニットが破棄されるたびに、ターンの終わりまでATC+2
突撃の大号令	C	戦術	横一列に4体の味方ユニットが並んでいる場合、それらのユニットはターンの終わりまでATC+3
フリーファイト	UC	戦術	敵陣に味方ユニットが1体しかいない場合、その味方ユニットはターンの終わりまでATC+3 ただし、布陣エリアにいるユニットは除く（あなたから見て最も手前の横列）
迅速な配置転換	UC	戦術	2体の左右に隣接する味方ユニット同士の間を交換する。それらのユニットはターンの終わりまで行動できない
包囲攻撃	C	戦術	敵ユニット1体の前後左右のいずれか3マスにそれぞれ3体の味方ユニットがいる場合、その敵ユニットに4ダメージ
ブーストダッシュ	C	戦術	味方ユニット1体は背面4マスにそれぞれ味方ユニットがいる場合、1マス前進する

第三弾 バトルエボリューション

バトルエボリューションくじ各種で入手			
名称	レア	種別	効果
心強い味方	C	戦術	味方のユニットに槍兵と斧兵が各1体以上いる場合、味方のすべての槍兵・斧兵ユニットは次のターンの終わりまでDEF+1、カードを1枚引く
バリエーションスクラム	R	戦術	味方のユニットに槍兵と斧兵が各2体以上いる場合、味方のすべての槍兵・斧兵ユニットは次のターンの終わりまでATC+2、DEF+2
テストワード陣形	UC	戦術	中立地帯か敵陣にいる射兵以外の味方ユニットすべては、戦場にいる限り射撃ダメージを2軽減する
パワーグローブ	C	戦術	食料カードを1枚捨てる。中立地帯か敵陣にいる騎兵以外の味方ユニット1体は戦場にいる限り戦闘力+1
兵站線	C	戦術	カードを3枚引いて食料カードのみを手札に加え、その他のカードは山札に戻す

緊急召集	C	戦術	カードを2枚引いて兵士カードのみを手札に加え、その他のカードは山札に戻す
騎兵スクラム4	C	戦術	味方の騎兵ユニットが4体以上いる場合、味方のすべての騎兵ユニットはターンの終わりまでATC+1、カードを1枚引く
大盤振る舞い	C	戦術	【条件】食料カウント5以上、食料カードを2枚捨てる。味方の兵種を持つユニットすべてはターンの終わりまでATC+2、カードを1枚引く
騎士戦法	C	戦術	味方の剣兵ユニットと騎兵ユニットが各1体以上いる場合、味方の剣兵と騎兵は次のターンの終わりまでDEF+1
エネルギー缶詰	C	戦術	中立地帯か敵陣にいる味方のすべての一般兵ユニットは覚醒する
マジックソード	C	戦術	味方の魔兵ユニット1体はターンの終わりまで、ATC+3